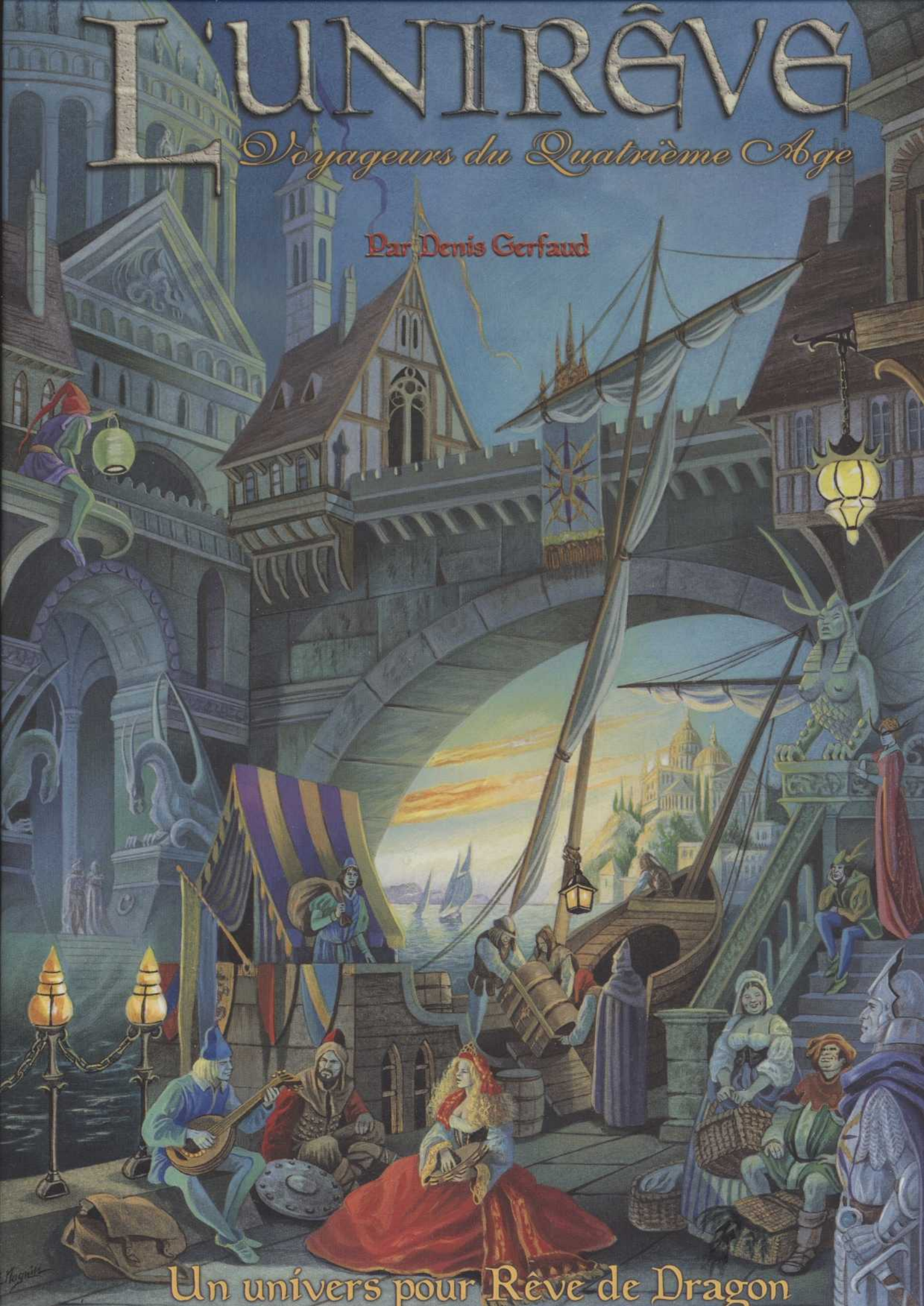


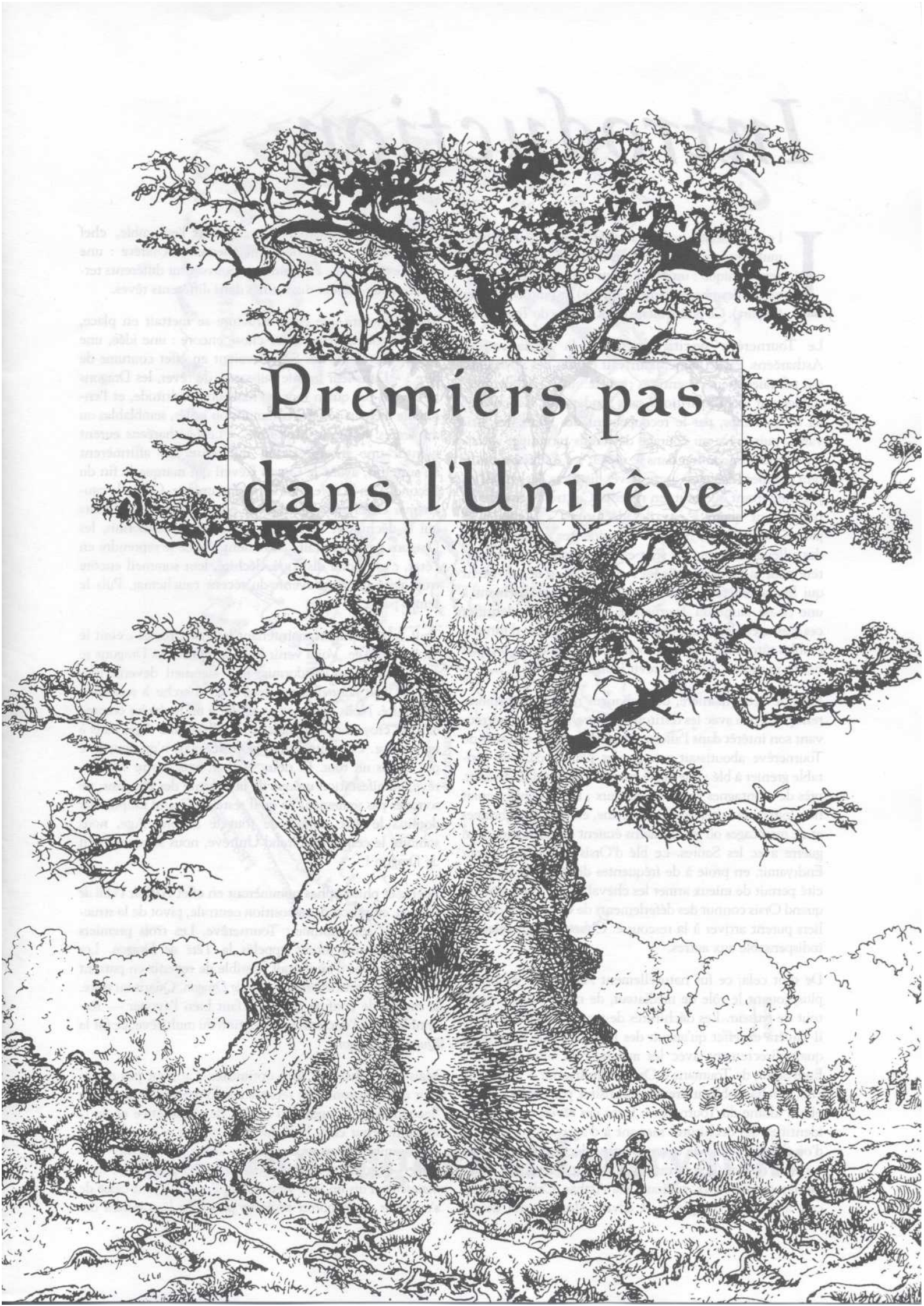
L'UNIRÊVE

Voyageurs du Quatrième Âge

Par Denis Gerfaud



Un univers pour Rêve de Dragon



Premiers pas dans l'Unirêve

Introduction

Il est un monde nommé Asthar, quelque part dans le multirêve, qui possède une déchirure du rêve d'un genre unique : un phénomène complexe présentant tantôt des phases jaunes (arrivée) et tantôt violettes (départ). Ce phénomène reçut le nom de *Tournerêve*.

Le Tournerêve suscita longtemps la méfiance des Astharéens. Par le jaune, il arrivait parfois des voyageurs, qui relataient leurs aventures ; par le violet, c'était invariablement des disparitions sans lendemain. Cependant, au fil du temps, par le recoupement des récits des arrivants, puis grâce au courage de hardis pionniers volontaires pour s'engouffrer dans le violet, les Astharéens finirent par identifier trois autres rêves distincts, les visiter, et, plus important que tout, en revenir. Ces trois autres rêves possédaient quant à eux des déchirures « normales », jaunes ou violettes. Nombre des violettes menaient vers des ailleurs inconnus, et sont encore aujourd'hui un mystère pour la plupart, mais les Astharéens en découvrirent qui les ramenèrent chez eux, aboutissant précisément à une phase jaune du Tournerêve. Découvrir et identifier ces passages demanda évidemment du temps, d'innombrables tâtonnements, sans oublier le sacrifice de tous les hardis pionniers qu'on ne revit jamais.

Mais de cette manière, des échanges réguliers s'instaurèrent peu à peu avec les territoires d'*outre-rêve*, chacun trouvant son intérêt dans l'affaire. L'une des phases connues du Tournerêve aboutissait aux fertiles plaines d'Orsis, véritable grenier à blé ; une autre menait à la cité d'Endryamir, près de montagnes riches en métaux ; la troisième menait non loin de la forteresse de Toumane, en un lieu de brumes et de marécages où les Humains étaient depuis toujours en guerre avec les Saures. Le blé d'Orsis permit de nourrir Endryamir, en proie à de fréquentes disettes ; le fer de la cité permit de mieux armer les chevaliers de Toumane ; et quand Orsis connut des déferlements de Groins, les chevaliers purent arriver à la rescousse. Chacun devint bientôt indispensable aux autres.

De tout cela, ce fut naturellement Asthar qui profita le plus, jouant le rôle de médiateur, de négociateur, et surtout de *passer*. Les déchirures devenant mieux connues, il s'avéra en effet qu'aucun des trois rêves ne communiquait directement avec les autres. Pour aller d'Orsis à Endryamir, de Toumane à Orsis, d'Endryamir à Toumane, etc., il fallait obligatoirement transiter par Asthar, via la phase idoine du Tournerêve. Dans ces rêves, on finit par identifier des déchirures menant à d'autres rêves encore, d'où il fut possible de revenir, ayant découvert les déchirures de retour. Ces autres rêves purent à leur tour communiquer entre eux, toujours via Asthar. Cela commençait à devenir complexe. Il advint alors ce qui devait

arriver. Ce fut Asthar qui contrôla l'ensemble, chef unique de ce qui devint officiellement l'*Unirêve* : une structure politique étendant son pouvoir sur différents territoires, eux-mêmes disséminés dans différents rêves.

Mais à mesure que cette structure se mettait en place, l'*Unirêve* devint bien autre chose encore : une idée, une gigantesque idée ! Les Sages avaient en effet coutume de dire : « Dans leur infinie puissance de rêver, les Dragons ne rêvent pas qu'un monde, mais une multitude, et l'ensemble de leurs songes, communs ou isolés, semblables ou disparates, forme le Multirêve. » Les Astharéens eurent bientôt une interprétation différente. Ils affirmèrent qu'autrefois, avant le Grand Réveil qui marqua la fin du Second Age, le rêve était en réalité unique. Ce fut le cauchemar engendré par l'abus de pouvoir des haut-révants qui le déchira et l'éparpilla. Lors, s'étant rendormis, les Dragons ne purent faire autrement que de le reprendre en l'état, c'est-à-dire disloqué, déchiré, leur sommeil encore trop agité par le souvenir du récent cauchemar. Puis le temps passa...

Tout cela, affirment maintenant les Astharéens, c'était le Troisième Age. Voici venir le Quatrième. Les Dragons se sont pleinement rendormis, leur sommeil devenu plus fort, et *tout naturellement*, leur rêve cherche à retrouver son unité. Nous n'avons pas affaire à un *multirêve* comme dans la croyance obscurantiste du Troisième Age, mais à un *unirêve*. Cet unirêve est morcelé, mais n'en constitue pas moins un tout. Et nous, Asthar, avec notre Tournerêve, manifestation unique de la volonté des Dragons, ne sommes pas seulement ce qu'il reste du Grand Empire qui domina le rêve unique de tout le Second Age, nous sommes le centre du Grand Unirêve, nous sommes l'Œil de Dragon !

Poètes et philosophes nommèrent en effet Asthar l'*Œil de Dragon*, en raison de sa position centrale, pivot de la structure avec son étonnant Tournerêve. Les trois premiers rêves reconnus furent appelés la *Tête de Dragon*. Les quelques rêves d'où il était possible de revenir en partant de la Tête, constituèrent l'*Aile de Dragon*. Quant au reste, la multitude confuse qui — il faut bien l'avouer — ressemble fort à l'ancienne conception du multirêve, ce fut la *Queue de Dragon*.

Mais les Astharéens sont optimistes. Ce n'est pas en un jour que pourront être réparés les dommages de la fin du Second Age. Il faudra du temps, de la patience et de la ténacité. Pour cela, la tâche d'Asthar est non seulement de rassembler, mais tout autant — sinon plus encore — de *régner*. L'ordre ne doit pas seulement être ramené, mais *maintenu*. Puis un jour viendra où, l'Aile n'ayant cessé de s'agrandir et de porter toujours plus loin le sommeil des

Dragons, l'Œil pourra clairement contempler la Queue. Alors sera reconstituée l'Unité Finale, pour la plus grande gloire d'Asthar et du Quatrième Âge !

Il faut donc bien distinguer deux choses quand on parle de l'Unirêve : l'idée philosophique quant à la signification finale du rêve des Dragons — idée qui n'en connaît pas moins des détracteurs et des opposants, y compris parmi les sages astharéens actuels —, et la structure politique, fait indiscutable et réel, qui maintient son pouvoir sur quelques rêves.

Cette structure politique n'est pas une démocratie, pas même ce que nous appellerions une fédération. Asthar en est la puissance souveraine, qui gouverne par l'intermédiaire de l'Unicat, une assemblée essentiellement composée d'Astharéens : les Uniques. A la tête des Uniques trône l'Uniarque, élu à vie et détenteur d'un pouvoir absolu. Les Uniques n'ont qu'un rôle de conseillers. Dans chaque rêve subalterne, aussi bien de la Tête que de l'Aile, l'Uniarque nomme un gouverneur, un fonctionnaire qu'il peut révoquer et remplacer à discrétion.

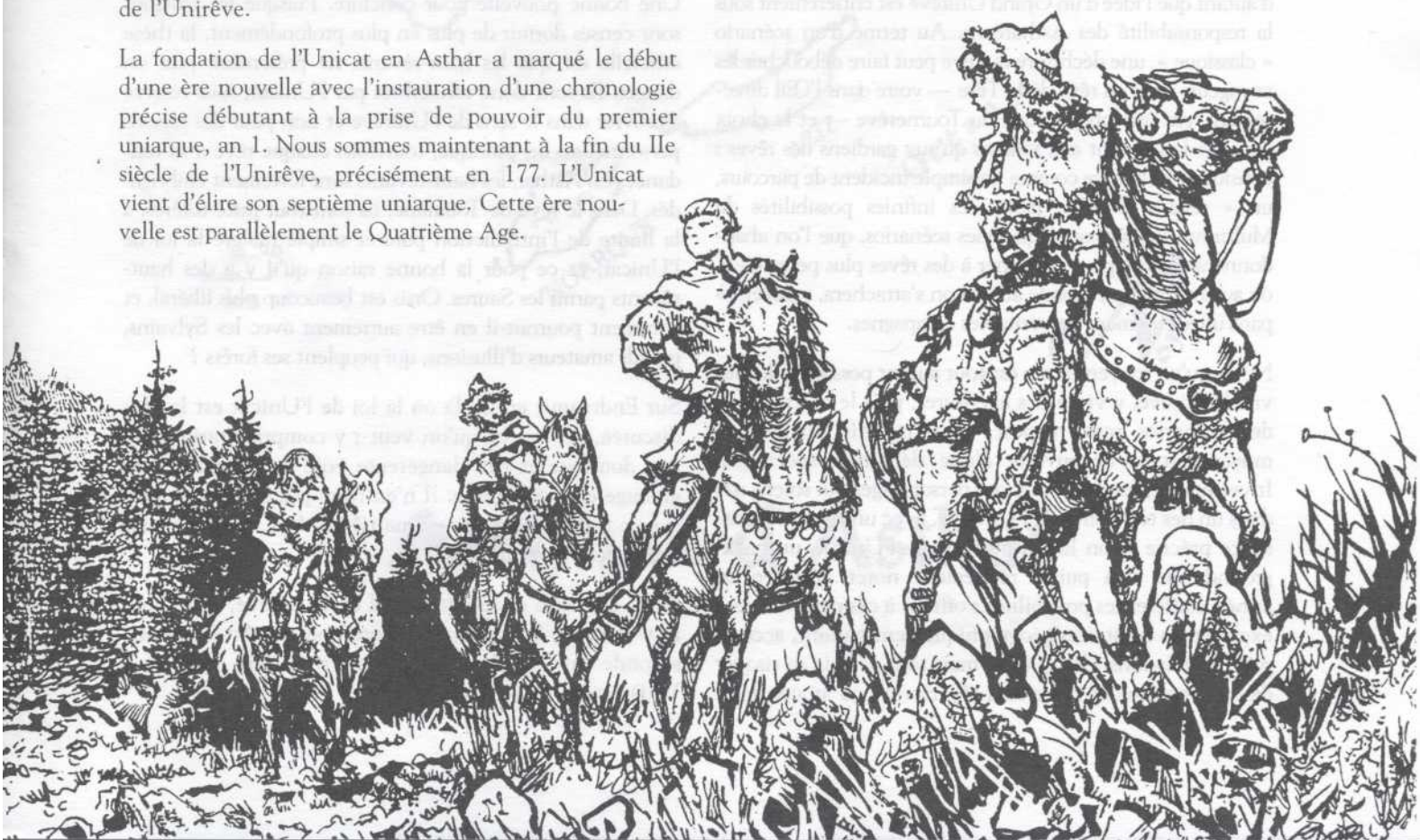
Car la vie dans l'Unirêve ne va pas sans problèmes. Les rêves de la Tête, et *a fortiori* ceux de l'Aile, ne sont pas intégralement connus géographiquement parlant. Les gouverneurs ne font régner l'ordre et la loi de l'Unicat que sur une faible portion du territoire de chaque rêve, défendant principalement l'accès aux déchirures qui permettent les transits. Il y a des oppositions, des détracteurs, des ennemis, notamment les Humanoïdes : les Saures de Toumane, les Groins d'Orsis, les Gnomes d'Endryamir qui, quoique « neutres » en vérité, n'en sont pas moins un poids pesant de par leur indifférence et leur inertie. Pour cela, les gouverneurs doivent être implacables. L'Unicat ne tolère aucune faiblesse, rien qui puisse mettre en cause ni sa souveraineté ni l'avenir de l'Unirêve.

La fondation de l'Unicat en Asthar a marqué le début d'une ère nouvelle avec l'instauration d'une chronologie précise débutant à la prise de pouvoir du premier uniarque, an 1. Nous sommes maintenant à la fin du II^e siècle de l'Unirêve, précisément en 177. L'Unicat vient d'élire son septième uniarque. Cette ère nouvelle est parallèlement le Quatrième Âge.

La fin du Second Âge vit l'éclatement du rêve unique. Le Troisième Âge connut les balbutiements des voyageurs à comprendre ce qu'il en était advenu. Le Quatrième est celui de la reconquête, de la restructuration de l'Unirêve.

En réalité, cette appellation de Quatrième Âge est quelque peu abusive, puisqu'il n'y eut jamais réellement de fin du Troisième avec un nouveau grand réveil des Dragons. Les Astharéens affirment même, au contraire, que les Dragons dorment de plus en plus profondément, oubliant peu à peu le cauchemar, et que c'est cela même qui permet de démêler l'écheveau embrouillé de l'Unirêve.

Il ne faut alors pas confondre ! C'est l'Unirêve qui est désormais au Quatrième Âge, pas le reste, pas la multitude des rêves possibles qui constituent la Queue de Dragon ! La notion est ainsi beaucoup plus culturelle que correspondant à une réalité historique. Pour nombre de voyageurs, ceux qui errent de rêve en rêve, ballottés comme fétus sur une mer de hasard, ignorant qu'il existe quelque part un monde nommé Asthar, on est toujours au Troisième Âge.



Voyageurs du Quatrième Âge

En termes de jeu, *L'Unirêve* est donc un « monde », un terrain destiné à supporter de nombreux scénarios et campagnes. Il reste spécifique de l'univers de *Rêve de Dragon* en ce qu'il n'est pas constitué d'un simple continent, voire d'une planète, mais d'un ensemble de rêves distincts, chacun avec une ambiance particulière, le tout communiquant par les passages oniriques traditionnels, déchirures et blurêve. Sa structure, toutefois, est suffisamment forte pour qu'il puisse être utilisé comme un « monde » au sens usuel du terme.

L'Unirêve permet aux joueurs et gardiens des rêves désireux d'une certaine stabilité, d'avoir une base, une *attache*, pour leurs scénarios et aventures. C'est un monde dans lequel on peut voyager, que l'on peut explorer, où nombre de quêtes et de missions sont possibles, un monde où l'on peut *rester*, et tout autant un monde que l'on peut quitter, le temps d'une excursion dans un rêve inconnu.

De cette façon, les scénarios de l'Unirêve peuvent s'insérer sans difficulté au sein des aventures plus « classiques » de *Rêve de Dragon*, notamment des *Voyages*. Comme on l'a vu dans l'introduction, le multirêve reste largement mystérieux, d'autant que l'idée d'un Grand Unirêve est entièrement sous la responsabilité des Astharéens. Au terme d'un scénario « classique », une déchirure du rêve peut faire déboucher les voyageurs dans un rêve de la Tête — voire dans l'Œil directement, par une phase jaune du Tournerêve — et le choix est alors laissé, tant aux joueurs qu'aux gardiens des rêves : considérer l'Unirêve comme un simple incident de parcours, un « rêve » possible parmi les infinies possibilités du Multirêve, un support à quelques scénarios, que l'on abandonnera ensuite pour retourner à des rêves plus personnels, ou au contraire un monde auquel on s'attachera, y développant ultérieurement de véritables campagnes.

Noter qu'un moyen terme est tout autant possible : découvrir l'Unirêve, y vivre des aventures, puis le quitter pour des scénarios sans rapport, et y revenir finalement, moyennant la découverte d'une déchirure spécifique. Inversement, on peut créer des personnages qui soient nés dans un des territoires de l'Unirêve, avec une date de naissance précise selon la chronologie de l'Unicat, un background que l'on puisse réellement noter, d'année en année. Différentes possibilités s'offrent à ces personnages : explorer les territoires géographiquement parlant, accomplir des missions, des quêtes, mais sans jamais se risquer dans l'inconnu des rêves non répertoriés, ou au contraire

faire partie des pionniers de l'Unirêve et plonger dans la Queue de Dragon avec peu ou pas d'espoir de retour. En cas de succès, cependant, gloire et récompense attendent ceux qui auront servi à rattacher un nouveau rêve à l'Aile de Dragon.

L'Unirêve offre matière à une véritable carrière au choix des personnages. Ils peuvent être serviteurs disciplinés, messagers ou explorateurs, gravissant peu à peu les échelons de la hiérarchie. S'il est irréal d'envisager qu'un PJ puisse un jour devenir l'Uniarque, il n'est pas inconcevable qu'il devienne gouverneur d'un territoire de l'Aile, surtout s'il a contribué lui-même à son rattachement. Mais il y a également, bien entendu, l'intrigue. L'Unirêve est avant tout une structure gouvernementale qui cherche à maintenir son pouvoir ; et tous les coups sont permis. On peut même alors être carrément hors la loi. Dans le rêve d'Endryamir, par exemple, nombre de princes locaux, haut-révants, chefs de bandes et autres fortes têtes refusent toujours de se plier à la loi de l'Unicat. Au lieu d'œuvrer pour l'Unirêve, il peut être aussi intéressant — en termes d'aventures — de se dresser contre lui. Attention toutefois aux représailles !

Une bonne nouvelle pour conclure. Puisque les Dragons sont censés dormir de plus en plus profondément, la thèse officielle est que les haut-révants ne présentent plus un danger. Ils sont donc réhabilités par l'Unicat, sous réserve d'œuvrer dans le sens de l'Unirêve et non pour des raisons personnelles. En pratique, toutefois, chaque rêve a sa tendance. En Asthar, les haut-révants sont fortement embrigadés. Dans le rêve de Toumane, ils sont tout juste tolérés, à la limite de l'interdiction pure et simple malgré la loi de l'Unicat, et ce pour la bonne raison qu'il y a des haut-révants parmi les Saures. Orsis est beaucoup plus libéral, et comment pourrait-il en être autrement avec les Sylvains, grands amateurs d'illusions, qui peuplent ses forêts ?

Sur Endryamir enfin, là où la loi de l'Unicat est la plus discutée, on fait ce qu'on veut ; y compris pratiquer la très douteuse et très dangereuse voie de Thanatôs. Du grabuge en perspective. Il n'en reste pas moins que pratiquer le haut-rêve au « Quatrième Âge » a désormais une saveur nouvelle.

Ainsi s'achève ce rapide survol de l'Unirêve, il ne vous reste plus qu'à y plonger en profondeur. Attendez une seconde que la phase du Tournerêve soit correcte... Voilà, vous y êtes.



Archipel d'Asthar

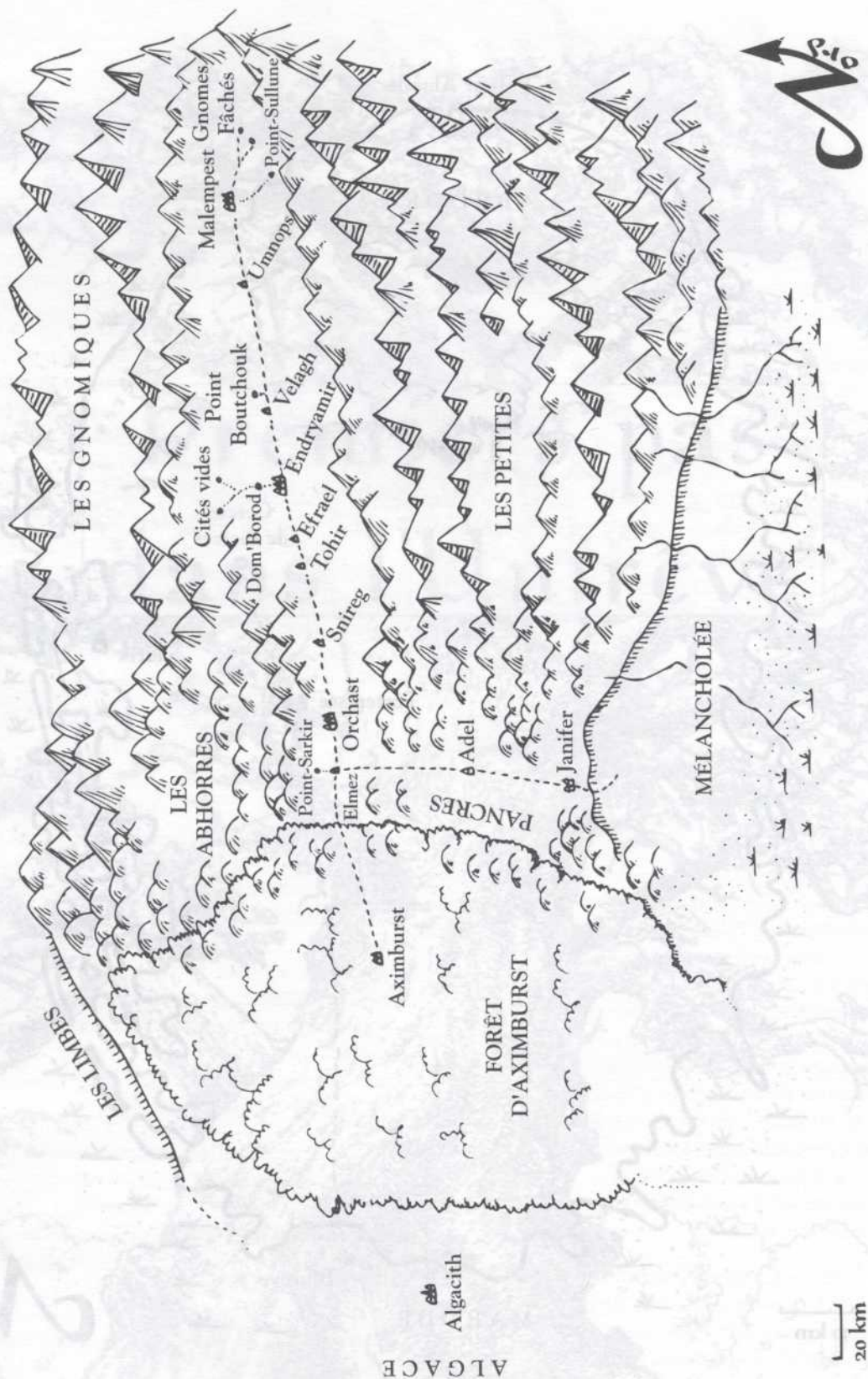


20 km



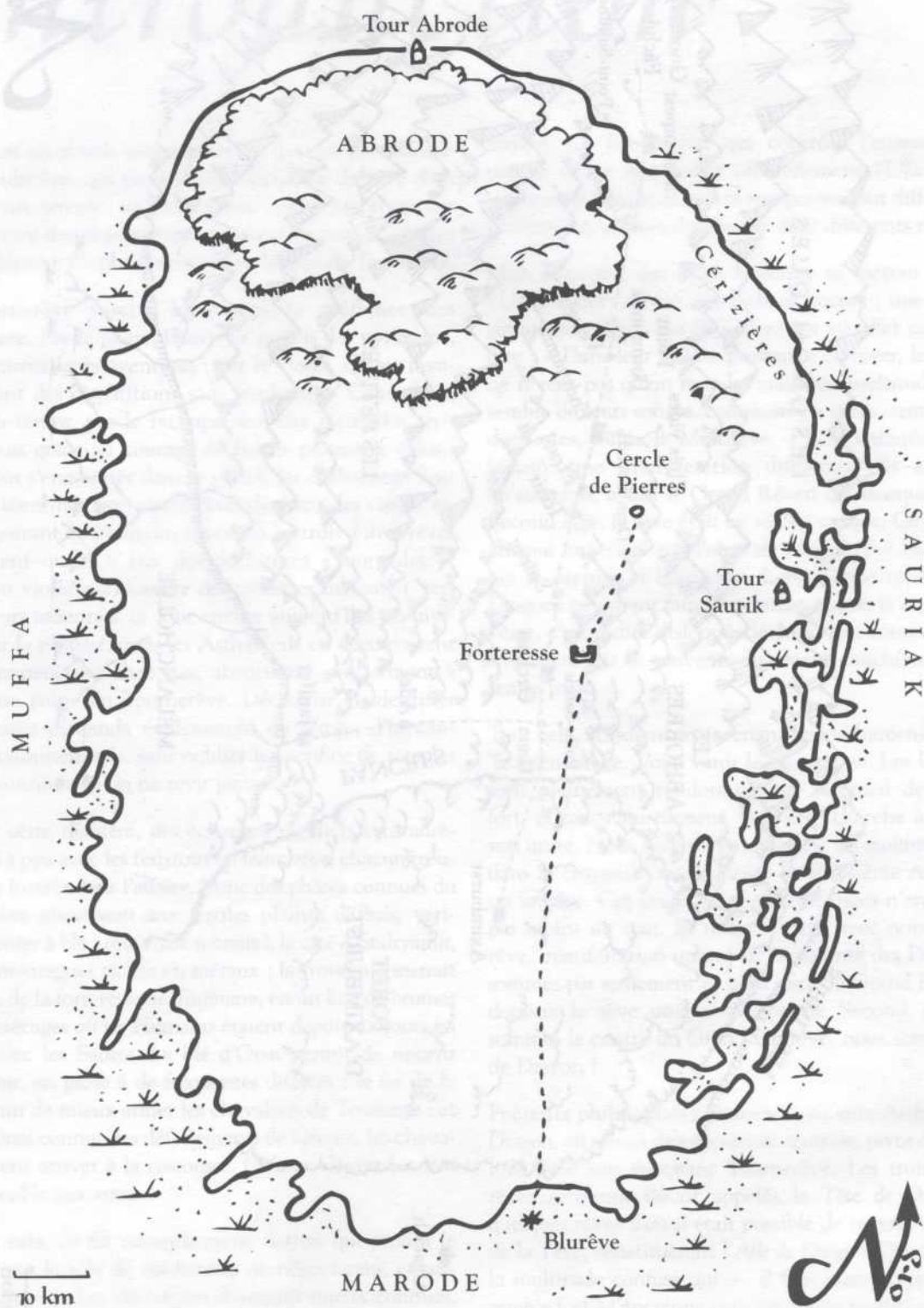
Les plaines d'Orsis

Les montagnes d'Endryamir



Introduction

Le Toumane est une région aride, caractérisée par ses vastes étendues de sable et ses quelques oasis. Elle est située dans le sud-ouest de l'Algérie, à l'ouest de la ville d'Alger. La région est traversée par la route nationale 1, qui relie Alger à Tamanrasset. Le Toumane est une région riche en histoire et en culture. Elle a été peuplée par différentes tribus berbères, dont les Mzabites. Ces derniers ont développé une civilisation unique, basée sur l'agriculture et le commerce. Le Toumane est aujourd'hui une région touristique, attirant de nombreux visiteurs pour ses paysages désertiques et ses sites historiques.



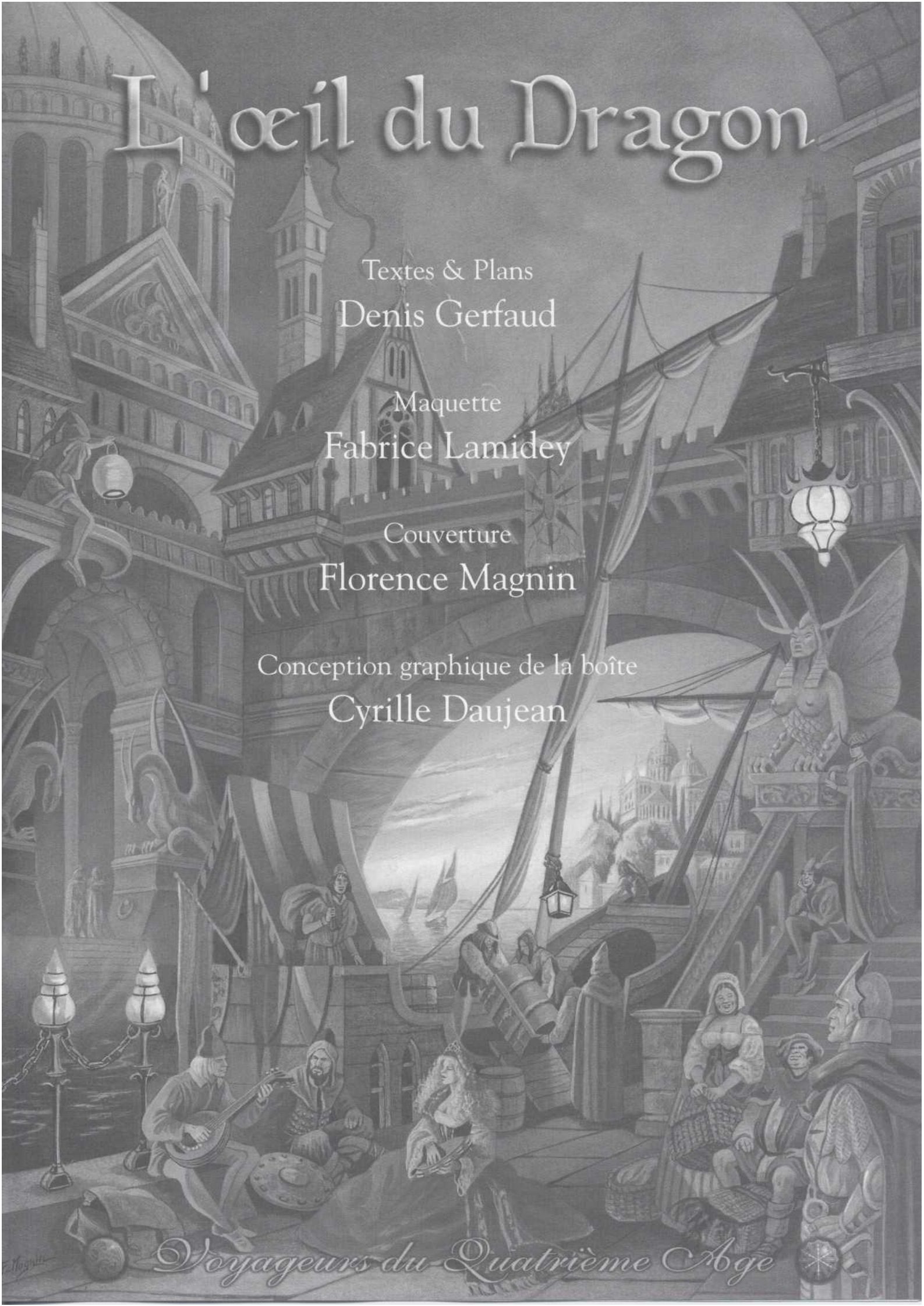
La plaine de Toumane

L'œil du Dragon



Voyageurs du Quatrième Âge

L'œil du Dragon



Textes & Plans
Denis Gerfaud

Maquette
Fabrice Lamidey

Couverture
Florence Magnin

Conception graphique de la boîte
Cyrille Daujean

Voyageurs du Quatrième Âge

Historique

Asthar est un monde marin, un archipel composé d'une douzaine d'îles, au sein d'un océan sans limites connues. Il doit son nom à sa plus grande île, Asthar. Aujourd'hui, cette île domine le reste de l'archipel, mais il n'en fut pas toujours ainsi. Il fut une époque où la cité d'Asthar n'était qu'un village de pêcheurs, et où l'île du Tournerêve, la plus excentrée de l'archipel, n'était pas encore connue. Cette époque, qu'il est impossible de dater avec précision, remonte à l'aube des temps, c'est-à-dire ce que l'on a coutume de nommer le début du Troisième Âge.

A l'aube des temps

A cette époque, les Astharéens sortaient tout juste du grand *gris rêve* collectif — comme il en fut pour la plupart des rêves —, sans souvenir d'un passé plus ancien. Et pourtant, leur village existait déjà, ils fabriquaient déjà des embarcations capables de tenir la mer, et ils connaissaient leurs plus proches voisins : les îles de Cormanthe et d'Elodène, avec qui ils entretenaient des rapports. Des légendes faisaient partie de leurs souvenirs, mais sans qu'ils sachent clairement comment ils les avait apprises : le monde était un rêve de Dragon, disait-on ; autrefois,

les îles étaient plus grandes et plus riches ; puis les Dragons s'étaient réveillés, et ç'avait été le temps des Dernières Tempêtes.

En cette époque reculée, Asthar prit néanmoins assez vite le pas sur ses voisines. Elle était la plus grande et possédait des forêts, indispensables pour le bois de charpenterie navale. Ses marins étaient aussi les plus audacieux. Ils se lancèrent bientôt à la découverte du reste de l'archipel. Les autres îles étaient désertes ; on fonda des villages sur les plus propices à l'agriculture. Et l'on arriva finalement à la dernière, la plus lointaine, à peine plus qu'un grand îlot. Là, au centre d'un cirque rocheux d'une cinquantaine de mètres de diamètre, la lumière était curieuse et mouvante, irisée de violet. La légende dit que tous les marins y disparurent, sauf le mousse. Ce fut une seconde expédition qui retrouva ce dernier, quelques mois plus tard, à moitié fou. Il jetait des galets dans la lumière violette et éclatait de rire en les voyant disparaître.

A cette époque, en effet, le Tournerêve — qui n'avait pas encore ce nom — n'était qu'une simple déchirure de départ. Ce n'est que bien plus tard qu'il se transforma en jaune. On ne sait pas exactement quand, d'autant qu'on se tenait désormais à l'écart de l'île de la Folie. Pendant ce temps, à mesure que grandissait la population de l'archipel et que prospéraient les villages nouveaux, Asthar prit une position définitive de capitale.



Balдим le menteur

Un jour, des marins de l'île de Nost recueillirent un naufragé, prêt à couler sur son radeau rudimentaire. L'homme parlait avec un accent difficile à comprendre, et ses vêtements, son épée, ne provenaient pas de l'archipel. La légende a retenu son nom comme *Balдим le menteur*. Il affirmait être arrivé par une « déchirure du rêve », baignant dans le jaune. L'île qu'il indiqua était celle de la Folie. Personne ne le crut, d'autant que quand on y retournera vérifier avec lui, la lumière était violette, comme elle l'avait toujours été. Pour sa peine, Balдим fut poussé dans le violet, et on n'entendit plus jamais parler de lui. Ce fut toutefois l'incident qui marqua le début des Grandes Navigations.

Les Grandes Navigations

D'où venait Balдим ? Quelle industrie avait fabriqué son épée ? Il devait y avoir au-delà de l'archipel d'autres terres à découvrir. Le temps des Grandes Navigations dura près d'un siècle, et ce fut en pure perte. Aucune autre terre ne fut découverte. L'archipel d'Asthar semblait bien être le seul existant, entouré par un océan sans limite. Depuis, d'autres navigateurs ont poussé encore plus loin, tels que Frasco d'Asthar et le grand Madjellac, mais sans autre résultat que de confirmer la thèse désormais admise.

Blamor le parricide

La légende a également retenu le nom de Blamor, qui tua son propre père pour des raisons affreuses (il sembla en effet prouvé que le père avait eu des rapports incestueux avec sa propre fille, la sœur de Blamor). Les crimes étaient rarissimes en Asthar ; on ne sut trop que faire du parricide, qui avait tout de même quelques excuses à son acte. On décida finalement de le bannir à jamais en le poussant dans le violet

de l'île de la Folie. Ce fut alors, à la stupéfaction générale, qu'on découvrit que la lumière y était jaune ! Et aucun des galets qu'on y lança ne fit rire personne.

C'est de cette époque que datent les premiers guetteurs, embryon de ce qui est aujourd'hui l'Ordre des Guetteurs. En ce qui concerne Blamor, pour certains il prit la mer pour ne plus jamais revenir, pour d'autres il plongea de lui-même dans le violet dès que celui-ci fut réapparu.

Fontana d'Orsis

On se mit en effet à guetter les changements de couleur. Ceux-ci se produisaient de façon apparemment erratique. Le jaune durait parfois des semaines avant de se muter en violet pour quelques heures seulement, ou inversement, ou pour des périodes plus égales. Lorsqu'une jeune femme nommée Fontana apparut un beau jour par le jaune, on crut, cette fois, à son histoire. Elle se prétendait voyageuse et affirmait avoir traversé de nombreux rêves. Une déchirure violette l'avait surprise pendant un orage ; elle voyageait alors

en un lieu nommé les plaines d'Orsis.

Fontana ne quitta jamais l'archipel. Elle expliqua ce qu'elle savait de la multitude des rêves et du phénomène des déchirures, les violettes qui vous emportent, les jaunes par où l'on arrive. Elle s'installa dans l'île de Nost, où elle se maria et eut des enfants. Depuis, cette île a été rebaptisée Fontan en son honneur. Fontana mourut approximativement en 300 avant l'Unicat.

Les guetteurs

Ce fut dès ce moment que l'on commença sérieusement à s'intéresser au Tournerêve, lequel n'allait pas tarder à mériter son nom. Le phénomène se mit en effet à tourner.



Supposons, pour comprendre, que l'on divise en douze parts égales le cirque rocheux où il se manifestait, comme les tranches d'un cadran solaire. Le phénomène était, par exemple, violet dans la tranche I, puis il s'atténuait subitement pour réapparaître, jaune cette fois, dans la tranche IV, ou VII ou II... puis violet à nouveau dans la tranche XII ou III, etc. Plus encore, il se mit à changer de tranche, c'est-à-dire d'emplacement dans le cirque rocheux, sans pour autant changer de couleur : violet pendant deux jours dans la tranche III, puis toujours violet, mais ayant tourné à la tranche V, pendant une semaine, pour tourner encore et devenir jaune dans la tranche I, cette fois pendant un bon mois. C'était aussi complexe qu'incompréhensible.

D'autres personnes arrivèrent par le jaune, que l'on écoutait désormais avec attention. Certains n'étaient que de pauvres hères complètement perdus, d'autres des voyageurs, comme Fontana, qui avaient déjà une expérience de ce qu'ils appelaient les « déchirures du rêve ». Celles-ci pouvaient être jaunes ou violettes, fixes ou mobiles, apparaissant inopinément, ou finissant par se résorber, mais d'un seul genre à la fois — jamais tout ensemble ! Le Tournerêve était unique — unique et fabuleux.

Les Grandes Hypothèses

Ce fut le temps des Grandes Hypothèses : le Tournerêve était à la fois départ et arrivée, et selon la tranche où se produisait le phénomène, il communiquait avec tel ou tel autre rêve. Là, puisqu'il existait d'autres déchirures simples, il suffisait d'entrer dans une violette, et l'on devait forcément revenir en Asthar sur l'île du Tournerêve. Ce n'était pas faux, mais pas aussi simple que cela. Quelques téméraires s'engouffrèrent dans le violet : ils ne revinrent jamais. Plus encore, un voyageur nommé Kardim débarqua un beau jour en provenance des plaines d'Orsis, arrivant par un jaune—VIII. On se félicita, il provenait du même rêve que Fontana, preuve que la théorie était bonne. Mais quelque temps plus tard, le Tournerêve ayant changé et étant revenu en jaune—VIII, il en sortit un certain Irold qui déclara quant à lui venir d'un pays de marécages. Il était poursuivi par des sortes d'hommes-reptiles, et n'avait dû son salut qu'à la déchirure du rêve où il avait plongé. Les récits de Kardim et d'Irold confrontés conduisirent à l'évidence qu'ils ne provenaient pas du même rêve.

Le temps des Grandes Hypothèses — approximativement le III^e siècle avant l'Unicat — n'apporta pas que de la confusion. On se rendit compte en effet que les arrivants venaient presque tous des mêmes lieux. Les plus nombreux venaient des plaines d'Orsis, comme Kardim et Fontana ; d'autres, comme Irold, mentionnaient également les Saures — c'était le nom des hommes-reptiles — et parlaient des chevaliers de Toumane qui leur livraient une guerre ancestrale ; d'autres enfin avaient

séjourné plus ou moins longtemps dans une cité nommée Endryamir. Le reste, à peine 10 %, venait de lieux disparates et sans rapport.

Plus encore, on se rendit compte que les voyageurs d'un même rêve étaient arrivés par les mêmes déchirures. Ceux d'Orsis parlaient de la clairière du Chêne-Dragon ; ceux d'Endryamir des grottes de la Gemme Géante. Ils y étaient allés attirés par les légendes locales et malgré les avertissements comme quoi on pouvait ne pas en revenir... Mais pourquoi avoir pénétré dans les déchirures ? « Les déchirures, répondaient-ils, ne se voient bien qu'en pleine lumière. Par mauvaise visibilité, même le voyageur le plus prudent peut se laisser piéger... »

On commença ainsi à se faire une idée de ces trois rêves distincts, sans pourtant qu'aucun Astharéen n'y fût jamais allé. Le moyen de venir en Asthar commençait à se dessiner ; celui d'aller dans ces rêves était toujours aussi hypothétique. Aucun des téméraires — que l'on commençait à appeler les hardis pionniers — ne revenait jamais.

Les Groins

Ironiquement, c'est aux Groins qu'Asthar doit son actuelle hégémonie. En 225 avant l'Unicat, le vaisseau Belle d'Écumé venu ravitailler les guetteurs du Tournerêve fut accueilli par des Humanoïdes porcins. Les Astharéens en avaient entendu parler de la bouche de voyageurs et surent à qui ils avaient affaire, mais ne s'angoissèrent pas moins de les trouver chez eux. Les Groins avaient massacré tous les guetteurs, mis à bas les constructions où ils logeaient, et avaient même coulé le petit bateau toujours amarré dans la crique. Cela fait, ils s'étaient bêtement retrouvés prisonniers de l'île. Les Astharéens n'étaient pas des guerriers. Les survivants se replièrent sur le Belle d'Écumé ; puis on laissa le Tournerêve s'occuper lui-même de la besogne. Dès que la déchirure tourna à nouveau au violet, les Groins finirent en effet par y disparaître, et l'île s'en trouva débarrassée. Mais quelle frayeur ! Quelle alarme ! L'archipel tout entier, qui n'avait jamais connu la moindre guerre, la moindre menace venue de conquérants d'outre-océan, s'en trouva moralement commotionné.

La Guilde d'Asthar — l'ancêtre de l'Unicat — se réunit en séances exceptionnelles. Deux tendances s'y firent jour — qui préfiguraient déjà les actuelles Têtes froides et Têtes chaudes. Les premiers étaient d'avis d'entourer le cirque du Tournerêve d'un cercle de remparts, et d'y poster de nouveaux guetteurs armés d'arcs et de balistes, avec ordre de tirer à vue sur tout ce qui pouvait s'y manifester. Faute de pouvoir détruire le Tournerêve, il fallait le murer. La sécurité de tout l'archipel en dépendait. Les autres, sans rejeter l'idée des remparts de protection, affirmèrent qu'il fallait au contraire intensifier l'exploration du Tournerêve, découvrir les passages aller et retour, et cela fait, sur-



veiller tout autant, dans les autres rêves, les déchirures menant en Asthar.

Les Astharéens n'avaient jamais été un peuple craintif, comme en témoigne le temps des Grandes Navigations. Ils avaient même été déçus de découvrir que leur archipel — leur monde — était aussi petit, sans nouvelles terres à découvrir et où porter leur civilisation. L'idée de s'ouvrir aux nouveaux rêves, tout en les surveillant, fut celle qui prévalut, et les Têtes Froides finirent par s'atténuer.

Rêve ou meurs !

Ce fut le slogan des Têtes brûlées — les plus bouillantes des Têtes chaudes — qui marqua le début du II^e siècle avant l'Unicat. Il fallait trouver les passages coûte que coûte ! Une loi s'instaura : tout étranger arrivant par le Tournerêve devait obligatoirement repartir par le même chemin, escorté d'un ou plusieurs pionniers. On espérait beaucoup des compétences des voyageurs d'outre-rêve pour guider ces derniers. Ce n'étaient quant à eux que des volontaires, mais à qui de grandes récompenses étaient promises en cas de retour : titre dans la Guilde, propriété foncière, etc. L'esprit aventureux astharéen fut pour l'autre moitié de la motivation.

« J'y retourne, j'ai oublié d'éteindre le feu ! »

Shagran le Magnifique fut le premier pionnier à revenir. L'événement eut lieu en 175 avant l'Unicat et suscita l'allégresse.

Outre-rêve, Shagran s'était retrouvé, baigné de jaune, sur la rive sablonneuse d'un

petit lac. Plus loin, dans un village, il découvrit qu'il avait abouti dans les plaines d'Orsis. Il se fit indiquer la clairière du Chêne-Dragon, et s'y rendit malgré les recommandations de prudence. Dans une cavité entre les racines de l'arbre millénaire, il y avait effectivement un scintillement violet. Il s'y engagea et réapparut dans le Tournerêve. Toutefois, si son périple ne lui avait personnellement pris que dix jours, un plein mois s'était écoulé en Asthar entre son départ et son retour. On s'interrogea sur ce nouveau mystère. Cependant, fêté, adulé, et pas peu fier de lui, Shagran déclara qu'il était prêt à y retourner à l'instant. Qu'il ait alors réellement prononcé les paroles historiques qu'on lui attribue est de peu d'importance, mais témoigne bien de l'optimisme du moment. On attendit neuf jours, que le Tournerêve reprenne la place qu'il avait au premier départ du pionnier, à savoir un violet—VI, et Shagran repartit... On n'eut plus jamais de ses nouvelles.

Trois ans plus tard, le même hiatus se produisit avec Isobella, pionnière native d'Elodène. Elle avait quant à elle abouti dans le rêve d'Endryamir, qu'elle avait ensuite quitté par la déchirure de la grotte de la Gemme Géante. Quoique plus pondérée que Shagran le Magnifique, elle repartit elle aussi pour tenter de re-boucler la boucle. Mais quoiqu'on eût pris grand soin de lui faire ré-emprunter la même position du Tournerêve, un violet—IX, elle ne revint jamais non plus.

Dans aucun des deux cas, cependant, ces pionniers n'avaient connu de réelles difficultés à leur premier voyage ; ils y avaient même rencontré des gens plutôt amicaux. Alors ?... Mystère et consternation.

Les Têtes froides saisirent l'occasion pour réclamer la fermeture du Tournerêve. Les travaux étaient alors achevés, le cirque rocheux entièrement ceint d'un



large rempart crénelé avec chemin de ronde et tours de guet. La petite baie avait été aménagée en un véritable port capable d'accueillir plusieurs vaisseaux ; et sur le peu de place restant dans l'île, des bâtiments en dur avaient été érigés pour loger guetteurs et chercheurs. Il ne s'agissait plus tant, en effet, de guetter que de chercher — trouver une signification aux changements du Tournerêve. « Peine perdue ! clamaient les Têtes froides. Le Tournerêve est aléatoire, ce n'est qu'un gouffre à vies humaines, sans parler des sommes considérables qui ont été gaspillées ! » Ce fut alors qu'un chercheur nommé Orgaliphan exposa sa théorie nouvelle.

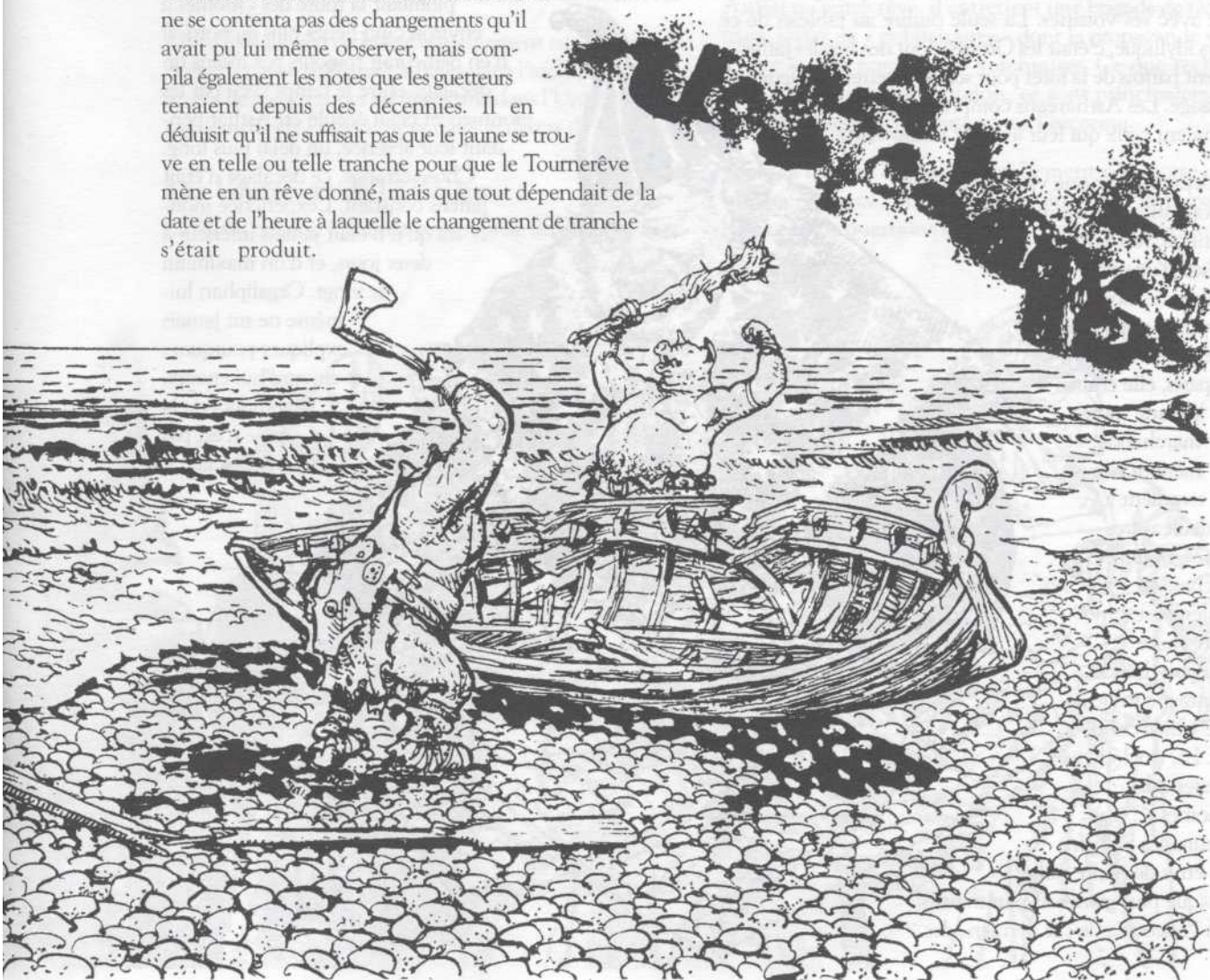
Orgaliphan l'Astrologue

L'astrologie n'avait jamais été très développée en Asthar, vraisemblablement par manque de bases traditionnelles. Depuis quelque temps, toutefois, on s'était mis à s'y intéresser, sous l'influence de voyageurs plus férus en la matière. Orgaliphan eut l'idée d'associer analogiquement les douze tranches du Tournerêve aux douze heures de la journée, elles-mêmes analogues aux douze mois de l'année, le tout correspondant aux douze principales constellations du ciel ; puis de comparer les changements du Tournerêve aux mouvements des étoiles. Il ne se contenta pas des changements qu'il avait pu lui-même observer, mais compila également les notes que les guetteurs tenaient depuis des décennies. Il en déduisit qu'il ne suffisait pas que le jaune se trouve en telle ou telle tranche pour que le Tournerêve mène en un rêve donné, mais que tout dépendait de la date et de l'heure à laquelle le changement de tranche s'était produit.

Plus encore, il constata de véritables suites associatives, dans les changements du Tournerêve. Certes, admettait-il, si l'on ne considère que le Tournerêve seul, on ne voit aucun schéma, tout semble aléatoire : jaune—II/ jaune—X/ violet—I/ jaune—V/ violet—VII, etc. Mais si on se reporte parallèlement aux mouvements astraux, alors on discerne une figure.

Quand Shagran et Isobella étaient repartis, ils avaient certes emprunté la même phase que précédemment, mais ces phases n'étaient pas alors situées à leur place dans la figure.

La théorie d'Orgaliphan suscita des commentaires mitigés, quoique franchement moqueurs de la part des Têtes froides. Là où l'astrologue prétendait voir un ordre, on ne voyait en vérité qu'une complexité à s'arracher les cheveux. Mais l'astrologie est également une science prévisionnelle. Orgaliphan assura qu'il pourrait prédire les prochains changements du Tournerêve. Il établit des calculs pour les six mois à venir ; et à mesure que les jours s'écoulèrent et que tourna le Tournerêve, force fut de constater qu'il ne s'était pas trompé une seule fois. C'était en l'an 169 avant l'Unicat.



Les premiers contacts

Dès lors, il n'y eut plus guère de tâtonnements. Orgaliphan calcula les dates correctes pour retourner en Orsis et en Endryamir, et les volontaires qui s'y risquèrent revinrent au bout de quelques semaines. Nouveaux calculs, nouveaux essais — et nouvelles réussites. Le Tournerêve avait enfin livré son secret : Asthar s'ouvrait sur l'extérieur comme elle l'avait toujours rêvé.

Orsis était un pays de plaines et de collines fertiles, parcouru de rivières venant se jeter dans de petits lacs, çà et là disséminés. Le climat y était doux, le paysage enchanteur. Tout autour — de même que l'archipel d'Asthar était entouré par l'océan —, s'étendaient des forêts sans limites connues, mais sur lesquelles couraient des légendes merveilleuses. Elles étaient entre autre peuplées par des Sylvains, de petits êtres humanoïdes, craintifs mais néanmoins sociaux, et dont la vie se résumait apparemment à prendre du bon temps. Les Humains d'Orsis vivaient un peu à leur image, villageois nonchalants, heureux de leur sort et de l'abondance naturelle de leur pays. Ils n'avaient aucune grande cité, rien que des villages et des bourgs de moyenne importance. Pas de gouvernement central non plus, chaque agglomération s'administrant elle-même en parfaite harmonie avec ses voisines. La seule ombre au tableau de ce pays idyllique, c'était les Groins, dont des hordes jaillissaient parfois de la forêt pour semer la terreur sur leur passage. Les Astharéens comprirent alors d'où venaient ceux qui leur avaient rendu visite.

Endryamir était une vieille cité, dont la fondation remontait probablement au Second Âge, sise au milieu d'une vallée environnée de montagnes vertigineuses. Ceinte de puissants remparts, elle contrôlait une route marchande, menant respectivement à deux autres cités, nommées Orchast et Malempest. Une autre route grimpait dans la montagne jusqu'à une vallée cul-de-sac. Là, troglodytes, vivaient des Gnomes. C'était comme les Sylvains des êtres de petite taille, quoique plus grands et plus massifs, et à l'encontre de ces derniers, des

artisans habiles et opiniâtres. Ils travaillaient les métaux, fer, cuivre, étain, ainsi que l'or et l'argent, qu'ils extraient des profondeurs de leur secrète cité souterraine. Mais comparée aux plaines d'Orsis, la région d'Endryamir était pauvre, avec ses rudes hivers rendant l'agriculture précaire. La seule richesse venait de la route et du trafic des marchandises. Et encore fallait-il les défendre contre la mainmise des uraghans — petits seigneurs locaux retranchés dans leurs châteaux forts — dont la plupart se conduisaient en véritables brigands. Endryamir était quant à elle gouvernée par son prince héréditaire.

(En ce qui concerne Toumane, quoiqu'il continuât à en arriver des voyageurs, en vérité moins fréquents, ce n'est que bien plus tard que l'on découvrit le moyen de s'y rendre.)

Le petit lac où avait abouti Shagran, et qu'on appelait le Lac Ambré, était situé à moins de cinq lieues d'un des bourgs les plus importants du pays : Ostrel. Cinquante lieux séparaient en revanche Ostrel de la lisière de la Grande Forêt et de la clairière du Chêne-Dragon. Les trajets étaient plus courts à Endryamir. L'arrivée était située au fond d'un ravin à moins d'une

lieue de la cité ; et l'entrée des grottes de la Gemme Géante (le départ) surplombait la route des Gnomes à environ cinq lieues plus au nord. Il n'en demeurait toujours pas moins un décalage entre le temps vécu par les pionniers et celui écoulé en Asthar pendant leur absence, un délai plus long.

Chose étrange, ce décalage n'était jamais constant. L'expérience montra qu'il n'était jamais inférieur à deux jours, et d'un maximum de vingt. Orgaliphan lui-même ne sut jamais expliquer pourquoi ; et aujourd'hui encore, le pourquoi de la chose n'est pas éclairci.



Les premiers échanges furent « touristiques », le temps que les Astharéens se fassent connaître et reconnaître, et devinrent peu à peu commerciaux, les denrées, y compris alimentaires, transitant avec la même facilité que les êtres vivants. Les Orses n'avaient aucune idée de la mer. Ce leur fut une stupéfaction de découvrir le poisson de l'archipel, dont ils raffolèrent bientôt. Plus lents à s'ama-douer, les Endryans comprirent bientôt ce qu'ils pouvaient tirer du négoce des *marvelles*, pommes au parfum naturel de vanille des vergers d'Orsis. Puis le métal transita à son tour, dont les Orses étaient quasiment dépourvus, puis le bois de la Grande Forêt. Pour faciliter tout cela, on aménagea l'abord des déchirures, arrivée et départ, tout en envisageant le tracé de nouvelles routes pour les relier. Des Astharéens restèrent en place pour en surveiller l'ac-cès ; ce furent les premiers garde-rêve.

En 148 avant l'Unicat, le bourgmestre d'Ostrel se rendit personnellement en Asthar. Il rencontra le Prévôt de la Guilde, et des serments d'amitié furent échangés entre les deux pays. Quatre ans plus tard, ce fut le tour du Prince d'Endryamir de venir en visite officielle. Les relations furent toutefois beaucoup plus tièdes. On rela-te que le prince souffrit d'un abominable mal de mer durant la traversée jusqu'à la capitale de l'archipel.

Les bases de l'Unirêve n'en étaient pas moins jetées.

Istebourg

Les Orses connaissaient bien leur pays, entièrement ceint par la forêt, mais beaucoup plus mal cette dernière. La clairière du Chêne-Dragon était connue car elle se trou-vait quasiment en lisière. La scintillance jaune du Lac Ambré (la déchirure d'arrivée) avait également été repé-rée, mais sans qu'on sût ce que c'était avant l'arrivée des Astharéens. Or il se trouvait dans les plaines un autre phénomène semblable, jaune, au sommet d'une colline près du village de Méral. Les Astharéens s'y firent conduire et y reconnurent effectivement une déchirure d'arri-vée. D'où amenait-elle ? Sûrement pas du Tournerêve, puisqu'aucun pionnier n'y avait jamais abouti.

Puis, alors qu'ils commençaient à prendre contact avec les Sylvains de la forêt, les Astharéens découvrirent eux-mêmes une autre déchirure violette, dans une grotte située derrière une cascade : la Cascade des Esprits Vieux. Les Sylvains s'y rendaient quand ils se sentaient devenus trop las de vivre — pour y disparaître. Ce fut un pionnier nommé Autun, originaire de la cité d'Asthar, qui décida de tenter le coup. C'était insensé, mais bien typique de l'enthousiasme de l'époque. Il tenta le coup, donc, et gagna ! Onze jours plus tard, en effet, il réapparait au sommet de la colline de Méral.

Il s'était retrouvé dans une cave à ciel ouvert des ruines d'un vieux château. Tout autour, un paysage de collines arrondies, couvertes de landes ; et non loin des ruines, une petite cité nommée Istebourg. Cette cité vivait

de son agriculture et d'un peu d'artisanat. Une ancien-ne route la reliait toutefois à une cité plus importante, Phergaz, ancienne capitale du royaume de Phergasie, aujourd'hui démantelé.

Quelque peu déboussolé, Autun décida de retourner aux ruines. Bien lui en prit, car il découvrit, au fond des douves asséchées de l'ancien château, une seconde déchirure, cette fois violette. Voyageur « perdu », qu'avait-il à perdre davantage ? Il l'emprunta et se retrouva dans les plaines d'Orsis.

Boutchouk le Haut-rêvant

Ce qui se produisit en Endryamir fut encore plus extra-ordinaire. Vingt lieues à l'ouest de la cité, la route d'Orchast devait emprunter un nouveau tracé, par un col escarpé, avant de revenir à l'ancien. Ce dernier pas-sait en effet par un viaduc en ruines, surplombant un ravin vertigineux. Tout au bout de ce qui restait du tablier du pont, se trouvait une déchirure violette. On l'avait depuis longtemps repérée, mais on savait que c'était un point de non-retour. Une pionnière nommée Morgane, originaire de l'île d'Erenthe, tout autant tête brûlée qu'Autun d'Asthar, décida de s'y jeter pour voir.

Elle se retrouva dans une plaine semi-désertique d'herbes salines et de buissons d'épineux. Le jaune d'ar-rivée occupait tout le fond d'une petite cuvette rocheuse. Elle ne tarda pas toutefois à rencontrer quel-qu'un, un jeune homme qui trébuchait parmi les cailloux. C'était un voyageur, il se nommait Boutchouk.

Boutchouk ignorait comment il avait abouti ici, appa-remment au sortir d'un profond gris rêve. Il était néan-moins en route vers l'ouest où, au-delà du désert, se trou-vait la merveilleuse cité de Mélodis, entièrement vouée à la musique, la danse et la poésie, pour ne citer que ses arts principaux. C'était des nomades, rencontrés dans le désert, qui lui en avaient appris l'existence. « Des gens à la peau entièrement bleue, expliqua Boutchouk, un peu froids mais très aimables. Une de leur filles s'est même extasiée sur l'acuité de ma force de rêve. Il est vrai que je suis haut-rêvant, » ajouta-t-il. De toute évidence, Boutchouk ignorait tout des Cyans.

Morgane lui fit alors remarquer qu'il ne se dirigeait pas actuellement vers l'ouest, mais vers le nord. Pour l'en convaincre, elle le conduisit au sommet d'une petite butte, d'où ils purent contempler le rougeoiement du soleil qui se couchait alors, c'est-à-dire l'ouest et non point l'est. « Comment ai-je pu me tromper ? marmonna Boutchouk. Il est vrai que je n'ai jamais été un très bon voyageur. »

Les deux jeunes gens décidèrent de passer la nuit sur la butte. Et ce fut alors que Boutchouk démontra qu'il était aussi mauvais haut-rêvant que voyageur. Quelle mal-adresse commit-il, étant « monté » en Terres Médiannes ?



Toujours est-il qu'il créa de lui-même une déchirure du rêve, violette, et que les deux jeunes se retrouvèrent roulant sur eux-mêmes, sur la forte pente d'un versant montagneux. Plus bas, ils découvrirent une route, et bientôt, une caravane de marchands. Ces derniers venaient de la cité de Malempest et se rendaient à Endryamir.

Aujourd'hui, la déchirure de Boutchouk persiste toujours dans le désert de Mélodis, et son arrivée domine toujours la route d'Endryamir, à 30 lieues à l'est de la cité.

Ces événements furent-ils le seul fruit du hasard ? Les Astharéens, qui commençait déjà à rêver grand, y virent plutôt le signe de leur destinée en marche. En 135 avant l'Unicat, des marchands d'Istebourg partant pour Phergaz avaient parmi leurs marchandises des bijoux d'argent ouvrés par les Gnomes d'Endryamir. Certains de ces bijoux étaient ornés de gemmes cyanes. Dans le même temps, dans la grande salle de la Guilde d'Asthar, qui venait d'être rénovée, retapissée de drap fin en provenance de Phergaz, se produisait le quatuor Extase, une des meilleures formations de Mélodis.

Le Premier Déclin

Hélas, Orgaliphan n'était pas éternel. En 124 avant l'Unicat, il s'éteignit de sa belle mort, âgé de 75 ans. Il avait établi des prévisions pour cinq années encore, et tout alla bien jusque là. Le problème, c'est que, quoiqu'il eût eu de nombreux disciples, il avait toujours été le seul à réellement bien comprendre son système. Il y eut alors des dérapages, de plus en plus fréquents. Non seulement des Astharéens disparurent à jamais comme autrefois, mais des Orses et des Endryans se perdirent également dans l'inconnu. Les relations se rafraîchirent, un temps de méfiance s'installa où les transits se raréfièrent pour s'interrompre finalement. Ce *Premier Déclin* dura jusqu'au milieu du premier siècle avant l'Unicat.

Irsée de Sidéralis

La voyageuse Irsée arriva par le Tournerêve en 68 avant l'Unicat. Elle était originaire de Sidéralis, une cité perdue aux confins du multirêve, dont les habitants s'étaient de tout temps voués à l'astrologie. Irsée était elle-même une brillante astrologue.

Les Têtes froides triomphaient alors et la loi reconduisant tout nouvel arrivant en compagnie de pionniers était abolie depuis des années. C'est ainsi qu'Irsée put demeurer en Asthar, où elle ne tarda pas à se lier d'amitié avec deux chercheurs, Anor Athelmin et sa sœur Joscade, jumeaux originaires de l'île de Phagne. Les chercheurs n'étaient plus alors qu'une poignée, travaillant dans des conditions difficiles, leurs crédits diminués d'année en année. Irsée s'intéressa au système d'Orgaliphan, effectua elle-même des calculs, et, le 14 Couronne de l'an 66 avant l'Unicat, présenta un mémoire à la Guilde d'Asthar, où elle prédisait les changements du

Tournerêve, avec leurs destinations, pour les quatre prochains mois. Ce fut une séance particulièrement houleuse. D'anciens chercheurs lui objectèrent que ses calculs bafouaient ouvertement deux des théorèmes fondamentaux d'Orgaliphan, et d'une manière générale, les Têtes froides la ridiculisèrent. La séance fut finalement

ajournée au mois suivant.

Les changements se produisirent cependant comme Irsée l'avait prédit, et la nouvelle séance de la Guilde n'en fut que plus orageuse.

Pour la première fois dans l'histoire d'Asthar, Têtes froides et Têtes chaudes s'opposèrent avec une hargne véritable, chacun accusant l'autre de la pire imbécillité et dévoilant par là même le fond de sa pensée.

« Comment peut-on songer de confier Asthar aux élucubrations d'une étrangère — une étrangère qui n'a aucune idée de notre finalité ? » proférait Corvax Azarunk



(de la lignée d'Imol Azarunk, l'architecte qui conçut les fortifications du Tournerêve.)

— La finalité d'Asthar est celle de l'Unirêve ! répondit le bouillant Guilford de Fontan (dont la famille affirmait — à tort ou à raison — remonter à la légendaire Fontana d'Orsis).

— Pardon, Messire, vous vouliez dire *multirêve*, je suppose, votre langue a dû fourcher ? (Rires dans la salle.)

— Nenni, Messire, j'ai bien dit *Unirêve* », répondit Guilford.

Et le jeune homme d'exposer ses idées — une conception complètement nouvelle de la structure de l'ensemble des rêves et du rôle unique qu'Asthar avait à y jouer : centre d'un tout ordonné, certes morcelé, mais dont les pièces, longtemps ignorées, tendaient d'elles-mêmes à retrouver leur place : Orsis, Endrymir, Toumane, Istebourg, Mélodis, et d'innombrables autres encore à venir. Ces idées, assez dignes de flatter l'orgueil des Astharéens et leur volonté d'expansion, suscita un émoi considérable. *Unirêve* — ce petit mot qui venait d'être prononcé pour la première fois et qui allait devenir synonyme d'hégémonie — vola bientôt de bouche en bouche.

Il y eut alors un remous dans la salle. Corvax Azarunk venait de se jeter sur Irsée. On le maîtrisa, mais il tenait un poignard à la main, un poignard déjà ensanglanté. Blessée mortellement, l'astrologue Irsée mourut quelques heures plus tard.

Corvax Azarunk

Le meurtrier d'Irsée fut condamné à être jeté dans le Tournerêve — puisse-t-il en profiter pour racheter sa faute ! On choisit à dessein une phase inconnue et l'on pensa donc ne plus jamais le revoir. « Mais on ne se débarrasse pas aussi aisément d'un Azarunk ! » grimaça-t-il lui-même en réapparaissant vingt-deux jours plus tard, dans un jaune—Lyre-31-F, selon la notation nouvelle.

Parti dans un violet—Roseau-55-C, Azarunk avait abouti tout droit dans la forteresse de Toumane, plus précisément dans une de ses cryptes souterraines. Après s'être fait, non sans peine, entendre du Commandeur de la forteresse qui voulait purement et simplement le faire pendre, il s'était fait accompagner par des chevaliers jusqu'à l'unique déchirure connue des environs, à la limite du territoire des Saures. La déchirure de retour était un phénomène instable, non point fixe, mais ne cessant de dériver dans la brume. Ses divagations, toutefois, ne dépassaient jamais un certain périmètre, que les chevaliers de Toumane avaient eux-mêmes délimité par des bornes de pierre afin de s'avertir du danger. La déchirure était ainsi confinée dans un cercle d'une lieue de diamètre, au beau milieu de la plaine, à vingt lieues de la forteresse.

C'est à peu près à la même date que revinrent les nouveaux envoyés en Orsis et en Endrymir. Les nouvelles n'étaient pas très bonnes. Non seulement, il ne restait quasiment rien des structures qui avaient été mises en place pour garder l'accès des déchirures, mais ces pays eux-mêmes connaissaient des difficultés. Les incursions de Groins étaient de plus en plus fréquentes en Orsis ; et la cité d'Endrymir se relevait à peine des deux années de siège que lui avait infligées l'uraghan Asbyr. Les Endryans avaient été finalement victorieux, mais au prix d'énormes pertes, dont la plus tragique était celle du prince Hérolflin, mort sans descendant. La cité était au bord de la guerre civile.

L'Irrésistible Ascension

Tout devait désormais s'accomplir avec une vitesse foudroyante. Corvax Azarunk, que son expérience avait singulièrement amendé, fut renvoyé en émissaire à la forteresse de Toumane. Les jumeaux Athelmin, qui avaient pris la succession d'Irsée, avaient maintenant les calculs bien en main. Le système de la Sidéralisienne, qui différait effectivement sur plusieurs points de celui d'Orgaliphan, avait le mérite d'être plus clair et plus facilement transmissible à de nouveaux esprits.

Certains sédiments des marais de Toumane étaient riches en oxydes de cuivre et d'étain, ce qui permettait d'obtenir du bronze, mais les chevaliers ignoraient l'usage du fer. Asthar s'offrit à leur en procurer. Avec de meilleurs armes et des armures allégées, ils pourraient vaincre définitivement les Saures. Les chevaliers n'avaient rien à fournir en échange, sinon leur propre bravoure et leur expérience de la guerre. On ne leur demanda pas plus.

En 60 avant l'Unicat furent formées les milices d'Ostrel et de Brimbel en Orsis. Leurs capitaines étaient originaires de Toumane. Les Orses purent alors commencer à se défendre activement contre les Groins. Ces derniers ne sont plus une réelle menace aujourd'hui.

La situation était grave à Endrymir. L'uraghan Arking, qui revendiquait le trône vacant, avait entrepris d'assiéger la cité à son tour. On imagine sa surprise quand trois cents chevaliers de Toumane bardés de fer déboulèrent tout d'un coup dans la vallée pour le prendre à revers. Arking fut tué dans la bataille. Il fallait cependant un nouveau gouvernant à la cité. À défaut de prince, les Astharéens y désignèrent un gouverneur en la personne d'un des notables, de la corporation des Orfèvres. Les chevaliers demeurèrent quelque temps dans la cité, prêts à dissuader d'autres revendications ; mais que le gouverneur ait été désigné par les Astharéens et non point par les Endryans fut finalement accepté par la population épuisée. Peu de temps après, des céréales en provenance d'Orsis mettaient fin à la disette. C'était en 52 avant l'Unicat.

Le commerce avec la Phergasie avait également repris.



Dans le château, reconstruit, où se trouvait le couple de déchirures, des garde-rêve s'installèrent à demeure, qui exercèrent bientôt leur propre justice, notamment sur les brigands qui attaquaient les caravanes. Les Istebourgeois protestèrent pour la forme puis acceptèrent le fait accompli.

Cent vingt lieues séparaient Mélodis des déchirures de Morgane et de Boutchouk, elles-mêmes assez proches l'une de l'autre. Une route les reliait déjà, datant d'avant le Premier Déclin. En 29 avant l'Unicat, l'ouvrage fut parachevé par une auberge fortifiée située à mi-distance. Les Cyans, en effet, n'étaient pas aussi aimables que l'avait affirmé le haut-rêvant.

Pendant ce temps, Asthar n'avait cessé de prospérer. L'île du Tournerêve était un fourmillement continu. Une auberge y fut également construite, tandis que les îlots voisins se couvraient de hangars et d'entrepôts pour les marchandises en attente.

Joscade et Anor Athelmin, qui étaient toujours à la tête des chercheurs, continuaient de faire tourner le système sans erreur. Ils s'avisèrent toutefois d'une certaine similitude entre les phases répertoriées et trois autres qui n'avaient jamais été testées. Des volontaires les

tout pas la position d'Asthar. C'est à cette époque que les poètes commencèrent à l'appeler l'Œil de Dragon.

L'Unicat

Par un état de fait, Asthar était maintenant le pivot d'une structure économique sans précédent. Ce n'était pas pour autant sans problèmes. Il y avait les uraghans d'Endryamir, dont les princes d'Orchast et de Malempest, qui refusaient toute ingérence astharéenne ; il y avait l'orgueil des chevaliers de Toumane, maintenant bien armés, mais qui supportaient mal de devoir dépendre d'Asthar ; il y avait également l'indolence naturelle des Orses, qui commençaient à regretter leur ancienne tranquillité, Groins mis à part. Pour que tout continuât de fonctionner, il fallait une main de fer.

Ce furent ces considérations, économiques et politiques, tout autant que le concept idéologique d'unirêve, qui conduisirent à la création de l'Unicat. Guilford de Fontan avait été élu Prévôt de la Guilde en l'an -21. A sa mort, en l'an -5, ce fut son fils, Erwan, qui fut unanimement désigné pour lui succéder. Erwan avait le même acharnement et les mêmes idées que son père sur la destinée unique de son pays.

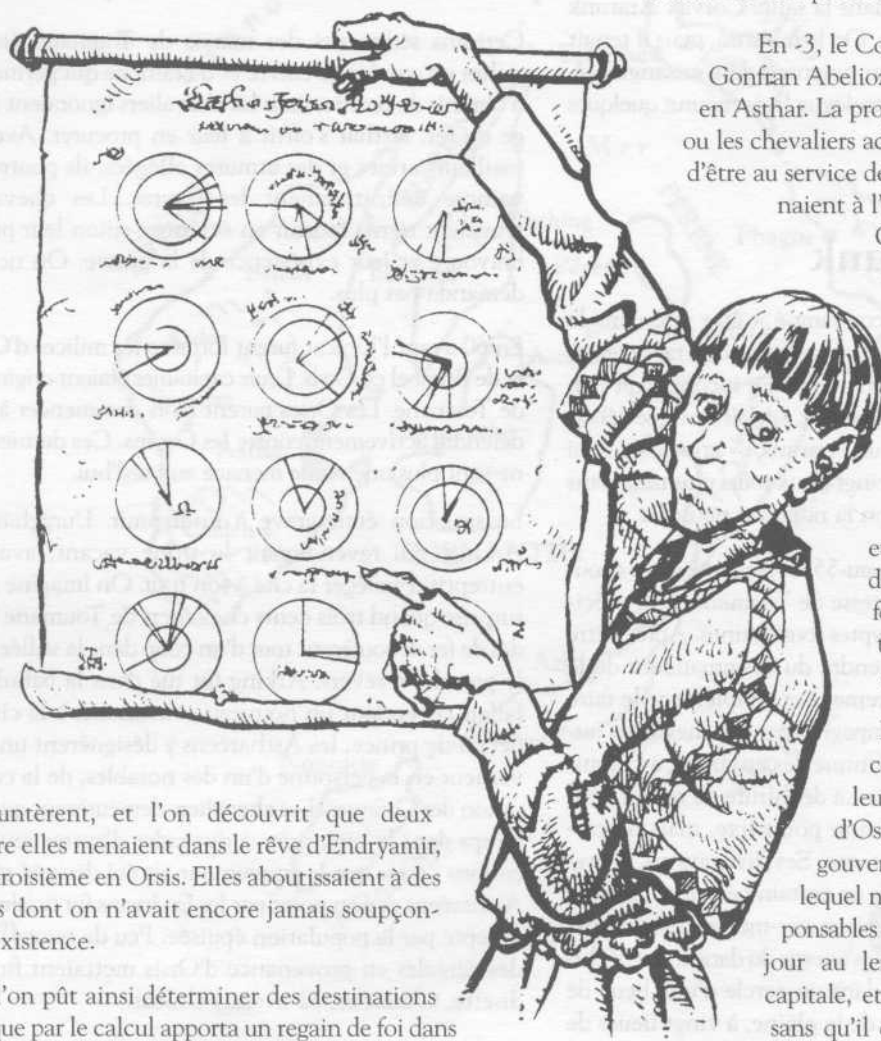
En -3, le Commandeur de Toumane, Gonfran Abelioz, fut sommé de se rendre en Asthar. La proposition fut sans détour : ou les chevaliers acceptaient sans condition d'être au service de l'Unirêve, ou ils retournaient à l'âge du bronze... Lorsque Gonfran retourna dans sa forteresse, il n'était plus seulement commandeur, mais gouverneur.

Asthar possédait déjà Endryamir, dont le gouverneur était entièrement à sa solde. Orchast et Malempest entreraient dans le rang de gré ou de force, ce n'était qu'une question de temps, avec l'aide des chevaliers de Toumane.

Les Orses, quant à eux, ne comprirent rien à ce qui leur arrivait. Le bourgmestre d'Ostrel fut remplacé par un gouverneur originaire d'Asthar, lequel nomma à son tour des responsables dans les autres villages. Du jour au lendemain, Ostrel devint capitale, et le pays se trouva unifié sans qu'il en eût jamais ressenti le besoin.

empruntèrent, et l'on découvrit que deux d'entre elles menaient dans le rêve d'Endryamir, et la troisième en Orsis. Elles aboutissaient à des jaunes dont on n'avait encore jamais soupçonné l'existence.

Que l'on pût ainsi déterminer des destinations rien que par le calcul apporta un regain de foi dans le concept d'unirêve. Rien n'était dû au hasard, et sur-



La nouvelle charte istebourgeoise fut ratifiée en l'an -2. Par ce document, les Istebourgeois acceptaient officiellement leur appartenance à la grande Asthar, avec à leur tête un gouverneur aux pleins pouvoirs. Quant aux Mélodes, ce furent eux qui demandèrent spontanément leur rattachement. Ce peuple d'artistes ne demandait qu'à être protégé et à pouvoir profiter d'un public toujours plus vaste.

Cela fait, la Guilde d'Asthar n'eut plus qu'à changer de nom. Elle devint l'Unicat, centre exécutif de l'Unirêve, et ses membres devinrent les Uniques. Erwan de Fontan en fut le premier Uniarque, souverain sans appel de tous les rêves connus.

Les Chevaliers d'Asthar

Les chevaliers de Toumane constituaient l'unique force militaire de l'Unirêve. Du point de vue d'Asthar, c'était tout autant une faiblesse, l'épine dans le talon. Il lui fallait ses propres guerriers. C'est ainsi que furent créés les Chevaliers d'Asthar, en 15 après l'Unicat, une troupe d'élite totalement vouée aux desseins de l'Unicat. Au départ, leurs rangs furent principalement composés de Toumans, soigneusement sélectionnés, puis il y eut des Endryans et des Astharéens de pure souche. Leur puissance devint bientôt l'égale de ceux de Toumane, lesquels se cantonnèrent à défendre leur propre territoire contre les Saures. Les Chevaliers d'Asthar renforcèrent le pouvoir exécutif des garde-rêve. A la différence de ces derniers qui étaient fixes, ils se déplaçaient partout où l'on avait besoin d'eux.

La cité d'Orchast tomba en 27 après l'Unicat. Fallait-il y mettre en place un gouverneur ? C'était une question d'éthique. Le dessein d'Asthar étant, non pas d'unir des territoires, mais des rêves, il ne pouvait y avoir qu'un seul gouverneur par rêve. On y nomma donc un commandeur, titre considéré inférieur depuis Gonfran Abelioz de Toumane. Il en fut de même à Malempest, en 36 après l'Unicat.

Le Khraal, Pergale et les Gnomes de Mardavor

Désormais mieux connu, le rêve d'Endrymir s'était révélé d'une incroyable richesse en déchirures du rêve, source d'exaltation pour l'Unicat et en même temps de préoccupation. Aucune ne reconduisait en Asthar, et quant à savoir où elles débouchaient, il aurait fallu pour cela que quelqu'un en revienne...

En 57, cinq hardis pionniers s'étaient portés volontaires pour tester un violet des environs d'Orchast. Les mois passant, on pensait, comme tant d'autres, ne jamais les

revoir. Ils revinrent pourtant, mais seulement deux d'entre eux, et presque trois ans plus tard, fin 59. Ils avaient effectué un incroyable périple.

La déchirure les avait amenés dans une désolation pleine de ruines et hantée par des entités de cauchemar. Des hommes y vivaient cependant, à demi nomades comme les Cyans, mais aux pratiques encore plus morbides, à base de sacrifices et d'envoûtements. Chaque clan était commandé par son *nécrothane*, un haut-révant thanataire. La désolation s'appelait le Khraal. Là, traqués et bientôt réduits à trois personnes, les pionniers avaient découvert un passage de *blurêve* qui les avait conduits sur une île au doux climat. A l'arrivée, ils furent toutefois assaillis par les autochtones, pour qui le passage était tabou, et perdirent encore un des leurs. L'île s'appelait Pergale et faisait partie d'un archipel semblable à l'Asthar des premiers temps : les Îles Elycéennes, riches en perles, en nacre, en soieries et en épices. Les Elycéens ne pratiquaient aucun commerce extérieur, ne connaissant d'autres îles que les leurs. Ils n'étaient pas aussi vaillants navigateurs que les Astharéens. Enfin, ils ne connaissaient rien non plus qui ressemblât à une déchirure du rêve. Seule existait la *brume des croquegriffes* (le blurêve) d'où ne sortait jamais rien de bon.

Les deux survivants n'eurent d'autre choix que de retourner dans le Khraal. Ils étaient à bout de force lorsqu'ils se retrouvèrent happés, sans l'avoir décelée, par une déchirure du rêve qui les fit se retrouver dans un lieu souterrain, entourés par des Gnomes. Ce n'étaient pas, cependant, les Gnomes d'Endrymir. Leur cité s'appelait Mardavor et était située dans un autre rêve. Distants et peu communicatifs, les Gnomes de Mardavor n'en donnèrent pas moins l'impression d'en savoir beaucoup plus qu'ils ne le prétendaient. Non sans avoir hésité, ils conduisirent les pionniers jusqu'à une autre déchirure, au fond d'une de leurs salles. Côté jaune, cette déchirure débouchait dans un ravin non loin de Malempest.

Cet événement déclencha une vague de questions. Que savaient au juste les Gnomes, avec qui il était difficile de communiquer ? Étaient-ils pour ou contre l'Unirêve ? Que fallait-il faire des tribus du Khraal ? Les haut-révants étaient désormais réhabilités, mais pas les thanataires, par définition ennemis du rêve et donc de l'Unirêve. Et que penser des Îles Elycéennes. Se trouvaient-elles sur le même océan qu'Asthar, une autre boucle ainsi bouclée, et pouvait-on, dans tous les cas, rester insensible à leurs richesses ? Qu'on le veuille ou non, le Khraal, les Elycéennes et Mardavor faisaient partie de l'Unirêve. C'était les nouvelles pièces que l'on espérait depuis si longtemps. Les Têtes froides remontrèrent alors le bout de leur nez, affirmant que c'était folie de s'aventurer dans cette direction.

En 61, deux navigateurs, Frasco d'Asthar et Madjellac, partirent à la découverte des Elycéennes. Ils revinrent tous les deux sans avoir rien trouvé. Des groupes bien armés partirent pour le Khraal y retrouver les passages sur les indications — assez peu claires — des précédents pionniers.



Il fallut attendre 78 pour qu'un survivant — un seul — en revienne, ayant retrouvé la déchirure de Mardavor, et 89 pour que revienne un groupe complet ayant également retrouvé le blurève des îles Elycéennes. A Mardavor, cependant, les Gnomes commençaient à s'agacer.

Puis se posa le problème du commerce avec les îles, en supposant le Khraal pacifié. Le blurève, en effet, était impropre au transport des marchandises, tout ce qui n'était pas strictement « porté », y disparaissant, sans parler du danger des entités locales.

Ce fut alors qu'on s'avisa qu'il existait également du blurève en Toumane. Ce rêve était le plus déshérité, qui ne possédait apparemment qu'un unique couple de déchirures. Le blurève de Toumane était imbriqué dans une poche de brouillard véritable, dans les marais. Il débouchait dans une forêt chaude, humide et dense, à la flore inconnue et à la faune abondante en bêtes sauvages. Mais pas un seul habitant humain ni même humanoïde. On la nomma forêt d'Irsée, en l'honneur de l'ancienne astrologue, et un gouverneur touman y fut nommé, qui s'en trouva bien embarrassé.

« L'Unirève ne cesse de s'accroître ! s'enorgueillissaient les Têtes chaudes aux assemblées de l'Unicat.

— Oui, mais dans le ridicule ! ripostaient les Têtes froides. Nous ne connaissons presque rien des montagnes d'Endryamir, des cités Gnomes et des autres cités

humaines au-delà d'Orchast et de Malempest. Commençons par mettre de l'ordre chez nous ! »

Tous les efforts ne se tournèrent pas moins vers le Khraal et les Elycéennes. Mais la tâche était gigantesque. En 128, une « route » reliait le blurève aux déchirures d'arrivée et de départ, mais dans des conditions de sécurité extrêmement précaires. Puis survint le *Second Déclin*.

Le Second Déclin

Il arrivait parfois, rarement, qu'un « dérapage » se produisît dans le Tournerève. En 135, les hiatus augmentèrent de façon alarmante, puis devinrent la règle. En 137, les chercheurs avouèrent qu'ils ne comprenaient plus rien : le Tournerève s'était détraqué. Toutes les communications s'interrompirent avec ce qu'on appelait désormais la *Tête de Dragon* (Orsis, Endryamir, Toumane) et par contrecoup avec l'*Aile* (Istebourg, Mélodis, le Khraal, les Îles Elycéennes et la forêt d'Irsée). On pouvait toujours revenir en Asthar, mais plus en repartir.



Il fallut comprendre que les phases du Tournerève étaient incluses dans des phases encore plus grandes, ce que les chercheurs appelèrent finalement des cycles. Les calculs qui étaient vrais pour un cycle, devenaient faux pour le suivant. La coïncidence avait voulu que l'avant-dernier cycle se termine avec la mort d'Orgaliphan et que le fait passe inaperçu. Mais ne se souvenait-on pas que le système d'Irsée différait notablement de celui du précurseur ? Sans le savoir, la Sidéralisienne s'était d'emblée attaquée au cycle suivant. Réactualiser les calculs ne fut pas une mince affaire. Les purs génies comme Orgaliphan, Irsée et les jumeaux Athelmin, appartenaient au passé.

Ce ne fut qu'en 172 que le Tournerève pût enfin être rouvert à la circulation.

Trente-cinq années s'étaient écoulées, pendant lesquelles, privé de son œil, l'Unirève était devenu aveugle. Gouverneurs et garde-rève avaient fait ce qu'ils pouvaient, mais dans l'esprit de la nouvelle génération, notamment dans les rêves de l'Aile, l'Unirève tendait à devenir plus une légende qu'une réalité historique. Tout allait à vau-l'eau.

La reconquête

175 vit la mort du sixième Uniarque et l'élection du septième — une élection difficile, longue et mouvementée, Têtes chaudes et Têtes froides siégeant en quasi égalité dans l'hémicycle de l'Unicat.

Le septième Uniarque se nomme Esnin d'Elodène, il est âgé de 56 ans, et c'est une Tête tiède. Il ne convient ni aux uns ni aux autres, mais c'est le seul sur qui un consensus a finalement été possible.

Telles sont les conditions dans lesquelles l'Unirève accomplit aujourd'hui sa reconquête. Nous sommes en 177.

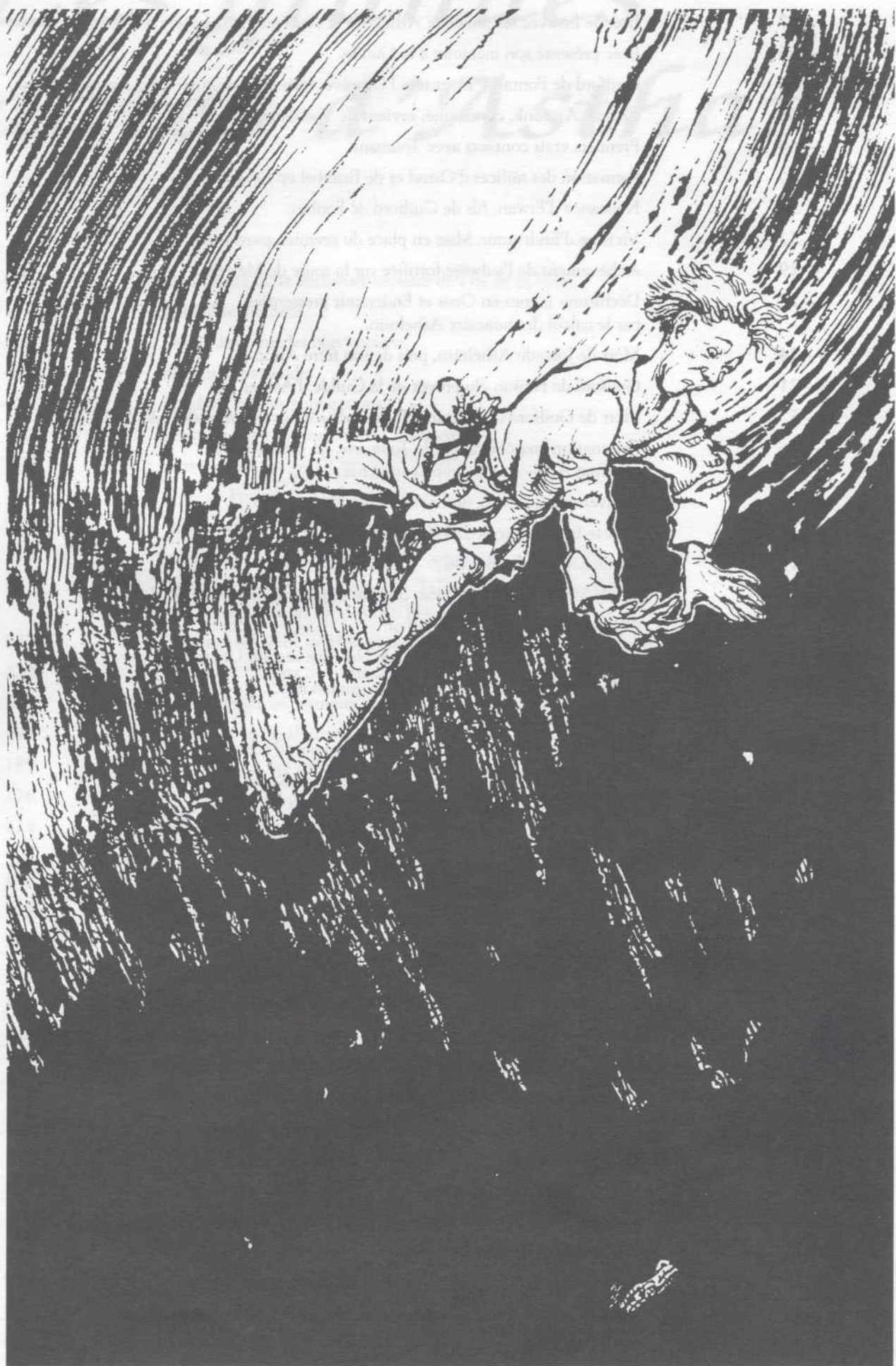


Les grandes dates d'Asthar

- 600 Découverte de la déchirure violette de l'Île de la Folie.
- 510 Baldim le menteur.
- 500 Début des Grandes Navigations.
- 420 Blamor le parricide.
- 400 Fin des Grandes Navigations.
- 390 Premiers guetteurs sur l'île du Tournerêve
- 340 Arrivée de Fontana d'Orsis.
- 300 Mort de Fontana d'Orsis à Elodène.
- 299 Début du temps des Grandes Hypothèses.
- 225 Invasion du Tournerêve par les Groins.
- 224 Premières divisions idéologiques, Têtes chaudes et Têtes froides à l'assemblée de la Guilde d'Asthar.
- 222 Création officielle de l'Ordre des Guetteurs.
- 220 Début des travaux de fortification du Tournerêve par l'architecte Imol Azarunk.
- 202 Loi obligeant les visiteurs d'outre-rêve à repartir en escorte des pionniers.
- 199 Naissance d'Orgaliphan.
- 189 Achèvement des fortifications du Tournerêve.
- 176 Orgaliphan, âgé de 23 ans, accède à l'Ordre des Guetteurs.
- 175 Retour triomphal de Shagran le Magnifique, suivi de sa disparition définitive.
- 172 Même hiatus avec la pionnière Isobella d'Elodène.
- 169 Orgaliphan expose son système fondé sur l'astrologie pour comprendre le Tournerêve.
- 168 Premiers vrais contacts avec Orsis et Endryamir.
- 160 Institution des premiers garde-rêve.
- 148 Visite officielle du bourgmestre d'Ostrel en Asthar.
- 144 Visite officielle du prince d'Endryamir en Asthar.
- 142 Autun d'Asthar découvre le rêve d'Istebourg.
- 139 Morgane d'Erenthe découvre le rêve de Mélodis. Déchirure du haut-rêvant Boutchouk.
- 138 Premiers contacts avec la cité de Mélodis.
- 135 Premier concert du quatuor Extase, de Mélodis, dans la cité d'Asthar.
- 124 Mort d'Orgaliphan, âgé de 75 ans.
- 119 Dérapages du Tournerêve, annonçant le Premier Déclin.
- 117 Interruption des transits hors Asthar par le Tournerêve.
- 92 Naissance d'Anor et Joscade Athelmin.
- 90 Naissance de Guilford de Fontan.
- 68 Arrivée d'Irsée de Sidéralis.

- 67 Irsée se lie avec les jumeaux Athelmin et s'intéresse au système d'Orgaliphan.
- 66 Irsée présente son mémoire à la Guilde.
- 66 Guilford de Fontan « invente » l'Unirève. Irsée est assassinée par Corvax Azarunk.
- 65 Corvax Azarunk, condamné, revient de Toumane.
- 64 Premiers vrais contacts avec Toumane.
- 60 Formation des milices d'Ostrel et de Brimbel en Orsis.
- 54 Naissance d'Erwan, fils de Guilford de Fontan.
- 52 Victoire d'Endrymir. Mise en place du premier gouverneur.
- 29 Achèvement de l'auberge fortifiée sur la route de Mélodis.
- 28 Déchirures jaunes en Orsis et Endrymir pressenties par le calcul des jumeaux Athelmin.
- 24 Mort de Joscade Athelmin, puis de son frère Anor.
- 21 Guilford de Fontan élu prévôt de la Guilde d'Asthar.
- 5 Mort de Guilford de Fontan. Election de son fils Erwan prévôt de la Guilde.
- 3 Sommation aux chevaliers de Toumane. Le commandeur Gonfran Abelioz est nommé gouverneur.
- 3 Gouverneur en Orsis, unification du pays.
- 2 Charte Istebourgeoise rattachant Istebourg à Asthar.
- 1 Rattachement de Mélodis.
- 1 Fondation de l'Unicat. Erwan de Fontan premier Uniarque de l'Unirève.
- 15 Création des Chevaliers d'Asthar.
- 19 Mort d'Erwan de Fontan. Ansel de Noarque second Uniarque.
- 27 Prise d'Orchast. Nomination d'un commandeur.
- 36 Prise de Malempest.
- 57 Départ de cinq hardis pionniers « comme tant d'autres ».
- 59 Le retour de deux d'entre eux : découverte du Khraal, des Îles Elycéennes et des Gnomes de Mardavor.
- 61 Frasco d'Asthar et Madjellac partent à la recherche des Îles Elycéennes.
- 63 Retour des navigateurs : confirmation de la thèse d'un océan sans limite.
- 67 Mort d'Ansel de Noarque. Sybil de Fontan, petite fille d'Erwan, élue troisième Uniarque, une Tête « incandescente ».
- 78 Nouveau contact avec les Gnomes de Mardavor.
- 89 Nouveau contact avec les Îles Elycéennes.
- 90 Découverte de la forêt d'Irsée. Un gouverneur touman y est nommé.
- 92 Mort de Sybil de Fontan. Jascor d'Asthar quatrième Uniarque.
- 119 Mort de Jascor d'Asthar. Bazin de Cormanthe cinquième Uniarque.
- 128 Achèvement de la route entre le blurève des Elycéennes et les déchirures du Khraal.
- 135 Nouveaux hiatus du Tournerève, annonçant le Second Déclin.
- 137 Interruption totale des transits.
- 147 Mort de Bazin d'Erenthe. Belfon d'Aziz, dit le Glacial, élu sixième Uniarque.
- 168 Théorie des cycles du Tournerève.
- 172 Réouverture du Tournerève. Début de la reconquête.
- 175 Mort de Belfon d'Aziz. Election d'Esnin d'Elodène, septième Uniarque de l'Unirève.
- 177 Nous y sommes...





L'archipel d'Asthar

Malgré les récentes vicissitudes de son histoire, l'archipel d'Asthar n'en demeure pas moins riche et prospère. Toutes les îles sont largement peuplées. Outre les grands ports, agglomération principale de chaque île, nombreux sont les villages et les *domaines* où les riches Astharéens vivent dans de somptueuses villas, véritables petits palais pour certaines. Il n'y a plus de « terre sauvage » depuis longtemps en Asthar. Chaque pouce carré de l'archipel possède un propriétaire, dûment enregistré aux cadastres.

C'est au commerce que les Astharéens doivent une telle richesse — commerce traditionnel entre les îles et commerce d'outre-rêve. Tout cela circule par bateau, passes et détroits continuellement sillonnés de voiles et de rames. Pour bien imaginer Asthar, figurez-vous alors la Renaissance italienne, Gênes et Venise du XV^e siècle. C'est le même genre d'ambiance : les ports bondés de hautes nefes où sont chargées et déchargées des marchandises exotiques ; les notables vêtus des velours et brocarts les plus fins ; les palais, les belles maisons où les vaisselles sont d'or et d'argent ; les rues grouillantes de piétons et de cavaliers ; les carrosses, les chaises à porteur où l'on aperçoit parfois, le temps d'un instant, le profil d'une beauté éblouissante... Cela ne va pas toutefois sans contrepartie, et *tout beau* ne veut point dire *tout gentil*. Dans cette course au pouvoir et à l'argent, vont bon train les intrigues, les complots, les duels, la dague et le poison. Sans oublier certains bas-fonds où il est peu recommandé de s'aventurer seul la nuit. En bref, c'est toute l'ambiance des histoires de *cape et d'épée*.

Les îles

L'archipel d'Asthar fait environ 350 km du nord au sud, de l'île du Tourmerêve à la pointe sud de Noarque, et 250 km d'ouest en est, des côtes occidentales de l'île d'Asthar aux côtes orientales de l'île de Phagne. Il comprend douze îles habitées, et une multitude d'îlots sans importance. La plupart semblent faites sur le même modèle : côtes découpées où les rochers déchiquetés alternent avec de hautes falaises. L'intérieur des terres est accidenté, relief de collines, s'adoucissant vers les côtes. Le climat y est de type méditerranéen, chaud l'été et clément l'hiver.

Entre les îles, les mers sont peu profondes, avec des hauts-fonds affleurant souvent en dangereux écueils parcourus

de courants contraires. Les marins d'Asthar savent les négocier, mais il est peu recommandé aux étrangers de prendre la mer seuls et sans pilote. Le Grand Océan, en revanche, est d'une profondeur insondable. De violentes tempêtes y naissent parfois, qui viennent se répercuter dans les mers intérieures. Les marins savent en général les prévoir, mais nul n'est cependant à l'abri d'un naufrage.

Asthar

En bordure ouest de l'archipel, l'île d'Asthar fait 120 km du nord au sud sur 60 km d'est en ouest. La cité d'Asthar occupe le centre de la grande baie orientale, étagée sur un demi-cercle de collines. C'est là que siège l'Unicat et que se dresse le palais de l'Uniarque. La cité possède aujourd'hui trois ports distincts : le port marchand, pouvant accueillir jusqu'à cinquante grosses nefes, l'*uniport*, réservé aux birèmes et trirèmes rapides qui assurent les liaisons gouvernementales avec le reste de l'archipel, et le chantier naval. La cité d'Asthar n'est pas entourée de murs (les seules fortifications que connaisse l'archipel sont celles du Tourmerêve) et finit par se fondre, sans précise frontière, avec les villages et domaines qui l'environnent. Tout le pourtour de la grande baie semble ainsi n'être qu'une unique agglomération de maisons, de jardins, de villas et de palais. Il n'y a plus de port de pêche dans la cité même. Les pêcheurs mouillent aujourd'hui à Eskal et à Melik, respectivement au nord et au sud de la baie. Hormis cette dernière, toutes les côtes de l'île sont constituées de falaises.

L'intérieur des terres comporte quatre agglomérations d'importance, Béthal, Asdor, Engenar et Caldem, à l'économie essentiellement agricole. La grande forêt d'Asthar n'est plus aujourd'hui qu'une relique, au sud de l'île.

Elodène et Cormanthe

Ce sont les deux plus proches voisines d'Asthar. Avec cette dernière, elles formèrent le berceau de la civilisation astharéenne. Les détroits qui les séparent font à peine 10 km aux points les plus étroits ; et par beau temps, on peut distinguer la côte d'en face. Les premiers ports, Elodène et Cormanthe, étaient tournés vers Asthar, puis à mesure que s'est développé le commerce dans l'archipel, deux autres ports se sont ouverts sur l'est et la mer Périenne : Fathing en Elodène et Ascordath en Cormanthe.

Les îles d'Elodène et de Cormanthe sont plus vallon-



nées, moins escarpées qu'Asthar, avec des côtes rocheuses entrecoupées de petites criques et de plages de sable. Ce relief a favorisé l'agriculture, et les deux îles demeurent aujourd'hui les plus agricoles de toutes. Avant la découverte d'Orsis, c'était elles qui étaient le « grenier d'Asthar ».

Pérène et la mer Pérénienne

Pérène fut la quatrième île colonisée à l'aube des temps. C'est la plus petite après celle du Tournerêve. Tout autour s'étend une zone de hauts-fonds, d'un diamètre d'environ 80 km, semée de dizaines d'îlots rocheux, qui fut baptisée — non sans emphase — *mer Pérénienne*. Cette « mer » semble inépuisable en poissons de tout genre, coquillages et crustacés, et les Péréniens de pure souche sont avant tout des pêcheurs, répartis dans une douzaine de villages tout au long d'une côte basse aux multiples petites anses. L'intérieur des terres ne connaît aucune agriculture, rien que des parcs, des jardins et des parcelles de forêts préservées. L'île de Pérène est actuellement la plus cotée du point de vue du standing, et tout riche Astharéen se doit d'y avoir une résidence secondaire.

Ezergue, Phagne et Erenthe

A l'est de la mer Pérénienne, dernier rempart contre le Grand Océan, ces trois îles furent les suivantes à être colonisées. Tout comme Asthar, elles sont entourées de falaises abruptes. L'intérieur des terres y est également plus accidenté que dans le centre de l'archipel. On y découvrit autrefois les premiers (et seuls) gisements de métal de l'archipel, fer, cuivre, étain, ce qui permit la première métallurgie. Aujourd'hui, le métal d'outre-rêve est venu compléter la relativement faible production locale, et l'artisanat n'a cessé de s'y développer au détriment d'une agriculture qui, au demeurant, ne fut jamais prometteuse. Ezergue, Phagne et Erenthe sont des îles industrielles, et du point de vue du standing astharéen, leurs terres sont les moins prisées.

Aziz et Noarque

Bordées de falaises au sud, face à l'océan, et de côtes rocheuses au nord, vers Asthar et Cormanthe, ces

îles ont toujours été renommées pour la qualité de leur pierre à bâtir, et toute leur économie s'est développée sur cette richesse. Ce sont les seuls produits que l'archipel n'exporte pas outre-rêve, en partie pour des raisons de transport, mais surtout parce que la demande intérieure a fini par être supérieure à l'offre. Le palais de l'Uniarque est entièrement fait de marbre de Noarque, d'un jaune crème délicatement nuancé de reflets bleus. A peine moins prisé, le marbre d'Aziz est veiné de violet pâle. Signe extérieur de richesse, ces pierres suscitent un rare engouement, à tel point qu'un humoriste a prédit qu'un jour les îles d'Aziz et de Noarque disparaîtront purement et simplement de la carte, morcelées dans le reste de l'archipel sous forme de colonnes, balustres, statues et escaliers.

Ejosque

Egalement cernée de falaises, constituée intérieurement d'un plateau de lande pauvre poussant inégalement parmi les affleurements granitiques, Ejosome ne connut aucun développement avant l'ère de l'Unicat. Son port, le plus petit de tous, n'abritait que des pêcheurs, tandis que des bergers tentaient sans conviction d'élever des moutons sur le plateau désolé. C'était le parent pauvre de l'archipel. Puis, en 15 de l'Unicat, quand furent créés les Chevaliers d'Asthar, il fallut leur trouver une terre, une base où s'entraîner. L'île d'Ejosome fut désignée comme répondant parfaitement à cette demande. Le port d'Ejosome est aujourd'hui strictement militaire, l'île est entièrement réservée aux chevaliers, et l'on ne peut s'y rendre que dûment mandaté.

Fontan

Du même type qu'Ejosome, avec un relief rocheux et une végétation de lande pauvre, Fontan dut son développement à la régularisation des transits commerciaux du Tournerêve, en tant que plus proche voisine (25 km). L'île du Tournerêve étant trop petite pour accueillir de véritables infrastructures commerciales, Fontan joua ce rôle à sa place. Les marchandises qui arrivent par le Tournerêve commencent par séjourner à Fontan avant de se répartir dans le reste de l'archipel ; même chose pour les exportations qui sont regroupées dans ses entrepôts en atten-



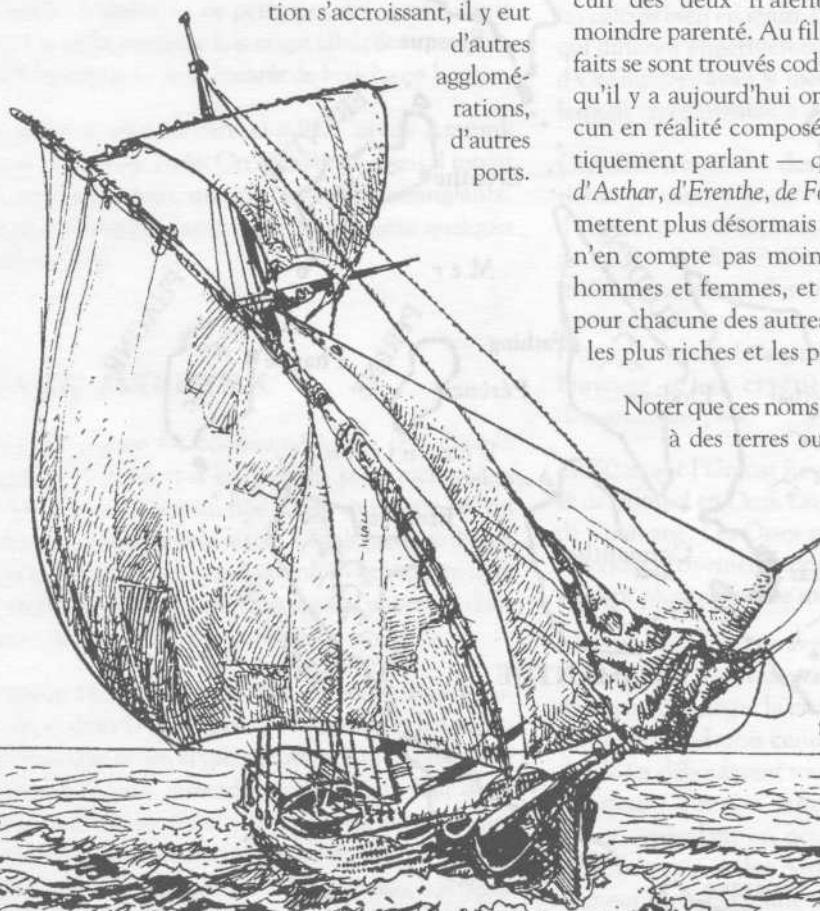
dant la bonne date et la bonne phase qui leur permettra de quitter ce rêve. Pour les voyageurs étrangers, Fontan est pareillement une étape obligatoire.

Plus que les autres, Fontan fut touchée par la crise du Second Déclin ; mais avec la reprise des transits, elle connaît à nouveau son heure de gloire. Avec Asthar, c'est la plus riche, commercialement parlant. L'île, de même que son village, s'appelait Nost autrefois. On la rebaptisa « Fontan » en l'honneur de la voyageuse Fontana d'Orsis qui fut à l'origine de la connaissance du Tournerêve.

Les institutions

Les noms

A l'origine, les îles n'avaient pas de nom en propre, on se contentait de désigner les villages, et comme il n'y en avait qu'un seul par île, c'était assez simple. Puis, la population s'accroissant, il y eut d'autres agglomérations, d'autres ports.



L'île entière fut alors nommée d'après son village originel, qui en devint la capitale. On s'est ainsi mis à dire : l'île de Cormanthe, l'île de Phagne, etc. Il n'en faut pas moins distinguer les îles et les cités. Quand un Astharéen dit, par exemple, « en » Cormanthe, il parle de l'île ; quand il dit « à » Cormanthe, il parle de sa capitale. Pour Asthar, c'est en vérité plus compliqué, « en » Asthar pouvant tout autant signifier « dans l'île d'Asthar », « dans l'archipel » considéré dans son ensemble, et plus encore « dans le rêve d'Asthar », centre de l'Unirêve. Le voyageur étranger a parfois du mal à s'y retrouver, mais l'Astharéen sait toujours de quoi il retourne. C'est une question de contexte.

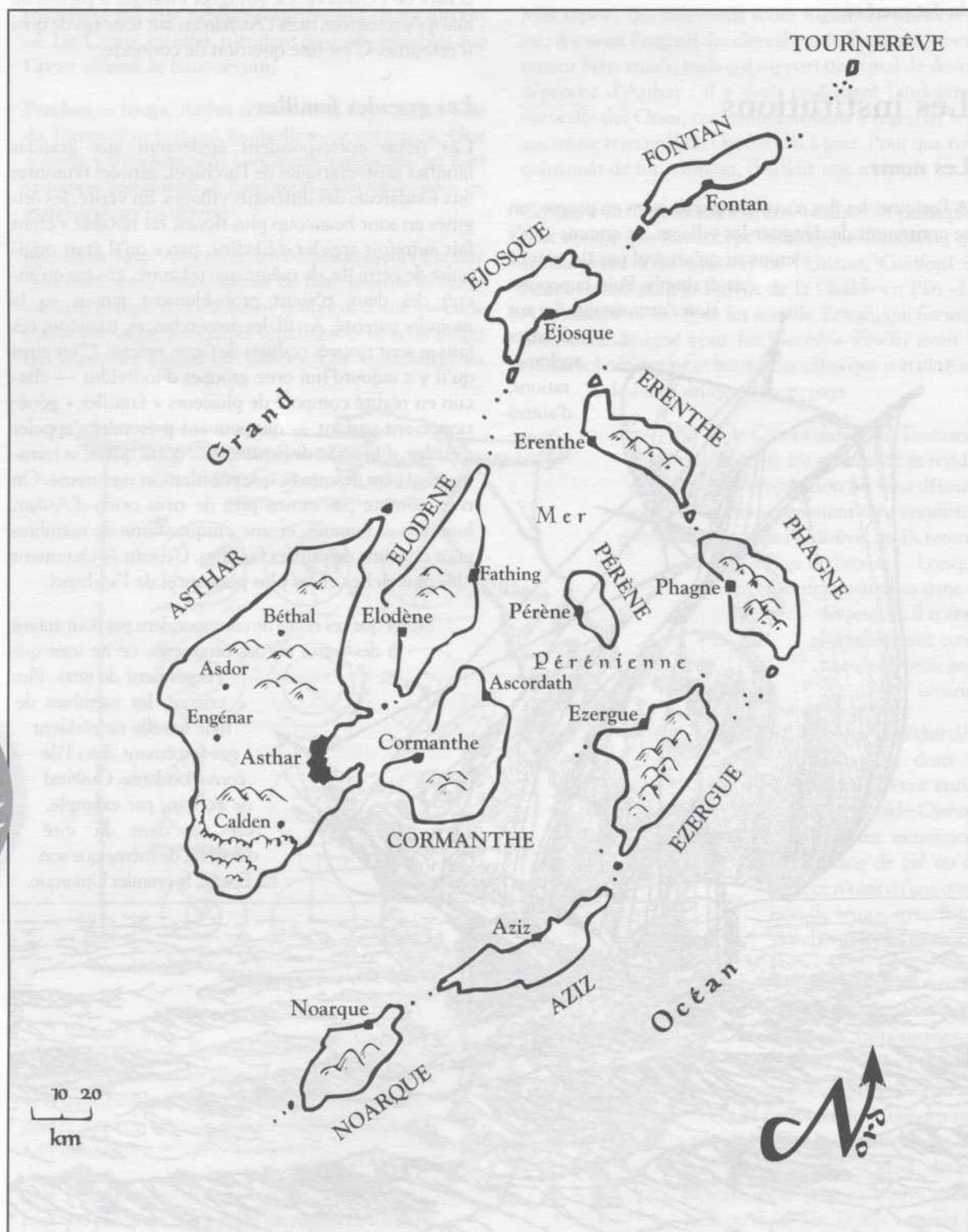
Les grandes familles

Ces noms correspondent également aux grandes familles aristocratiques de l'archipel, censées remonter aux fondateurs des différents villages. En vérité, les origines en sont beaucoup plus floues, tel notable s'étant fait autrefois appeler d'Elodène, parce qu'il était originaire de cette île, de même que tel autre, et sans qu'aucun des deux n'aient probablement jamais eu la moindre parenté. Au fil des descendance, toutefois, ces faits se sont trouvés codifiés de façon précise. C'est ainsi qu'il y a aujourd'hui onze groupes d'individus — chacun en réalité composé de plusieurs « familles » génétiquement parlant — qui peuvent prétendre s'appeler d'Asthar, d'Erenthe, de Fontan, etc., noms qui ne se transmettent plus désormais que par filiation rigoureuse. On n'en compte pas moins près de trois cents d'Asthar, hommes et femmes, et une cinquantaine de membres pour chacune des autres familles. Ce sont évidemment les plus riches et les plus puissantes de l'archipel.

Noter que ces noms ne correspondent pas pour autant à des terres ou des propriétés, ce ne sont que l'équivalent de titres. Plus encore, les membres de telle famille ne résident pas forcément dans l'île correspondante. Guilford de Fontan, par exemple, est né dans la cité d'Asthar, de même que son fils Erwan, le premier Uniarque.



Archipel d'Asthar



L'Unicat

L'Unicat est une assemblée composée de 40 membres, hommes et femmes, les *Uniques*. A leur tête se trouve l'Uniarque, le *Seul et Unique*, qui les englobe et les synthétise en l'unité parfaite.

Sur le plan pratique, l'Unirêve est administré par des hauts fonctionnaires. Dans les territoires d'outre-rêve, ce sont les *gouverneurs*, les *commandeurs*, les *garde-rêve*. Chaque île de l'archipel possède un *consul*, dont dépend dans chaque agglomération un *légal*, lequel chapeaute à son tour un certain nombre d'*officiers*. Tous ces personnages, nommés par l'Uniarque (qui peut pareillement les révoquer et les remplacer à tout moment), constituent l'armature juridique et gouvernementale du système.

Les Uniques jouent quant à eux un rôle complètement différent. Ce ne sont pas des fonctionnaires, ils n'ont aucun poste actif dans l'administration, ce sont des observateurs *impartiaux* et des conseillers. Aux assemblées de l'Unicat, ils font part de leurs idées, de leurs opinions personnelles, sur tel ou tel problème qui se fait jour tant en Asthar que dans le reste de l'Unirêve, sur l'efficacité ou l'inefficacité de tel fonctionnaire en place, l'opportunité qu'il y aurait de nommer telle personne à un poste de confiance, de débloquent tel ou tel crédit, etc. — sur quoi l'Uniarque tranche et décide. Le pouvoir des Uniques, quasi officieux, n'en est donc pas moins immense. On dit qu'ils sont le *souffle* des Dragons, qui insufflent à l'Unirêve sa force vitale, l'Uniarque étant la *voix* qui réalise.

N'ayant pas de véritable poste, les Uniques ne sont pas rémunérés, mais tous possèdent leur fortune personnelle, qu'ils soient banquiers, armateurs, marchands, ou propriétaires fonciers (la plupart appartiennent aux grandes familles citées plus haut). Tous entretiennent à leur frais une légion de secrétaires, d'informateurs et de messagers, voire d'espions et de provocateurs, sans oublier les gardes du corps et autres hommes de mains, exécuteurs de basses besognes. Leurs maisons ou palais sont de véritables Q.G. ; ce sont en vérité des politiciens à part entière.

Quand un siège devient vacant, c'est l'Uniarque qui nomme un nouvel Unique, non sans être conseillé par les trente-neuf restant. Il s'agit parfois d'un fonctionnaire, lequel est alors démis de ses fonctions, les Uniques ne pouvant parallèlement appartenir à l'administration active. Les Uniques sont en principe nommés à vie. De fait, le cas ne s'est encore jamais produit où un Uniarque décide de *casser* un Unique.

Enfin, le dernier grand pouvoir des Uniques réside dans le choix du nouvel Uniarque à la mort du précédent, qu'ils doivent élire parmi les leurs à l'unanimité *absolue*. L'élection a lieu sous la présidence, purement formelle, du Légal d'Asthar ; et dans l'intervalle, toute vie sociale s'interrompt dans l'archipel, y compris la circulation des vaisseaux et les transits par le Tournerêve. Malgré cet usage, soulignant l'urgence de la situation, il n'a pas fallu moins de dix-neuf tours de scrutin et de quarante-sept

heures de débats pour que l'unanimité se fasse sur Esmir d'Elodène, septième Uniarque de l'Unirêve.

Les idées

Deux grands courants d'idées s'affrontent en Asthar, conservateur et expansionniste. Le premier correspond aux *Têtes froides*, le second aux *Têtes chaudes*. Tous sont d'accord sur le rôle hégémonique d'Asthar, mais pas sur son étendue. Les Têtes froides donnent la priorité au renforcement de l'Unirêve là où il existe, renforcement des frontières, des fortifications, du système de fonctionnaires en place. Pour eux, l'Unirêve devrait se limiter aux territoires de la Tête de Dragon, en y incluant éventuellement Istebourg. S'étendre davantage ne peut qu'affaiblir le système. Idéologiquement, les Têtes froides ne croient pas au concept d'unirêve s'étendant à tous les rêves. Les Têtes Chaudes sont tout le contraire. Pour eux, l'unirêve existe en soi. Asthar n'en contrôle actuellement qu'une infime partie ; sa destinée est de régner sur la totalité enfin retrouvée et réunie.

C'est évidemment sur cette seconde idée que s'est bâtie la structure actuelle, à laquelle l'Unicat doit son existence. Erwan de Fontan, le premier Uniarque était une Tête chaude. On appelle *Têtes brûlées* les pionniers volontaires pour tester les déchirures violettes à destination inconnue. Et ce courant a largement prédominé durant le premier siècle de l'Unicat, atteignant un paroxysme avec Sybil de Fontan, troisième uniarque, surnommée *Tête incandescente*. Puis il y eut le Second Déclin qui sembla donner raison aux Têtes froides.

Aujourd'hui, les deux partis sont quasiment à égalité. Les relations ont repris avec la Tête, ainsi qu'avec Istebourg et Mélodis, mais restent problématiques avec les Elycéennes, les trente-cinq ans du Second Déclin ayant amplement suffi aux nécrothanes du Khraal pour mettre à bas les structures existantes. C'est là que s'affrontent les partis. Pour les uns, retrouver la route des Elycéennes est la priorité, et pour les autres, folie criminelle.

Ces idées, toutefois, ne font pas que s'affronter publiquement aux assemblées de l'Unicat. On parle aujourd'hui de plus en plus de la *Main de Glace* et du *Feu Ardent*, deux sociétés secrètes qui comprendraient même parmi leurs membres de respectables Uniques. Ces sociétés agissent dans la pure illégalité, et comme telles, n'hésitent pas à recourir à la violence.

L'Ordre des Guetteurs

Fondé en -222, l'Ordre des Guetteurs est la plus ancienne institution d'Asthar, et la seule qui soit autonome, ne relevant pour ainsi dire pas du pouvoir de l'Unicat. A sa tête se trouve le *Grand Maître*, puis viennent les *maîtres guetteurs*, les *compagnons*, et enfin les *apprentis*. Le Grand Maître est élu (à vie) par les maîtres, nomination qui est ensuite, automatiquement, ratifiée par l'Uniarque. L'Unicat a parfois tenté de s'immiscer dans les affaires de



l'Ordre, pour se heurter toujours au même dilemme : le Tournerêve est au cœur de l'Unirêve, son centre vital, et devrait donc relever directement de l'Uniarque, mais seuls les guetteurs en comprennent et peuvent en opérer le fonctionnement — c'est là que le bât blesse. Bon gré, mal gré, on accepte donc l'autonomie de l'Ordre qui, pratiquement, fait la loi sur l'île du Tournerêve.

Les guetteurs sont eux-mêmes jaloux de leur prérogative, et ce n'est pas pour rien que l'Ordre est si hiérarchisé. Seuls le Grand Maître et quelques maîtres parmi les plus anciens peuvent prétendre avoir une science complète du Tournerêve, dans l'état actuel des connaissances. Si, à son époque, Irsée de Sidéralis suscita un tel scandale, c'est que la voyageuse venait seulement, et tout juste, d'être acceptée comme apprentie.

Les garde-rêve

Les garde-rêve sont des fonctionnaires de police, des gardes « tout court ». Dans l'archipel, ils dépendent des légats de chaque agglomération. Outre-rêve, ils dépendent des gouverneurs, souvent épaulés par les Chevaliers d'Asthar. De haut en bas, leurs grades sont : capitaine, élite, enseigne, sergent.

Les lois qui s'appliquent en Asthar n'ont rien d'exceptionnel, le meurtre, le vol, la fraude,

etc., y sont punis comme partout ailleurs. Selon les délits, les peines

peuvent aller d'une simple amende à une durée d'emprisonnement plus ou moins long. Pour les crimes graves, il n'y a toutefois pas de peine de mort. Tout comme Blamor le parricide, ou, plus récemment, Corvax Azarunk, les meurtriers sont jetés dans une phase inconnue du Tournerêve.

Tout comme on parle de la Main de Glace et du Feu Ardent, on parle de la police secrète de l'Uniarque, une brigade d'hommes et de femmes, sans signes distinctifs extérieurs, au service exclusif du Seul et Unique. On les appelle familièrement les Yeux. Cette police étant secrète, il est naturellement difficile de savoir qui sont les Yeux ; et peut-être ne s'agit-il même que d'un bruit non fondé.

Le haut-rêve

D'abord tenus responsables, comme ailleurs, de la fin du Second Âge, les haut-révants ont été réhabilités officiellement en Asthar. On doit cet acte à Sybil de Fontan, troisième Uniarque, en 70. Sybil était elle-même haut-révante, quoique mineure. L'argument avancé, typique-

ment Tête chaude, fut que, les Dragons dormant désormais d'un sommeil toujours plus profond — d'où la restructuration de leur rêve unique — les haut-révants n'étaient plus une menace. Plus encore, ils pouvaient œuvrer dans le sens de l'Unirêve. Fut alors

fondée l'Académie des Sciences Oniriques (l'ASO), où les jeunes haut-révants purent développer leur don, strictement canalisé dans cette optique. Au termes de leurs



études, les élèves reçoivent un *certificat*. Il s'agit tout autant d'un diplôme que d'une autorisation à pratiquer le haut-rêve en Asthar. L'usage en est interdit à tout autre, qu'il soit étranger ou Astharéen, sous peine d'être immédiatement bouté hors de l'archipel, via une phase inconnue du Tournerêve. L'Académie est située sur une des collines de la cité d'Asthar, non loin du palais de l'Unicât.

Réactionnaires, les Têtes froides sont naturellement anti-haut-révants et revendiquent la fermeture de l'ASO.

Les Chevaliers d'Asthar

Les Chevaliers d'Asthar sont des guerriers entraînés à toutes les formes de combat, y compris le combat monté. Originellement, Asthar ne possédait pas de chevaux ; les premières souches furent importées d'outre-rêve, et l'on en élève maintenant sur l'île d'Ejosque.

Les Chevaliers d'Asthar relèvent directement de l'Uniarque, qui en porte le titre (honorifique) de Grand Connétable. Les autres grades sont, de haut en bas : *connétable*, *capitaine*, *élite*, *chevalier*. Leurs armoiries, arborées sur les boucliers et les tuniques, sont constituées d'une étoile à douze rayons, alternativement jaunes et violets, sur fond blanc. Outre-rêve, ces armoiries sont considérées au sens large comme étant celles d'Asthar et de l'Unirêve.

L'île d'Ejosque sert de base d'entraînement aux Chevaliers et on n'en voit nulle part ailleurs dans l'archipel. De fait, le gros de leurs troupes est disséminé dans l'Unirêve, principalement en Endryamir et dans le désert de Mélodis.

Les Voyageurs de l'Unirêve

La fin du Second Déclin a vu la reprise de la découverte

de l'Unirêve. Cette découverte se situe à deux niveaux : test des transits ou des déchirures non encore répertoriés, et exploration géographique aux frontières des territoires connus. Le premier cas attire aujourd'hui peu de monde malgré les récompenses et les honneurs promis, nombre de têtes s'étant refroidies. Il y a davantage de candidats dans le second, et même des voyageurs confirmés ayant accompli avec succès plusieurs missions.

Tous ces personnages dépendent de l'*Office des Voyageurs de l'Unirêve (OVU)*, dont le siège se situe à Fontan, administré par son *Grand Officier*, fonctionnaire nommé par l'Uniarque. Le Voyageurs de l'Unirêve — ainsi nommet-on désormais pionniers et hardis pionniers — ne sont pas eux-mêmes des fonctionnaires, ils ont un statut complètement à part. Ce sont plutôt des sortes de « mercenaires », signant pour une mission, puis, au terme de celle-ci, libres de reprendre ou non du service. Ils n'en sont pas moins différenciés par trois grades : *néophyte*, *périgrin*, *vétéran* ; et nombre de vétérans terminent leur carrière comme fonctionnaires à part entière avec un poste sédentaire à l'Office.

L'OVU possède également des *bureaux* dans les rêves de la Tête et de l'Aile, administrés par un *officier*, en étroite collaboration avec les garde-rêve. Enfin, aussi bien en Asthar qu'outre-rêve, il entretient une brigade de *recruteurs*, sortes de « publicitaires » dont la propagande vise à accroître le nombre des volontaires. Ce que recherchent les recruteurs, toutefois, ce sont principalement des candidats prêts à sauter dans l'inconnu.

Dans ce but, on accepte virtuellement n'importe qui, homme, femme, Astharéen ou étranger, sans poser beaucoup de questions tant sur l'origine du personnage



que sur ses motivations. (Ne pas décourager les bonnes volontés.) Ces volontaires sont néanmoins entraînés, recevant une formation pouvant durer plusieurs semaines, selon l'aptitude de chacun. On leur enseigne les rudiments du combat et des techniques de survie en extérieur. Ils sont équipés de pied en cap, armés, munis d'un pécule (50 sols) et d'un document indiquant qu'ils sont au service de l'Unirêve. Sur quoi, ils sont conduits à la déchirure à tester, ou, dans le cas d'Asthar, à une phase non répertoriée du Tournerêve mais néanmoins jugée propice par les calculs des guetteurs. En pratique, on ne les revoit jamais... En cas de retour, toutefois, leur sont promis une récompense de cent dragons d'or (mille sols) et un entretien privé avec l'Uniarque au terme d'une grande cérémonie officielle. Tous les espoirs leur sont alors permis. Libre à eux, néanmoins, de recommencer ou de signer pour une mission moins risquée.

Pour les missions d'ordre géographique, officiers et garde-rêve sont beaucoup plus pointilleux sur les individus qu'ils engagent, origine, aptitude, motivation, etc. L'Unirêve a en effet ses ennemis et il ne s'agirait pas de faire entrer le loup dans la bergerie. On se livre alors à une enquête beaucoup plus poussée sur les volontaires. Les parfaits étrangers, c'est-à-dire ne provenant d'aucun des rêves connus, mais voyageurs eux-mêmes arrivés par une quelconque déchirure, sont en général acceptés, voire recherchés. Ils ont en principe une bonne expérience personnelle du voyage, et on ne peut les soupçonner a priori d'appartenir à telle ou telle faction hostile à l'Unirêve.

Comme précédemment, les néophytes sont entraînés, instruits, armés, équipés et dûment mandatés. Le mandat, document officiel signifiant leur mission,

leur permet d'être reconnus

par tous les garde-rêve, les détachements de Chevaliers d'Asthar, etc. Selon leur importance et le succès obtenu, les missions peuvent être récompensées par une solde allant jusqu'à 50 dragons d'or (le plus souvent 5 à 10). L'avancement en grade se fait progressivement. La plupart du temps, les néophytes sont encadrés de pérégrins, voire de vétérans.

Actuellement, les missions géographiques consistent principalement à repérer toutes les déchirures d'Endryamir, jaunes et violettes (sans pour autant les tester), à explorer la Grande Forêt d'Orsis et la forêt d'Irsée. Il y a également la redécouverte de la route des Elycéennes, mais ce sont des missions à haut risque.

Tout cela, l'entraînement, l'équipement, les soldes et les péculs, coûte évidemment fort cher à Asthar, sans parler de l'existence même de l'OVU, de ses fonctionnaires et de ses recruteurs. C'est contre cela, entre autre, que protestent les Têtes froides, un gaspillage inadmissible !

Vivre en Asthar

Asthar est riche. La première conséquence est que la vie n'y est pas bon marché. Considérer, en termes de jeu, que tout l'équipement présenté dans les règles est disponible en Asthar, avec une majoration de 25 % du prix indiqué.

Le système monétaire est le même que celui utilisé dans la plupart des rêves (ce qui renforce l'idée d'un rêve préalablement unique) : cent deniers dans un sol. On trouve des pièces d'étain de 1 et 2 deniers ; des pièces de bronze de 5 et 10 deniers ; des pièces d'argent de 1 sol ; et des pièces d'or de 10 sols. Ces dernières sont communément appelés dragons.



La navigation

Asthar connaît trois types de navigation : militaire, marchande, privée. Les navires militaires sont principalement des birèmes et des trirèmes. Ce sont les plus rapides. Ils servent aux déplacements des garde-rêve et des Chevaliers d'Asthar, ainsi qu'aux allées et venues des fonctionnaires importants. Les navires marchands appartiennent à la Guilde Maritime — qui a remplacé dans ses fonctions l'ancienne Guilde d'Asthar. On y trouve des birèmes rapides pour le transport des voyageurs, et de grosses nef à voiles carrées pour les marchandises proprement dites. Les navires privés, à rame ou à voile, sont généralement plus petits et appartiennent pour la plupart aux membres des grandes familles.

Pour se déplacer dans l'archipel, le voyageur doit se rendre au bureau de la Guilde Maritime du port où il se trouve et s'enquérir des disponibilités. Il peut prendre place à bord d'une nef marchande, le moins cher et le plus lent, ou d'une birème spécialement aménagée pour les passagers, plus luxueux, plus cher et plus rapide. Enfin, il peut également s'entendre avec un propriétaire privé, prix à débattre. En ce qui concerne les vaisseaux réguliers, les prix sont les mêmes dans tout l'archipel, décidés par la Guilde ; il n'y a pas de concurrence.

Les nef font en moyenne 12 km par heure draconique, les birèmes 20 km/h, les trirèmes 24 km/h, et les meilleurs navires privés 15 km/h. Le tableau ci-dessous indique les distances de navigation (laquelle ne suit pas toujours la ligne droite) entre les principaux ports. Il suffit de diviser la distance parcourue par la vitesse du vaisseau choisi pour obtenir la durée de la traversée. Cette dernière peut toutefois être modulée par le gardien des rêves selon les conditions météo qu'il estime.

Prix. Sur une nef marchande, le prix d'une traversée (par voyageur) est de 2 deniers du kilomètre. On reste sur le pont parmi les marchandises. Sur une birème, il

Auberge des Trois Mouettes

Ornald Waterlim propriétaire

10 chambres à 1 lit une place

6 chambres à 1 lit deux places

Nuit pour une personne : 20d

Dortoir 20 places

Nuit pour une personne : 10d

Vin d'Elodène (-2) : 2d la mesure

Vin d'Asthar (-2) : 3d la mesure

Vin de Phergaz (-2) : 6d la mesure

Bière de Cormanthe (-1) : 2d la mesure

Bière d'Orsis (-1) : 4d la mesure

Hydromel (-4) : 6d la mesure

Brandevin (-5) : 12d la demi-mesure

Volaille rôtie (4 sust) : 16d

Ragoût du jour (3 sust) : 12d

Soupe de poisson à la Fontane (2 sust) : 8d

Salade Tournerêve (2 sust) : 8d

(cette salade est constituée de petits légumes marinés servis sur un plateau compartimenté en douze)

est de 5 deniers du kilomètre sur un banc du pont supérieur, et de 10 deniers en cabine particulière. Sur une nef, le voyage de Fontan à Asthar revient ainsi 6 sols sur une nef, et à 15 ou 30 sols sur une birème.

Les voyageurs arrivant par le Tournerêve transitent obligatoirement par Fontan. Un trajet type du Tournerêve à Asthar comprend les escales suivantes : Fontan, Erenthe,

Principaux trajets en kilomètres (lieues)

	Asthar	Elodène	Cormanthe	Fathing	Pérène	Erenthe	Fontan	Tournerêve
Asthar	—	70	30	90	120	170	300	—
Elodène	70	—	40	90	120	150	260	—
Cormanthe	30	40	—	90	100	160	270	—
Fathing	90	90	90	—	30	60	150	—
Pérène	120	120	100	30	—	70	170	—
Erenthe	170	150	160	60	70	—	140	—
Fontan	300	260	270	150	170	140	—	80

Fathing, Asthar, soit une traversée totale de 370 km pour une durée moyenne de 30 heures à bord d'une nef ou de 18 heures sur une birème (temps des escales non compris).

L'hébergement

Tous les ports possèdent plusieurs auberges, plus ou moins luxueuses. Il y en a six à Fontan et plusieurs dizaines à Asthar. Il y en a également une sur l'île du Tournerêve, destinée aux voyageurs qui ne font que transiter vers un autre rêve de la Tête. Cette auberge est cependant fort chère, et nombre de voyageurs préfèrent attendre à Fontan la date de leur prochain transit. L'Auberge des Trois Mouettes, dans le port de Fontan, est une auberge moyenne qui peut servir de modèle général.

Le Tournerêve

Les phases

De toutes les phases violettes du Tournerêve, on ne connaît que six passages à destination certifiée : trois mènent en Endryamir, deux en Orsis, et la dernière dans la forteresse de Toumane. Ces six passages correspondent néanmoins à 60 % de l'ensemble des phases violettes. Les autres continuent à être testées empiriquement, quoique de moins en moins, les Têtes brûlées se faisant de plus en plus rares.

Les arrivées (jaunes) proviennent elles aussi presque exclusivement des rêves de la Tête, depuis les trois seules déchirures de retour connues : la clairière du Chêne Dragon en Orsis, la caverne de la Gemme Géante en Endryamir, et le Grand Cercle de Toumane. Chacune correspond à environ 30 % de l'ensemble des jaunes. Des autres (10 %), il arrive parfois des « voyageurs perdus », mais assez peu : pas plus d'une demi-douzaine d'arrivées par an.

Les jaunes et les violets sont par ailleurs à peu près à égalité, environ 50 % de chaque.

Une phase se distingue par la couleur de sa déchirure, par la tranche que celle-ci occupe dans le cercle du Tournerêve en analogie avec les douze heures/mois/constellations, par le schéma dont elle est l'aboutissement (couleurs et positions qui l'ont précédée), et par les conjonctions astrales qui ont présidé à l'ensemble de la figure. Le système de notation qui en résulte est d'une complexité telle que seuls les maîtres guetteurs arrivent à s'y retrouver. Un violet—Roseau-55-C, par exemple, est la même chose qu'un violet—Dragon-71-C, du moins mène-t-il au même endroit. C'est ainsi que 60 % des phases, apparemment disparates, correspondent néanmoins aux six passages menant à la Tête. Cette identité de destination entre phases différentes n'est toutefois vraie que pour un même cycle. Il a fallu pour le comprendre tout le cafouillage du Second

Déclin. Mais les guetteurs ont maintenant le système bien en main, et s'appliquent déjà à décrypter ce que sera le prochain cycle, en sorte qu'il n'y ait jamais de troisième déclin.

Les calendriers

Les guetteurs sont capables d'établir un calendrier *certain* pour un mois à l'avance, et un calendrier *sous réserve* pour trois mois à l'avance. La fréquence de réapparition d'un passage donné, par exemple vers le Lac Ambré d'Orsis, est d'environ une semaine, et la durée d'une phase, c'est-à-dire le temps pendant lequel le transit est possible, est en moyenne de six heures draconiques. En termes de jeu, il n'y a évidemment pas de règle. C'est au gardien des rêves, de décider quand aura lieu le prochain transit pour telle destination et pendant combien de temps la phase restera « ouverte ».

Les guetteurs savent également prédire la provenance des phases jaunes (pour les 90 % connues) et établir un calendrier d'arrivée. Quand une phase tombe dans les 10 % inconnus, la vigilance est redoublée sur les remparts de surveillance, les garde-rêve prêts à faire face à toute menace intempestive.

Outre-rêve, ce problème n'existe pas, les déchirures de retour étant toujours prêtes à fonctionner à 100 % du temps.

Franchir une déchirure du rêve est *biologiquement* instantané — quoique le processus donne une impression subjective d'éternité. À l'arrivée, les êtres vivants n'ont pas vieilli d'une seconde, et les marchandises périssables sont aussi fraîches qu'elles l'étaient au départ. On n'en note pas moins un décalage temporel entre les dates de départ et d'arrivée, un délai supplémentaire, non vécu, et cependant réel. Ce décalage, jamais constant, y compris pour un même passage, peut aller de 1 à 10 jours (rarement plus). Le phénomène n'a jamais reçu d'explication et résiste à tous les calculs.

Ainsi, un voyageur transitant, par exemple, vers Toumane un 1^{er} Vaisseau, se retrouvera dans la déchirure d'arrivée de la forteresse au plus tôt le 2 Vaisseau, au plus tard le 11 Vaisseau, ou à n'importe quelle date possible entre les deux. Supposons qu'il arrive le 4, passe 3 jours à Toumane et reparte le 8 par la déchirure du Grand Cercle. Il sera de retour dans le Tournerêve au plus tôt le 9 et au plus tard le 18. Lui-même n'aura vécu que 4 jours, tandis qu'un délai supplémentaire de 2 à 20 jours se sera cependant écoulé en Asthar.

Ce phénomène est également valable pour les déchirures des rêves de la Tête vers ceux de l'Aile, et inversement. En termes de jeu, couplé au choix des dates possibles de transit, cela permet au gardien des rêves de moduler le temps à sa convenance dans sa gestion des événements entre les rêves. Il peut déterminer le nombre de jours de décalage en jetant 1d10, ou plus vraisemblablement, le décider librement.

Les coûts

Les transits sont en eux-mêmes gratuits — encore que ce soit une des revendications des Têtes froides que de les faire payer —, mais pas tout ce qui les environne. Quand un voyageur ne fait que *passer*, venant par exemple d'Orsis pour se rendre en Endryamir, il peut séjourner à l'Auberge du Tournerêve en attendant la « correspondance » — généralement plusieurs jours — ou attendre à Fontan dans une auberge moins chère. Il doit alors payer la traversée : 4 sols sur une birème régulière (8 sols en cabine) ; et autant pour revenir au Tournerêve. Les entrepôts coûtent également fort cher. Du fait, la plupart des marchands étrangers préfèrent vendre directement leurs marchandises aux Astharéens plutôt que de continuer à les acheminer eux-mêmes. Le relais est alors pris par ces derniers qui, faisant partie de la Guilde Maritime, n'ont que des frais d'entrepôt minimes. Ainsi Asthar exporte-t-elle elle-même les marchandises d'outre-rêve, pour des bénéfices sans cesse accrus.

L'île du Tournerêve

L'île du Tournerêve n'est qu'un gros îlot, d'environ 800 m du nord au sud sur 400 m d'est en ouest. Toutes ses côtes sont constituées de falaises, à l'exception d'un affaissement au sud-est formant une crique accessible, abritant le port. L'intérieur des terres est dominé par deux plateaux rocheux, surplombant les falaises. Sur le plus petit, au sud-ouest, se dressent aujourd'hui les bâtiments de l'Ordre des Gueilleurs. Le plus grand, occupant toute la partie nord de l'île est entièrement recouvert de fortifications. C'est là, dans un cirque rocheux de 50 m de diamètre que se manifeste le Tournerêve.

Il ne reste aujourd'hui plus rien de naturel du cirque d'origine. Ses parois ont été égalisées, en grande partie maçonnées, pour atteindre une hauteur partout égale de 20 m, puis prolongées verticalement par un rempart de 10 m avec chemin de ronde et double rangée de créneaux (vers l'intérieur du cirque et vers le reste du plateau). Autrefois, le cirque n'était pas fermé, on y accédait par un éboulement naturel. Celui-ci a été bouché par d'autres fortifications, remparts et tours, qui en sont désormais le seul accès. Le reste du plateau est entouré d'une seconde enceinte, confinant au nord à une petite forteresse, résidence des garde-rêve affectés à la surveillance de l'île.

Au niveau du sol, le cirque est désormais entouré d'un quai circulaire, maçonné, de 3 m de large et de 1 m de haut, partagé en douze tronçons, correspondant aux localisations possibles de la déchirure (jaune ou violette). Cette dernière, qui fait environ 7 m de diamètre — pour autant qu'on puisse en mesurer les dimensions — n'apparaît pas au centre, en effet, mais près des parois, à environ 7 m de celles-ci, tantôt face à tel tronçon, tantôt face à tel autre. (Imaginez une roulette de casino dont la déchirure serait la bille.) Chaque tron-

çon s'orne d'un bas relief, sculpté dans la paroi, représentant symboliquement le signe du zodiaque qui lui correspond (Vaisseau, Sirène, Faucon, etc.), et se double d'une rampe inclinée descendant vers l'intérieur du cirque. La rampe s'arrête là où peut commencer la déchirure. Au sud du cirque, entre les rampes *Couronne* et *Dragon*, s'ouvre une voûte, défendue par une herse, donnant dans la grande salle d'accueil aménagée dans les fortifications.

Les voyageurs se matérialisant dans le jaune sont aussitôt encadrés par les garde-rêve. Par la rampe, puis le quai, on les conduit jusqu'à la salle d'accueil où ils sont officiellement enregistrés (nom, origine, motif du transit, etc.) Les marchandises, s'il y a lieu, sont transférées hors du cirque de la même façon, de même que les animaux, les chevaux par exemple. Cela étant, le voyageur est libre de séjourner au port, s'il en a les moyens, ou de s'embarquer pour Fontan.

Dans l'autre sens, les voyageurs, pareillement enregistrés, ont droit à un discours rituel sur ce qui les attend au franchissement de la déchirure, sensation souvent désagréable, mais au demeurant inoffensive. Puis, par le quai circulaire, on les conduit à la rampe de transit, qu'ils n'ont qu'à descendre pour se fondre dans le violet et y disparaître...

Dans les deux sens, des garde-rêve spécialisés escortent parfois voyageurs et marchands, pour les aider dans le transport de leurs biens, et notamment faire transiter les animaux, qui paniquent généralement à l'approche de la déchirure. Toutes les marchandises doivent être portées (par homme ou animal), les chariots — trop encombrant — n'ont pas le droit de transiter. Ces garde-rêve ne cessent de faire la navette.

Voyageurs et marchands n'ont droit de séjourner que dans le port. Les autres parties de l'île sont exclusivement réservées aux garde-rêve et aux gueilleurs.

Principaux lieux

1. **Bassin du port.** Bien aménagé, avec une jetée et des appontements, le bassin peut accueillir une dizaine de vaisseaux de tout tonnage.
2. **Calendriaire.** Nom du bureau, donnant sur le port, où l'on peut se renseigner sur les dates des prochains transits et se faire enregistrer pour un départ donné. Le Calendriaire dépend de l'Ordre des Gueilleurs.
3. **Consulat.** Bâtiment administratif et poste de police pour la surveillance du port.
4. **Auberge du Tournerêve.** Grande et belle auberge, uniquement dotée de chambres individuelles, chacune avec un cabinet de toilette particulier. On peut prendre ses repas dans la grande salle à manger ou sur la terrasse dominant le port. Il y a également des salons pour le repos, une salle de lecture et une salle de musique. Le personnel y est hautement stylé et la table



une des plus renommées de tout l'archipel.

5. Bureau de la Guilde Maritime. C'est là qu'il faut s'adresser pour toute traversée, voyageurs ou marchandises, vers Fontan.

6. Route du Tournerêve. Seule route publique de l'île, reliant le port à l'accès du Tournerêve, une distance d'environ 250 m. La route est bordée de hangars et d'entrepôts pour les marchandises. A leur place se tenaient autrefois les bâtiments des guetteurs. Ces derniers ont aujourd'hui déménagé sur le petit plateau.

7. Ordre des Guetteurs. Suite de bâtiments entourés de murs austères, où les guetteurs travaillent, compulsent, archivent, calculent.

8. Garde-rêve. Fortifications abritant près de cinq cents personnes (gardes proprement dits, fonctionnaires, serviteurs) et entourant le cirque du Tournerêve comme décrit ci-dessus.

Auberge du Tournerêve

Sous la tutelle de l'Ordre des Guetteurs

20 chambres à 1 lit d'une place

Nuit pour une personne : 2 sols

Vin d'Asthar (-2) : 10d la mesure

Vin de Phergaz (-2) : 20d la mesure

Bière de Cormanthe (-1) : 6d la mesure

Hydromel (-4) : 25d la mesure

Brandevin (-5) : 30d la demi-mesure

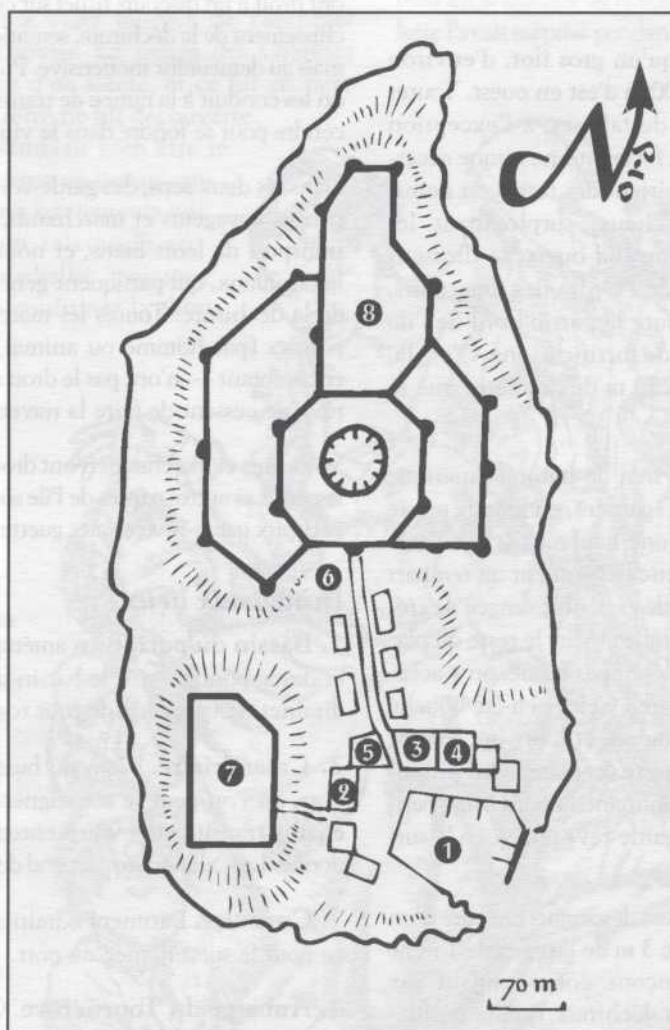
Homard à l'Astharéenne (3 sust) : 1 sol

Potage Grand Océan (2 sust) : 30d

Pièce de bœuf (4 sust) : 60d

Poisson du jour (3 sust) : 40d

Petit déjeuner (2 sust) : 30d



Ile du Tournerêve

L'UNIRÊVE

Voyageurs du Quatrième Âge

*L'œil du dragon, centre de l'Unirêve,
s'ouvre lentement et dévoile sa pupille
rutilante, rubis des rêves : Asthar,
l'immense empire onirique, archipel
fastueux des rêves.*

*Dans ce livret, vous découvrirez
l'historique complet de l'Unirêve,
les personnages importants et intrépides
qui ont forgés ainsi qu'une chronologie
résumant l'histoire. Vous apprendrez
comment voyager dans l'Unirêve par le
biais du Tournerêve. Enfin, Asthar vous
sera détaillé, vous permettant de saisir
l'ensemble onirique, ses institutions
politiques ainsi que sa géographie.*



MultiSim

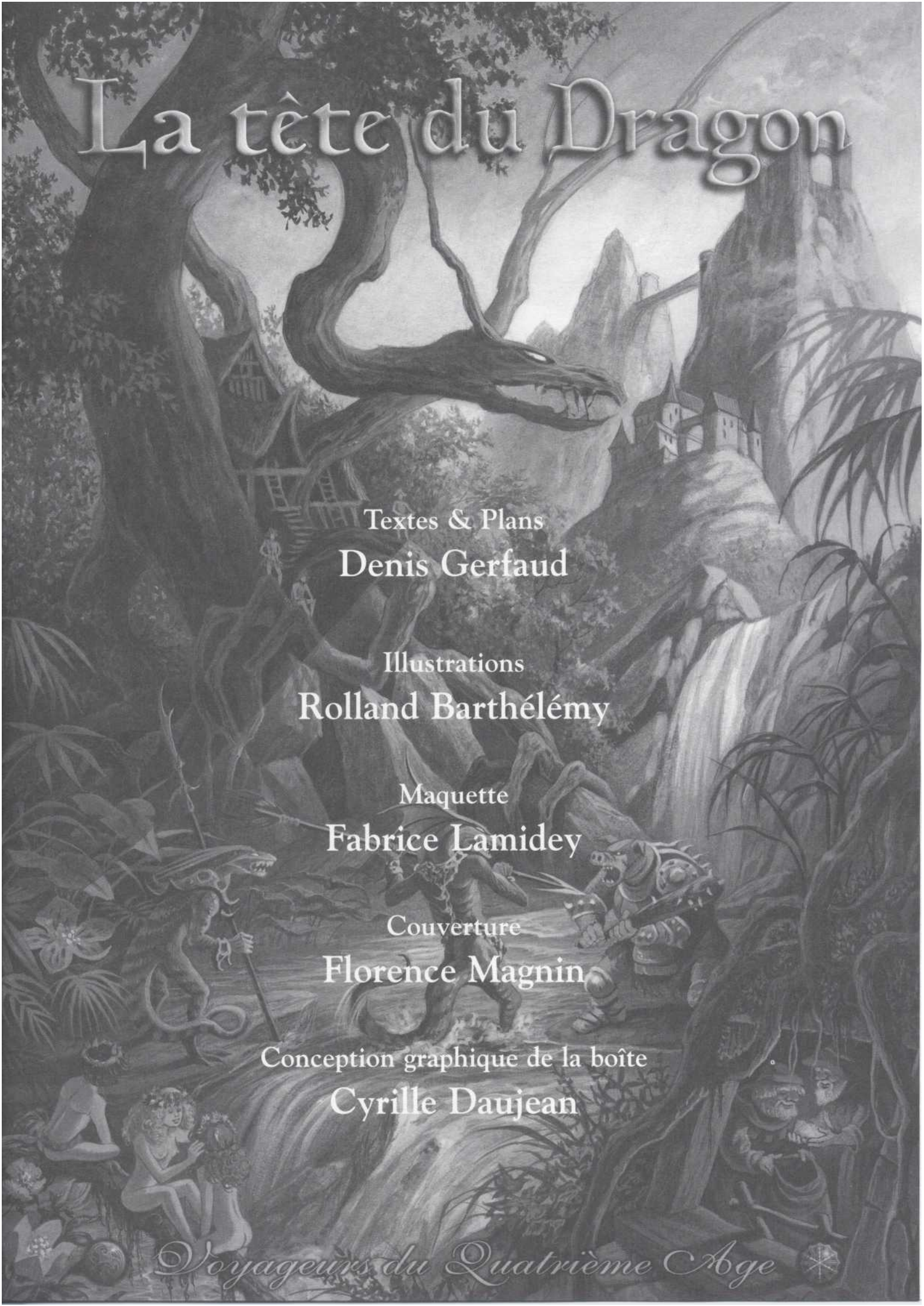
Par Denis Gerfaud

Ce livret ne peut être vendu séparément.

La tête du Dragon



Voyageurs du Quatrième Âge



La tête du Dragon

Textes & Plans
Denis Gerfaud

Illustrations
Rolland Barthélémy

Maquette
Fabrice Lamidey

Couverture
Florence Magnin

Conception graphique de la boîte
Cyrille Daujean

Voyageurs du Quatrième Âge

Orsis

Les Orses (habitants d'Orsis) ont toujours vécu de *merveilleux*, de rêves et de légendes. Ils le doivent aux Sylvains qui peuplent la forêt, petits humanoïdes insoucians ne songeant qu'à se divertir et prolifiques en histoires, ballades et contes de toutes sortes. Ces légendes — incroyables pour la plupart — ont de tout temps nourri l'imaginaire des habitants des plaines, remplaçant dans la mémoire collective une « vérité historique » dont ils n'ont finalement que faire. Qu'importe alors que ces histoires soient vraies ou fausses, simplement inventées par les Sylvains malicieux, ce n'en sont pas moins *leurs* histoires, et elles font partie de leur vie au même titre que la richesse naturelle de leur doux pays — indéniable vérité. Les Orses croient aux fontaines magiques capables d'exaucer les vœux, aux trésors cachés au fond de leurs grands lacs, au Royaume Secret où rêve et réalité s'intervertissent, aux êtres-fées qui errent, solitaires, dans la forêt. Gare à bien se comporter si on en rencontre, car selon leur humeur, ils peuvent vous rendre heureux ou malheureux à jamais ! Plus encore, les Orses croient aux Esprits-Dragons, fils adoptifs des Grands Dragons qui sont à l'origine de toute chose, seigneurs tout puissants vivant au-delà des limites de la forêt dans des palais d'or et de cristal. C'est à eux qu'on doit les chevaliers de lumière lancés à la poursuite des Groins et qu'ils finiront par exterminer.

Les Orses croient à tout cela, mais sans être pour autant d'une totale naïveté. Ils savent *en même temps* que ce ne sont que des *histoires*, la différence entre rêve et réalité. Mais, justement, pourquoi faudrait-il faire une différence ? Ne peut-on accepter les deux avec la même équanimité ? Les Groins, par exemple, font eux aussi partie de la légende. On se rassure, on se dit qu'ils n'existent peut-être pas vraiment. Alors, quand ils surgissent, c'est à la fois la terreur et l'émerveillement de constater le rêve devenu vrai. En ce qui concerne les chevaliers de lumière, nul ne peut prétendre en avoir jamais vus, mais c'est la même chose : s'ils n'existaient pas, les Groins aurait déjà tout ravagé depuis belle lurette. On mentionne alors leurs exploits.

C'est ainsi, au fil des générations, que rêves et légendes ont formé l'histoire (la « trame historique ») d'Orsis. Il ne s'agit pas toutefois d'une histoire chronologique, ponctuée de dates et d'événements. En réalité, tout se mêle et s'embrouille en un fonds de faits parallèles et simultanés, sans compter qu'il y a toujours de nouvelles histoires à découvrir, ou des modifications à apporter aux anciennes, des rectifications, des éclaircissements — voire des contradictions — avec les inépuisables Sylvains.

Dans ce contexte, l'Unirève a été accepté comme il se devait, c'est-à-dire comme une *légende réelle* ; et les Orses l'ont intégré au reste de leur fonds historico-imaginai-

re. L'avantage que possède toutefois cette *légende-là*, c'est qu'on peut à tout instant la toucher du doigt. On peut se rendre en Asthar, à Istebourg, *royaumes au-delà de la forêt*, et leurs marchandises circulent dans le pays, des objets tels qu'on n'en avait jamais rêvé. Avant Asthar, les Orses vivaient avec un pied dans la légende, ils y ont maintenant les deux pieds bien campés — un souhait réalisé au-delà de toute espérance.

Le plus étonnant est que cette attitude « déteint » à son tour sur les étrangers, les voyageurs, et même, dans une certaine mesure, sur les Astharéens résidents. Peut-être est-ce le pays qui en est la cause, son climat, sa sérénité, l'abondance de ses richesses, ou les Orses eux-mêmes, avec leurs coutumes, leurs vêtements fantasques, leurs maisons incroyablement biscornues. On se prend à songer que tout ce qu'on raconte pourrait peut-être être vrai, après tout. Et pour peu qu'on ait la chance de rencontrer des Sylvains, tout devient dès lors possible : les fées, les fontaines magiques et les palais de cristal. Il ne faudrait pas beaucoup pousser le voyageur pour qu'il se lance dans la forêt à leur recherche, et — qui sait ? — peut-être les trouver effectivement.

Telle est l'ambiance qui baigne le monde d'Orsis. Tout comme, littérairement parlant, on peut rapprocher Asthar d'un monde de cape et d'épée, Orsis est en plein *fantastique merveilleux*.

Le Pays

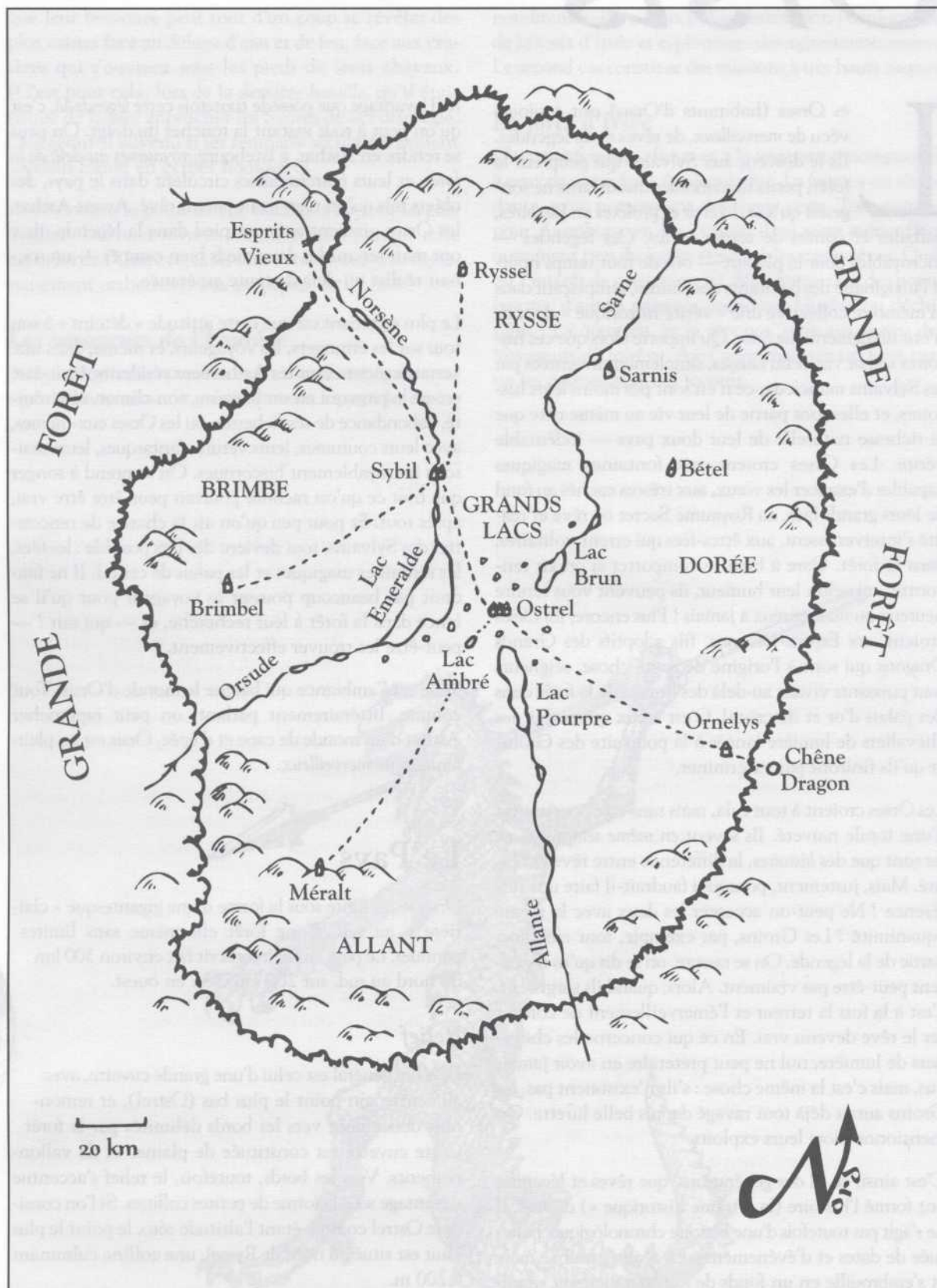
Orsis se présente sous la forme d'une gigantesque « clairière » au sein d'une forêt elle-même sans limites connues. Le pays ainsi circonscrit fait environ 300 km du nord au sud, sur 200 km d'est en ouest.

Relief

Le relief général est celui d'une grande cuvette, avec au centre son point le plus bas (Ostrel), et remontant doucement vers les bords délimités par la forêt. Cette cuvette est constituée de plaines et de vallonements. Vers les bords, toutefois, le relief s'accroît davantage sous la forme de petites collines. Si l'on considère Ostrel comme étant l'altitude zéro, le point le plus haut est situé au nord de Ryssel, une colline culminant à 200 m.

Près de 60 % des terres sont cultivées et présentent ainsi un patchwork de champs, jardins et vergers, généralement entourés de haies, un paysage de bocage. Le reste constitue des prairies naturelles pour l'élevage. L'ensemble est par ailleurs constellé de petits bois. Les plus grandes des forêts intérieures, toutefois, n'excèdent pas 1 km dans leur plus grande dimension.





Les plaines d'Orsis

Climat

Le climat d'Orsis se caractérise par sa modération : chaud l'été, mais sans exagération, et tout juste assez froid l'hiver pour que l'on sente la différence. Dans la journée, le ciel est généralement bleu et le soleil brillant ; des nuages n'apparaissent qu'en fin de journée, et les averses sont essentiellement nocturnes. L'été connaît parfois de brefs orages, et l'hiver de faibles chutes de neige. Sous la couche blanche, toutefois, les plaines n'en apparaissent que plus étincelantes et plus belles. Les vents sont modérés, prenant naissance au centre et soufflant vers les bords. Le centre est également la région la plus humide au niveau des précipitations et la plus froide en hiver. Les collines du pourtour connaissent plus rarement la neige et sont plus chaudes en été.

Hydrographie

Les plaines d'Orsis sont arrosées par une multitude de rivières, toutes en provenance de la forêt, et de source — donc — inconnue, se subdivisant elles-mêmes en d'innombrables bras secondaires. Au long de leurs cours, ces rivières s'élargissent, chaque fois qu'un creux le permet, pour former des chapelets de lacs plus ou moins grands, et se terminent de la même manière par des lacs. Que devient ensuite l'eau des lacs terminaux ? Nul ne le sait ni ne s'en préoccupe. Puisque les lacs ne débordent pas, c'est que l'eau doit probablement continuer à s'écouler souterrainement. Il existe également des petits lacs « spontanés », c'est-à-dire arrosés par aucune rivière. Ces points d'eau ponctuent principalement la région du centre. Le Lac Ambré de la première déchirure est l'un de ces petits lacs spontanés.



Les rivières les plus importantes font en moyenne 30 m de large, nombre de ruisseaux n'excèdent pas 2 ou 3 m. Avant leur premier lac, les rivières ont un cours très rapide, quasi torrentueux, puis s'assagissent, régulées par le lac, et deviennent navigables. Les principales sont la **Sarne** au nord-est, aboutissant au **Lac Brun** ; l'**Allante** au sud, aboutissant au **Lac Pourpre** ; la **Norsène** au nord-ouest et l'**Orsude** au sud-est, confinant toutes les deux au **Lac Emerald**, le plus grand de tous les lacs.

Les régions

Les Orses reconnaissent eux-mêmes cinq grandes régions dans leur pays.

Les Grands Lacs. C'est la région du centre, la plus peuplée, où se situe le bourg d'Ostrel, désormais capitale depuis le rattachement à l'Unirève. Cette région, la plus humide, fournit principalement des pâturages pour l'élevage des bovins. En second viennent les vergers. Outre les fruits que l'on peut trouver dans d'autres rêves (pommes, prunes, cerises, etc.), les Orses cultivent des espèces inconnues partout ailleurs : les *marvelles*, pommes au parfum naturel de vanille, et les *coîntres*, sortes de coings juteux à l'arôme de fleur d'oranger.

La Brimbe. Située à l'ouest, c'est la région la moins peuplée, et, toutes proportions gardées, la plus pauvre. La cause en est les Groins, dont la Brimbe, au fil des temps, eut à souffrir bien plus que les autres régions. Les habitants en ont conservé un sentiment de fatalité ; mais, en conséquence, n'en aiment que mieux à se divertir et faire la fête. Qui sait ce que demain peut réserver ? C'est avec les Sylvains de la forêt confinant à cette région que les contacts sont les plus nombreux ; et la *légende* y est omniprésente.

L'Allant. Située au sud-ouest, l'Allant est avant tout une région de vignobles, notamment sur ses coteaux les plus méridionaux. C'est là que se trouve le village de **Méral**, près duquel se trouve la déchirure d'arrivée en provenance d'Istebourg. Autrefois simple

village parmi les autres, Méral a pris une subite importance avec l'Unirève.

La Dorée. Occupant tout l'est du pays, c'est la région la plus grande et la plus cultivée, presque exclusivement de champs céréaliers (blémoud, orge, bureth). L'orge sert à fabriquer la *bière d'Orsis*, fameuse et réputée outre-rève ; la bureth, oléagineuse, fournit l'huile ; et le blémoud, le bon pain — sans lequel l'Unirève serait sans soute, prématurément, mort de faim. C'est la Dorée qui en constitue le véritable grenier. Ses principaux bourgs sont **Sarnis**, **Bétel** et **Ornelys**. Ornelys doit aujourd'hui



son importance à ce qu'il est situé sur la route qui mène à la clairière du Chêne-Dragon.

La Rysse. Située au nord, la Rysse est une région de polyculture, avec une dominante d'élevage dans ses collines septentrionales. Les Orses y élèvent une créature inconnue dans les autres rêves : le *bipu*, un ovidé semblable au mouton, à la différence, notable, qu'il est *bipède* et totalement dépourvu de membres antérieurs. Les bipus fournissent non seulement une chair excellente, mais une abondance de laine. Peu avant la tonte, ils présentent l'apparence singulière de grosses boules laineuses, où la tête se distingue à peine, reposant sur deux petites tiges. Enfin, c'est dans ces mêmes collines que se trouvent les seuls, faibles, dépôts minéraux du pays, ayant fourni le fer nécessaire aux outils avant les importations d'Endrymir.

La Grande Forêt

Dense, sombre, parfois difficilement pénétrable, la Grande Forêt n'est connue des Orses que sur sa lisière, une frange d'environ 2 km. Plus on s'en éloigne, et plus le relief devient mouvementé, notamment au nord-est, avec des épaulements rocheux, des ravins, etc, le tout noyé dans la végétation. C'est ainsi que la Norsène connaît une suite de cascades avant de sortir de la forêt. Près de l'une d'elles, la cascade des Esprits Vieux, se trouve la déchirure menant à Istebourg.

Le bois de la forêt est la seconde grande ressource. Les Orses n'utilisent pratiquement pas la pierre, et toutes leurs maisons sont en bois. Cette exploitation a toujours été faite en accord avec les Sylvains, faisant partie d'un système de troc, et dans des limites raisonnables. Avec l'Unirêve, toutefois, l'exploitation s'est intensifiée systématiquement, avec pour résultat une détérioration constante des rapports avec les Sylvains.

La forêt est également riche en gibier de toutes sortes (cervidés, sangliers, lapins et klampins, etc.) mais les Orses sont peu chasseurs, en relatif accord avec les Sylvains qui ne le sont pas du tout. Enfin, outre le bois, le troc avec les Sylvains fournit les incomparables pigments avec lesquels les Orses teignent leurs vêtements, et un textile d'une grande finesse : la soie sylvaine.

Les routes

Aucune route véritable n'existait avant l'arrivée des Astharéens. Il n'y avait aucun pont non plus. Un fourmillement de sentiers reliait (et relie toujours) les villages et les bourgs, mais sans grands axes commerciaux. C'étaient les rivières qui jouaient ce rôle ; le bois de la forêt y était flotté, et pour le reste, les Orses se déplaçaient en barque. C'était facile dans le sens du courant, plus pénible en sens inverse, mais les Orses ne sont pas des gens pressés. Asthar a changé tout cela avec la construction de véritables routes, reliant prioritairement les déchirures de départ et d'arrivée. (Les routes indiquées sur la carte sont ainsi les seules et datent de l'Unirêve.)

Sybil. Un pont enjambe aujourd'hui la Norsène, à 20 km au nord du Lac Emerald. C'est un grand pont de bois, long de 35 m, œuvre des maîtres charpentiers d'Asthar. Il permet que la route reliant Ostrel à la déchirure de la cascade suive une ligne à peu près droite. Tout autour fut créé un nouveau village, principalement peuplé d'Astharéens, marchands et garde-rêve. Fondé en 71 de l'Unicat, ce village a été baptisé *Sybil*, en l'honneur de la troisième Uniarque alors régnante. Avec la reprise des transits, Sybil ne cesse de se développer, et est en passe de devenir la véritable capitale administrative de l'Unirêve en Orsis.

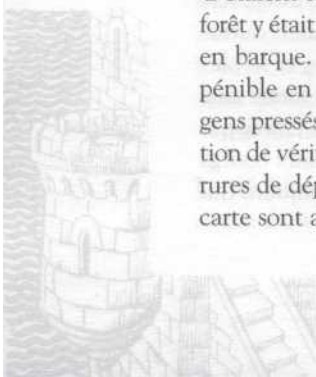
Les Orses

Physiquement, les Orses sont de taille plutôt petite. Rares sont les hommes qui dépassent 1m70, et les femmes 1m60. Ils ont généralement la peau hâlée, les cheveux châtain et les yeux noisette. Etant bons viveurs dans un pays d'abondance, la plupart ont également tendance à s'empâter avec l'âge.

Coutumes et mœurs

Moralement, les Orses sont des gens à la mentalité complexe, alliant simplicité et caractère fantasque, joie exubérante et soudaine tristesse, mentalité que les Astharéens qualifient souvent de *naïve*, voire d'*enfantine*. « Il est difficile d'avoir avec eux une conversation adulte », disent-ils. La vérité est qu'hormis d'épisodiques déferlements de Groins, les Orses n'ont jamais eu à connaître de véritables épreuves. Au demeurant courageux, ils ne rechignent pas devant l'effort du travail, qu'ils accomplissent avec la satisfaction de la chose bien faite ; mais, le moment venu, s'appliquent tout aussi consciencieusement à se divertir, rire et faire la fête. En cela ils ressemblent à leurs voisins Sylvains, dont ils sont, en quelque sorte, la version humaine. Sentimentaux, parfois à l'excès, ils accordent pareillement une grande importance à l'amour ; et tous ont en commun la même passion pour les belles et grandes histoires, surtout celles qui ont trait à la magie. Nombre de personnages légendaires (à l'existence douteuse) tiennent autant de place dans leur vie que les personnes réelles qu'ils côtoient tous les jours.

Les Orses ont également l'amour du costume. Si les vêtements de travail sont avant tout pratiques (simple tunique et sandales), les vêtements de fête sont hautement sophistiqués. Or les Orses ne connaissent que deux activités : le travail et la fête — rien entre les deux. Il n'y a cependant pas de *mode*, chacun s'appliquant à être aussi imaginaire que possible : les vêtements, aussi bien des hommes que des femmes, peuvent être ajustés, amples, serrés, bouffants, courts ou longs, à grands renforts de parements, doublures, volants, rubans, jarretières, plumes et autres colifichets. Le textile de laine est le plus utilisé, mais également la précieuse soie syl-



vaine obtenue par le troc, le tout richement coloré de couleurs vives ou pastel — selon l'humeur.

Les maisons

Ce qui frappe également le voyageur étranger, ce sont les maisons. Toutes sont en bois, couvertes de chaume, usuellement de deux niveaux, mais incroyablement bis-cornues. Les Orses, en effet, ne cessent de les modifier — ce qui est facile, vu le matériau utilisé —, rajoutant des pièces, des vérandas, des galeries, des balcons, des escaliers, ou en supprimant, en modifiant la forme, perçant ou condamnant de nouvelles portes ou fenêtres, etc., le tout selon un plan qui ne doit qu'à l'imagination du moment. Les modifications interviennent le plus souvent lors d'une naissance dans la famille, au départ d'un des membres devenu adulte, ou à l'occasion d'un déménagement.

Le troc

Les Orses aiment à bouger et le troc est leur manie : ils s'échangent non seulement les produits de leurs cultures et de leurs artisanats, mais également leurs terres et leurs maisons. Ils aiment déménager, le plus souvent à l'intérieur d'un même bourg, mais parfois dans une autre région. C'est ainsi qu'il n'y a pas de particularismes locaux, les Orses sont partout les mêmes. Cela explique aussi pourquoi les premiers échanges avec les Astharéens ont pu être effectués aussi facilement.

Avant Asthar, les Orses n'utilisaient que peu de monnaie, dont l'échange était d'ailleurs considéré en soi comme un troc. L'origine de cette monnaie, un nombre constant de pièces d'or, d'argent, de bronze et d'étain — les Orses n'en frappant pas — fait partie des légendes. Elle serait un don des êtres-fées, aurait été trouvée dans un coffre au trésor qui serait remonté spontanément des profondeurs du Lac Emerald, ou — version la plus courante — aurait été inventée par les haut-révants d'autrefois pour servir de cadeaux d'anniversaire.

Les haut-révants

Le haut-rêve a toujours été admiré et amplement pratiqué en Orsis. A l'instar des Sylvains, la voie la plus utilisée est celle d'Hypnos et de ses illusions. Les Orses aiment à se surprendre, à se faire rire ou à se faire peur, et il n'y a pas de fête vraiment réussie sans quelque tour de haut-rêve. C'est bien vainement que les Astharéens ont tenté d'y mettre le holà et d'embrigader les haut-révants dans l'idéologie de l'Unirêve, les Orses ont continué à n'en faire qu'à leur tête. La politique d'Asthar est aujourd'hui de fermer les yeux sur ces débordements, considérés, somme toute, comme inoffensifs ; et les haut-révants qui n'appartiennent pas à l'ASO ne sont pas inquiétés.

Les fêtes

Tout est occasion de fête : moisson, vendanges, tonte des bipus, naissance, mariage, déménagement, anni-

versaire d'untel, de ceci ou de cela... Rares sont les jours où n'a pas lieu une fête. Ces dernières ne sont nullement privées, mais ouvertes à qui veut y participer, y compris les étrangers de passage. On y mange, on y boit, on rit, on y danse, on y flirt beaucoup, et on y parle des légendes.

Les Orses sont hospitaliers, et pour cette raison, il n'y avait ni auberge ni taverne en Orsis avant les Astharéens. Les fêtes remplaçaient les tavernes, et les gens de passage pouvaient toujours loger chez l'habitant.

La loi

Les Orses n'avaient aucune législation écrite, et la parole des bourgmestres faisait force de loi. A l'approche de la vieillesse, ces derniers nommaient usuellement eux-mêmes leur successeur ; à défaut, un remplaçant était désigné à main levée lors d'une grande fête. Ce que l'on demandait à un bon bourgmestre, c'était une connaissance approfondie des légendes. C'était ces dernières, en effet, qui servaient de « précédent » pour juger des cas litigieux. Les bourgmestres n'en tenaient pas moins des registres, consignait la propriété des terres, les mariages, etc.

Les vols sont rares en Orsis, ou qualifiés d'*emprunts*. Pourquoi voler quand l'abondance est pour tout le monde ? Les coups et blessures, voire les meurtres, peuvent par contre exister, presque toujours pour cause passionnelle (amoureux, les Orses ont tendance à être jaloux). Il n'y avait toutefois ni prison ni peine de mort. Les coupables étaient condamnés à *réparation*, laquelle consistait à partir en quête d'une certaine légende, désignée avec l'approbation des victimes ou de leurs parents. Pour les cas les plus graves, il s'agissait d'aller trouver les êtres-fées, et là, de se soumettre à leur propre jugement. Tout cela devait changer avec l'Unirêve.

L'Unirêve

Orsis était désormais sous la tutelle d'un gouverneur siégeant à Ostrel, c'était lui qui nommait les bourgmestres des autres bourgs et des villages, et la loi appliquée était censément celle d'Asthar, avec l'apparition d'un concept nouveau : un *service d'ordre permanent*, en la personne des garde-rêve. Il y avait certes eu le précédent des milices anti-Groins d'Ostrel et de Brimbel, bientôt étendues à d'autres villages, et demeurées en place une fois le danger écarté ; mais — du point de vue des Orses — ces milices avaient une *vraie* raison d'exister, incluse dans les légendes, tout comme les chevaliers de Toumane, bientôt assimilés au « chevaliers de lumière ». L'utilité d'une police dépassait l'entendement.

Ainsi allèrent néanmoins les choses durant le premier siècle, avec les Orses mitigés entre l'émerveillement de la *nouvelle légende* et des réglementations jugées aussi gênantes qu'inutiles. Puis il y eut le Second Déclin. Le nombre des garde-rêve diminua, ceux qui étaient rentrés en Asthar ne pouvant revenir ; et le reliquat, tout



en continuant à assurer les transits avec Istebourg, fut peu à peu gagné par l'ambiance du pays. En 160, quand mourut le gouverneur, les garde-rêve durent nommer eux-mêmes son successeur. A l'approbation générale, ils choisirent toutefois un Orse de pure souche, qui ne joua bientôt plus que le rôle de bourgmestre d'Ostrel, les autres bourgmestres étant à nouveau désignés comme par le passé. Ce gouverneur, Basel Mandora, est toujours en place aujourd'hui, âgé de cinquante-sept ans.

Les transits ont maintenant repris depuis cinq ans, mais la situation en Orsis n'a guère évolué. En Asthar, Têtes chaudes et Têtes froides s'affrontent sur l'opportunité de reprendre la conquête, et comme Orsis est, de tous les rêves, celui qui pose le moins de problèmes, continuant à « ronronner » tout seul, il n'y a aucune urgence ; les priorités vont ailleurs. Un *commandeur* fut toutefois mis en poste à Sybil, tandis que les bourgmestres de Méralt, de Ryssel et d'Ornelys, étaient remplacés par des Astharéens, mais ce fut tout pour le moment. Le commandeur de Sybil, Eusek de Noarque, Tête tiède, assume aujourd'hui la seule et vraie responsabilité de l'Unirêve en Orsis, bien que son titre soit en principe inférieur à celui de gouverneur, et, pratiquement, c'est de lui que dépendent les garde-rêve. Basel Mandora ne s'en offusque pas, accaparé qu'il est depuis quelques années à rédiger sa *Grande Anthologie des Légendes*.

Deux sortes de « lois » se sont ainsi tacitement instaurées. A Sybil, et d'une manière générale sur tous les axes reliant les déchirures et contrôlées par les garde-rêve, c'est la loi d'Asthar. Les délinquants sont punis d'amendes, et dans les cas les plus graves, conduits au Tournerêve et jetés dans une phase inconnue. Ailleurs, les bourgmestres continuent à les envoyer en *quête*, à moins qu'il ne s'agisse d'un

étranger, auquel cas il est remis entre les mains des garde-rêve. Nul ne sait comment la situation évoluera dans les années à venir.

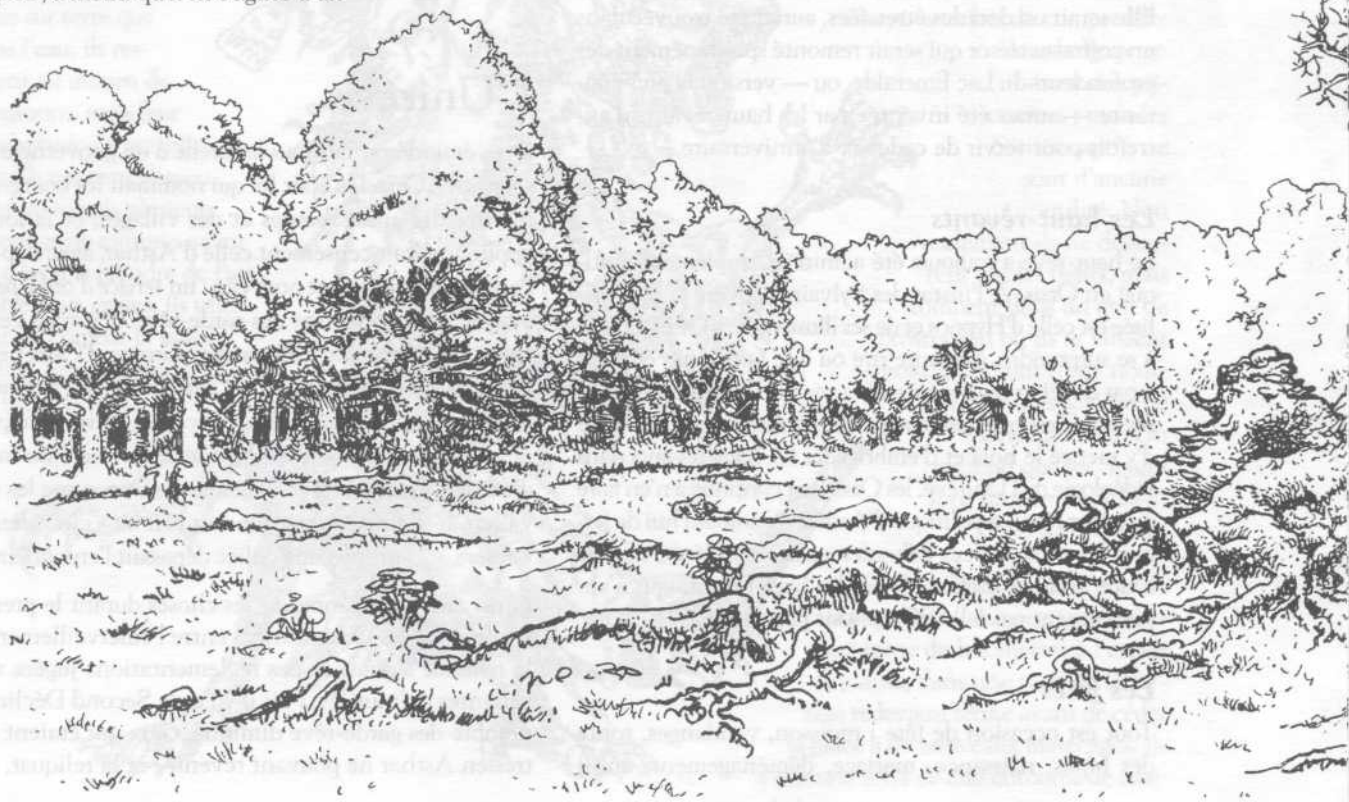
Les Voyageurs de l'Unirêve

C'est également à Sybil que se trouve le bureau de l'Office des Voyageurs de l'Unirêve, sous la responsabilité d'un officier astharéen, une femme en l'occurrence, nommée Andrella Lofmer et âgée de 35 ans. Les missions en Orsis ont jusqu'à présent été d'ordre géographique, en l'absence d'autres déchirures violettes repérées, et évidemment orientées vers la forêt. Toutefois, depuis la reprise des transits, Asthar n'a donné aucune directive dans ce sens. Ici encore, Orsis est au point mort ; et les missions sont ajournées jusqu'à nouvel ordre.

Les passages

Cinq déchirures sont répertoriées en Orsis, trois jaunes et deux violettes. Leurs abords ont été aménagés, mais moins fortifiés que le Tournerêve, puisque ne présentant pas le risque de l'inconnu. On y a bâti des casernements pour les garde-rêve, incluant un bureau d'accueil pour les voyageurs en transit, des entrepôts pour les marchandises, et une auberge. A l'exception des auberges et des entrepôts, construits dans le style local, tous ces bâtiments sont en pierre (transitée non sans peine d'Asthar ou d'Istebourg).

Sur les sites d'arrivée, les garde-rêve sont en alerte de jour comme de nuit, les transits pouvant avoir lieu à n'importe quelle heure (on se souvient du décalage entre le temps de départ et celui d'arrivée). Pour la même raison, les auberges y restent ouverte douze heures sur douze. Les départs, quant à eux, n'ont lieu que dans la





journée, généralement vers l'heure de la Couronne, quand la lumière est la meilleure ; et les auberges sont fermées la nuit. Cela dit, contrairement au Tournerêve, il n'y a pas d'attente, puisque les déchirures sont continuellement opérationnelles.

Pour se rendre dans l'intérieur du pays, les voyageurs peuvent louer des chevaux ou prendre place sur un chariot marchand quand il y en a un prêt à partir. Sur le tableau ci-contre sont indiquées les distances séparant, par la route, les déchirures des deux principales agglomérations.

localisation	type	transit	Ostrel	Sybil
Lac Ambré	arrivée	Asthar	10 km	55 km
Ryssel	arrivée	Asthar	105 km	65 km
Méralt	arrivée	Istebourg	75 km	120 km
Chêne-Dragon	départ	Asthar	100 km	145 km
Esprits Vieux	départ	Istebourg	90 km	45 km

Lac Ambré. L'aménagement de la déchirure a été fait sur le modèle du Tournerêve, en plus léger. La déchirure est entourée d'un mur circulaire, sorte de margelle de 5 m de haut. La construction est à ciel ouvert. Côté berge, une ouverture donne dans la salle d'accueil. Non loin de là, sur la route d'Ostrel, se dresse l'*Auberge d'Asthar*.

Méralt. Située au sommet d'une colline, la déchirure est simplement entourée d'une rotonde de piliers. Une large rampe d'accès a été aménagée sur le flanc nord de la colline, le moins escarpé, conduisant aux bâtiments des garde-rêve, situés entre le village et le pied de l'escarpement. On y trouve l'*Auberge d'Autun*.

Ryssel. La déchirure de Ryssel (pressentie par les calculs de Joscade et Anor Athelmin) est située au fond du cratère d'exploitation d'une ancienne mine de fer, depuis longtemps désaffectée. (Les Orses en ignoraient l'existence, n'ayant plus de raison de se rendre sur les lieux). L'aménagement y est des plus sommaires. On s'est contenté d'égaleriser et de paver le fond du cratère, puis d'élargir la rampe circulaire permettant d'en ressortir. La dénivelée fait environ 30 m. Les bâtiments des garde-rêve sont situés tout en haut, à la sortie de la rampe. Un bout de route mène ensuite au village de Ryssel proprement dit, 2 km plus au sud. C'est là que se trouve l'*Auberge des Athelmin*.

Chêne-Dragon. La déchirure ramenant en Asthar est située entre les racines d'un chêne incroyablement vieux. L'arbre fait près de 120 m de haut, et ses racines, tentaculaires et tourmentées, occupent un espace au sol de 80 m de diamètre. Il trône au centre d'une clairière de 300 m de diamètre. Un village sylvain — ou plus exactement, une sorte de « sanctuaire » existait entre ses branches ; et l'aménagement du site fut le point de départ des problèmes avec ces créatures. On décida finalement

de ne point toucher à l'arbre ni d'implanter aucune construction entre ses racines, puis de situer les bâtiments des garde-rêve à l'extrémité de la clairière. Mais il fallut tout de même débroussailler cette dernière et ouvrir une large saignée dans la forêt pour le passage de la route menant à la lisière (2 km plus à l'ouest) ; et les Sylvains désertèrent finalement l'endroit. L'*Auberge du Chêne-Dragon* se trouve à Ornelys, à 10 km de la lisière.

Esprits Vieux. La déchirure menant à Istebourg se trouve au fond d'une grotte, dans le flanc d'une falaise, dont l'entrée était autrefois à demi masquée par l'écoulement d'une cascade de la Norsène. Là encore, il fallut gravement mécontenter les Sylvains. Pour avoir un accès pratique à la grotte, on dut détourner le cours de la rivière en amont, par des barrages et des canaux, avant de lui faire réintégrer, plus bas, son ancien cours — supprimant la cascade dans l'intervalle. Puis on construisit un petit viaduc de pierre, menant d'un côté à la grotte, et de l'autre, à une vaste terrasse empierrée supportant les bâtiments des garde-rêve. (Le coût des travaux ferait aujourd'hui hurler les Têtes froides, mais on était alors aux premiers jours de l'Unicat.) Au pied de la terrasse, dans une clairière artificielle, se dressent les entrepôts et l'*Auberge des Sylvains* (nom tristement ironique puisqu'on n'en vit jamais aucun). Ici encore, il fallut largement saigner la forêt pour le passage de la route, la lisière se trouvant à 12 km du site.

Vivre en Orsis

Les prix. Pour les vêtements (laine, lin, cuir, *unique-ment*), appliquer 50 % du prix indiqué dans les règles. Les tailleurs orses peuvent par ailleurs réaliser n'importe quel type de vêtement à la demande de leurs clients. Pour les autres textiles (velours, soie), ainsi que pour les produits manufacturés (armes, outils, lutherie, etc.) appliquer les prix d'Asthar (+25 %). La soie sylvaine, devenue rare, revient à 4 sols le mètre carré. Les herbes de soins suivantes : *suppure*, *fausse suppure*, *méritoine* et *bélidane*, sont également abondantes : 50 % du prix des règles. Les autres sont inconnues en Orsis.

Les auberges. Outres les sites des déchirures, des auberges ponctuent les nouvelles routes, tous les 30 km environ, à l'occasion d'un village. Il en existe également à Ostrel, Brimbel et Sybil. Utiliser l'*Auberge d'Asthar* du Lac Ambré comme référence et modèle général.

Les relais. Les voyageurs peuvent louer des chevaux pour parcourir le pays. Chaque auberge se double d'un relais. Contre une caution de 30 sols, le voyageur se voit confier un cheval de selle, tout équipé, ainsi qu'un document décrivant l'animal (les bêtes sont marquées afin de ne pas les confondre) et indiquant la date de la location. Cela fait, le voyageur peut le garder aussi longtemps qu'il le désire. Les frais d'entretien sont à sa charge. Puis, le jour venu, il peut le restituer dans n'importe quel relais. Si l'animal est bon état, on lui rend intégralement sa caution, sinon, on lui défalque un certain mon-



tant de frais (à décider par le gardien des rêves). La location elle-même coûte 20d par jour. Compter qu'un cheval peut parcourir 50 km par jour sans peiner ; au-delà, sa santé en pâtit.

Auberge d'Asthar

sous la gérance de maître Fakom Ventouk

10 chambres à 2 lits d'une place

Nuit pour une personne : 10d

Ecuries :

Fourrage et soins (par tête) : 2d

Cuisine orse traditionnelle :

Vin d'Allant (-2) : 1d la mesure

Bière dorée (-2) : 1d la double-mesure

Hydromel (-4) : 4d la mesure

Brandevin (-5) : 6d la demi-mesure

Coq en pâte (4 sust) : 6d

Gigot de bipu à la Rysseloise (4 sust) : 5d

Bœuf en brimbe (4 sust) : 5d

Anguilles à l'Emeralde (3 sust) : 4d

Tarte aux merveilles (2 sust) : 2d

Fondant de fleurs à la Sylvaine (1 sust) : 2d

Crème de coïntres (1 sust) : 1d

Spécialités astharéennes :

Vin d'Asthar (-2) : 4d la mesure

Soupe de poisson à la Fontane (2 sust) : 12d

Salade Tournerève (2 sust) : 3d

Ecrevisses à l'Astharéenne (3 sust) : 5d

L'Aile de Dragon

Via Orsis, l'Aile de Dragon se résume au seul rêve d'Istebourg. Cette cité appartenait autrefois au royaume de Phergasie, aujourd'hui d'autant plus inexistant que l'Unirève l'a remplacé. C'est un pays de collines au climat frais et humide, aux étés orageux et aux hivers enfouis sous la neige. La Phergasie est agricole, artisanale, minière, produisant de tout — ce qui explique sa survie — mais en faibles quantités. Avant l'Unirève, Istebourg et Phergaz étaient indépendantes. Il y a aujourd'hui un gouverneur à Istebourg et un commandeur à Phergaz qui, quoique ancienne capitale et de plus grandes dimensions, joue désormais un rôle subalterne.

Au nord, le pays est fermé par les Monts Tantaliques, sans cols accessibles. On accédait autrefois au Tantalme, pays situé au-delà, par des tunnels traversant la montagne. Légende ou réalité ? Aucun voyageur de l'Unirève ne les a encore retrouvés. A l'est s'étendent les Hauts Plateaux Vélosk, parcourus par des tribus nomades d'éleveurs de chiens et de rats géants. A l'ouest,

la grande rivière qui arrose le pays, la Phergue, se perd dans une forêt marécageuse : les Fondres. Le royaume s'étendait autrefois beaucoup plus au sud, ce n'est plus qu'une désolation semée de ruines, telles que celles d'Asthom, ex-troisième grande cité du royaume, hantées de goules et de chafouins. Explorer le sud fait partie des missions des Voyageurs de l'Unirève.

Les deux déchirures, départ et arrivée, sont situés dans le château qui domine Istebourg. Celui-ci a été entièrement restauré et nommé Château-Asthar. Ses nombreux bâtiments abritent les garde-rêve, l'Office des Voyageurs de l'Unirève, ainsi qu'un détachement permanent de Chevaliers. Pour l'hébergement, les voyageurs doivent se rendre à Istebourg, distante de 3 km.

Le Second déclin n'a pas interrompu les rapports entre Orsis et Istebourg, et la Phergasie connaît depuis un siècle un regain d'activité. Sa population n'a cessé de s'accroître, nombre de villages abandonnés retrouvant une seconde jeunesse. Avec la reprise générale des transits, cette ère de prospérité ne devrait que s'accroître, et — qui sait ? — peut-être un jour Asthom renaîtra-t-elle de ses ruines.

Au-delà des Plaines

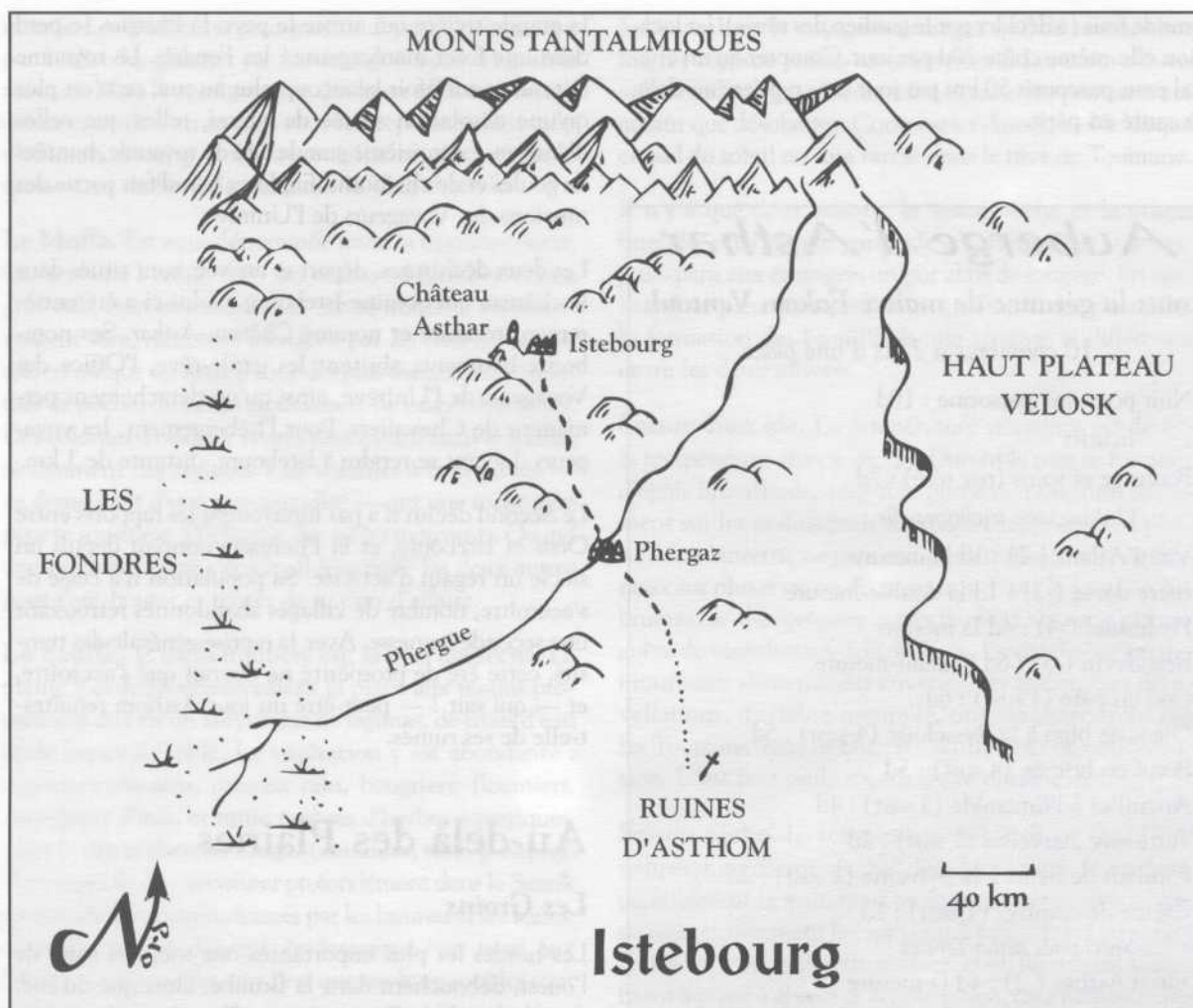
Les Groins

Les hordes les plus importantes ont toujours surgi de l'ouest, débouchant dans la Brimbe, ainsi que du sud, dans le bas de la Dorée. Aujourd'hui, les milices sont prêtes à les recevoir, et les Groins ne posent plus autant de problèmes qu'autrefois. Leur provenance est cependant une énigme. D'après les Sylvains, ils proviendraient de l'autre bord de la forêt. La lisière extérieure, toutefois, n'a jamais pu être découverte par les expéditions, pourtant nombreuses, des premiers Voyageurs de l'Unirève, quoique certains aient poussé leurs efforts jusqu'à plus de 200 km. Il faut également tenir compte d'un autre point : on ne sait jamais avec les Sylvains s'ils disent la vérité ou s'ils inventent, comme s'il n'y avait pour eux aucune différence. Pour les Astharéens, l'hypothèse la plus vraisemblable est que les Groins proviennent plutôt de déchirures d'arrivée. Où celles-ci sont-elles alors localisées ? De quels rêves sont-elles issues ? Pourra-t-on trouver les départs qui y mènent, en sorte de les explorer puis d'en revenir ? Il faudra bien qu'un jour l'Unirève réponde à ces questions.

Les Sylvains

Les Sylvains sont des humanoïdes de petite taille, 90 cm de haut pour 30 kg en moyenne. Les hommes (Sylvains) ont l'allure de diabolins avec une barbe au bout du menton et deux petites cornes pointant verticalement en haut du front, parmi la masse de leurs cheveux bouclés. Les femmes (Sylvaines) n'ont ni barbe





ni corne et sont généralement bien proportionnées, jolies, adorables petites poupées. Les Sylvains ont leur propre langage, à base de gazouillis, mais parlent également la langue des Orses — c'est-à-dire la langue commune de l'Unirêve. Ils ne vivent que dans la Grande Forêt, qu'ils ne quittent jamais sous peine de dépérir. L'abri des arbres leur est indispensable. Ils y construisent de véritables villages suspendus, faits de plates-formes et de passerelles. Ils se vêtent de fibres végétales qu'ils tissent et pigmentent eux-mêmes. Ce textile a la finesse de la soie, et quoique étant d'origine végétale, n'en est pas moins appelé *soie sylvaine*. Maîtres en la science des végétaux, les Sylvains parviennent à obtenir des couleurs éclatantes avec le suc des fleurs. Leur nourriture est exclusivement végétarienne : fruits, fleurs confites, miel. Peuple joyeux et paisible, les Sylvains font perpétuellement la fête : chants, danses, musique et mascarades. Les Sylvains adorent leurs Sylvaines, qui le leur rendent, et l'amour est probablement pour eux la chose la plus importante. Nombre d'entre eux sont haut-révants, avec une prédilection pour les illusions d'Hypnos. Les Sylvains ne chassent pas et ne se battent que contraints et forcés. Ils utilisent alors le javelot en guise de lance de mêlée, le bouclier léger, tirant parfois d'un petit arc. Ils n'ont aucune protection.

Jusqu'à l'avènement de l'Unirêve, les Sylvains ont vécu en bonne entente avec les Humains des plaines, troquant

leur soie et leurs pigments contre du vin, complément apprécié des fêtes, et de menus objets de verre ou de métal (fioles, couteaux, etc.). Ces rencontres étaient en outre prétexte à des réjouissances, danses, bombances, libations et récits. Ah ! les merveilleux moments passés à écouter les Sylvains tisser peu à peu la *légende* !...

Puis les Astharéens sont arrivés ; et bien que les Sylvains n'aient jamais eu à subir de violence personnelle, il n'en a pas été de même pour leur forêt. Aujourd'hui, on n'en voit plus aucun à la lisière. Les premiers villages sont au moins à 10 km, et les petits êtres se cachent, fuient le contact des *grands* — qui ont changé.

Pour la plupart des Astharéens, le fait est sans importance. Mais il en est tout de même qui se posent des questions sur les légendes de la forêt. Les avis sont alors partagés. Pour certains, la légende orse ne serait qu'une sorte de *précognition* de l'Unirêve.

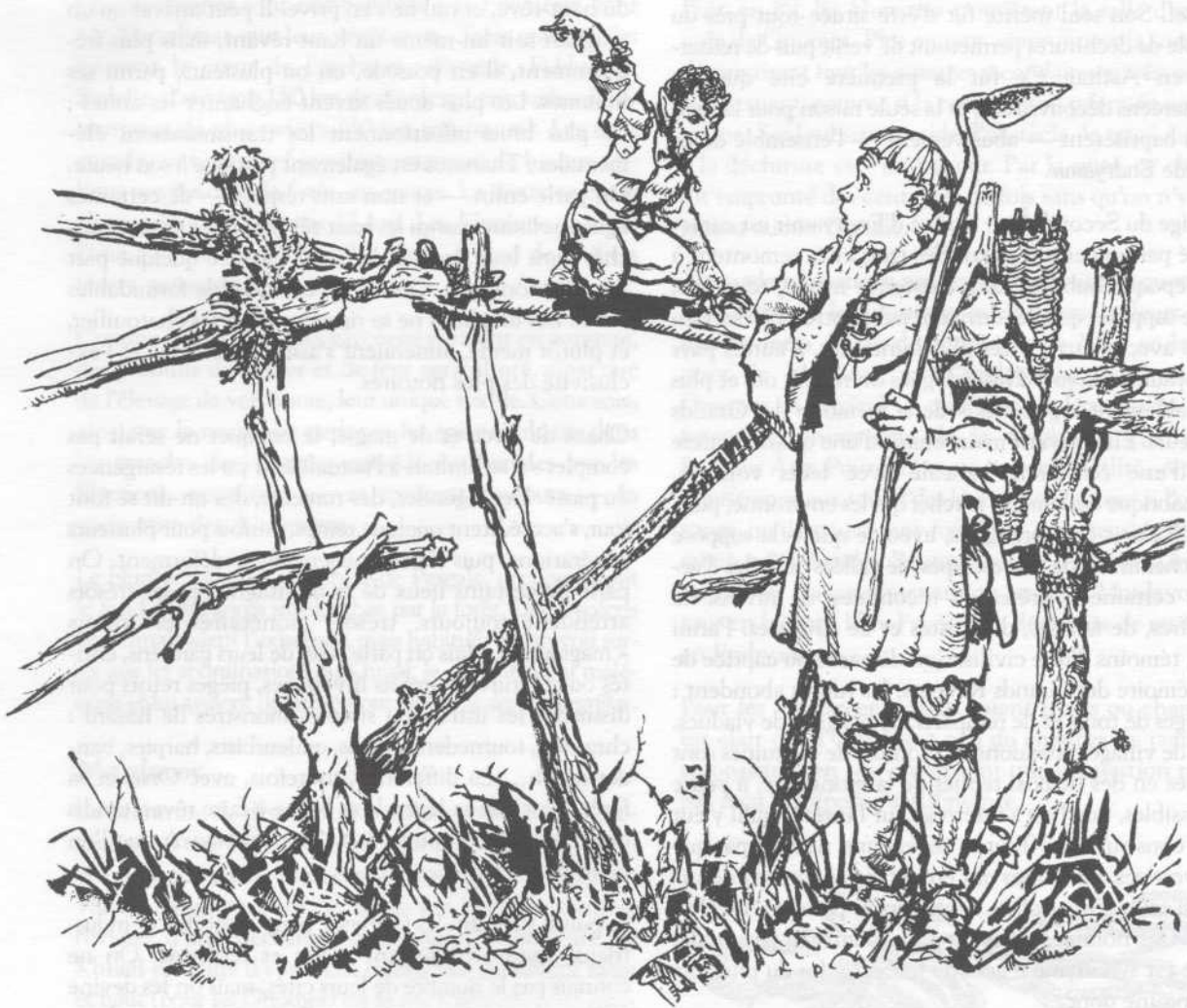
Le Royaume Secret, où le rêve devient la réalité. N'est-ce pas la définition même d'Asthar, Œil de Dragon et centre de l'Unirêve ? **Les fontaines magiques**, exauçant les vœux. N'est-ce pas une image, symbolique, pour les déchirures du rêve, dont le *flux* ne cesse d'apporter biens et marchandises répondant aux plus chers souhaits des Orses ? Quant aux **Esprits-Dragons** qui vivent au-delà de la forêt dans des palais somptueux, n'est-il pas clair que

cela désigne précisément les Astharéens ? Les Orses n'ont-ils pas eux-mêmes assimilé leurs **chevaliers de lumière** aux chevaliers de Toumane venus les débarrasser des Groins ?

Pour les Têtes froides, ce n'est pas la peine de chercher plus loin. Les Têtes chaudes, tout en admettant qu'il y a du vrai là-dedans, ne peuvent s'empêcher du contraire. Et si le Royaume Secret, le pays des Esprits-Dragons, n'étaient pas tout simplement d'autres rêves, jouissant d'une civilisation avancée ? Quelle gloire pour Asthar que de les rattacher à l'Unirève ! D'autant que si les

Sylvains en parlent, c'est qu'il doit exister des liens, des déchirures non encore découvertes — sauf peut-être par les **êtres-fées**, qui ne seraient finalement que des *voyageurs* de ces rêves, et probablement des haut-révants dotés d'un grand pouvoir. On pourrait alors expliquer différemment les chevaliers de lumière, qui auraient pu réellement exister, mais n'être que de simples invocations d'Hypnos.

La vérité sur ces questions, si elle doit se faire un jour, ne peut qu'appartenir au futur.



Endryamir

Endryamir et sa région sont l'exemple type de qu'il est advenu de nombre de rêves après le Grand Réveil des Dragons et leur nouvel assoupissement au tout début du Troisième Âge, c'est-à-dire désordre et confusion. Aujourd'hui, après plus d'un siècle de mainmise de l'Unicat, peu de choses ont réellement changé, les trente-cinq années du Second Déclin ayant suffi à remettre en cause un ordre qui n'eût jamais rien de spontané. Contrairement à Asthar et Orsis, il n'y eut jamais aucune *unité* en Endryamir avant l'arrivée de l'Unirêve, ni ethnique, ni politique, pas même géographique.

Lorsque les Astharéens disent en *Endryamir* à propos de ce rêve, ils commettent une sorte d'abus de langage. Endryamir, en effet, n'est jamais qu'une petite cité parmi les autres, sise au sein d'un monde complexe dont les limites sont toujours à découvrir, et dont l'importance ne s'est jamais étendue au-delà des vallées voisines. Son rôle de capitale est aujourd'hui aussi artificiel qu'accidentel. Son seul mérite fut d'être située tout près du couple de déchirures permettant de venir puis de retourner en Asthar. Ce fut la première cité que les Astharéens découvrirent, et la seule raison pour laquelle ils baptisèrent — abusivement — l'ensemble de ce monde *Endryamir*.

Vestige du Second Âge, le rêve d'Endryamir est caractérisé par un certain *chaos*. Ses trois cités remontent à une époque oubliée. Leur existence même, toutefois, laisse supposer qu'elles devaient jadis entretenir des rapports avec d'autres cités plus lointaines, d'autres pays et royaumes, aujourd'hui relégués on ne sait où, et plus probablement « gommés » de la mémoire des Grands Rêveurs. Elles vivent maintenant d'une quasi autarcie et d'une économie bancale avec leurs voisines.

Chaotique également, le relief qui les environne, puisqu'il s'agit de montagnes, avec ce que cela suppose de chemins et de cols escarpés, de vallées difficiles d'accès, certaines secrètes ou inconnues, de ravins, de gouffres, de falaises, de grottes et de cavernes. Parmi cela, témoins d'une civilisation disparue ou caprice de la mémoire des Grands Rêveurs, les ruines abondent : vestiges de tours et de remparts, de ponts et de viaducs, sites de villages abandonnés. Nombre de ces ruines sont situées en des lieux si repliés de la montagne, à peine accessibles, que l'on s'interroge sur l'intérêt qu'il y eut à les construire ici. Toutes, cependant, ne sont pas que des vestiges. Certaines ont été retapées, gardant désormais l'accès d'une vallée, contrôlant le passage d'un chemin. Des hommes y vivent ; mais dans ce pays rude, vivre est synonyme d'acte de force. La loi du plus fort prédomine donc.

Le plus fort, c'est le chef, l'*uraghan*, comme le désigne la terminologie locale, normalement synonyme de « prin-

ce », mais en réalité plus souvent de « chef de bande ». La plupart des uraghans règnent sur un territoire minuscule, une vallée contenant un village à l'agriculture précaire. Tous ont alors des désirs de conquête, étendre leur influence, et par là même leur richesse ; et les conflits, les agressions, les sièges, les guet-apens, sont monnaie courante. Tout cela, au fil du temps, a entretenu une rivalité constante, rancune, représailles et désir de vengeance. Les uraghans sont fiers de leur lignée et ont la mémoire tenace en ce qui concerne les offenses. Certains, renforcés par des alliances, n'ont pas hésité à s'attaquer aux cités, tel Arking, qui revendiqua le trône d'Endryamir à la fin du Premier Déclin. Les plus déshérités, enfin, ou les moins scrupuleux, s'en prennent également aux marchands de la grande route ; et qui n'y circule pas bien armé a peu de chances de survivre.

La force et le chaos ne se limitent pas toutefois à l'usage de l'épée. Il y a également la magie. Un tel pays ne peut être qu'un excellent terroir pour le développement du haut-rêve, et nul ne s'en prive. Il peut arriver qu'un uraghan soit lui-même un haut-rêvant, mais plus fréquemment, il en possède, un ou plusieurs, parmi ses hommes. Les plus doués savent enchanter les armes ; les plus bruts affectionnent les transmutations élémentales ; Thanatos est également pratiqué à son heure. On parle enfin — et non sans respect — de certaines figures solitaires parmi les haut-révants, la plupart retranchés dans leur tour ou demeure fortifiée quelque part dans la montagne. On les dit capables de formidables effets. Les uraghans ne se risquent pas à les chatouiller, et plutôt même, aimeraient s'assurer l'alliance et l'exclusivité des plus notoires.

Chaos de force et de magie, le bouquet ne serait pas complet s'il se limitait à l'actualité. Il y a les résurgences du passé. Des légendes, des rumeurs, des on-dit se font jour, s'accréditent quelque temps, parfois pour plusieurs générations, puis s'évanouissent ou se déforment. On parle de certains lieux de la montagne où des trésors attendent toujours, trésors monétaires et trésors « magiques ». Mais on parle aussi de leurs gardiens, entités ou créatures autrefois invoquées, pièges retors pour dissuader les intrus, ou simples monstres de hasard : chrasmes, tournedents, glous, quileurbists, harpies, bandersnatch... La différence, toutefois, avec Orsis et sa forêt, c'est que sa légende se borne à faire rêver, tandis qu'ici, elle fait « saliver » à l'idée du *pouvoir* que l'on pourrait s'octroyer.

Et puis il y a enfin les Gnomes, peuple paisible et industriel, mais terriblement secret et renfermé. On ne connaît pas le nombre de leurs cités, mais on les devine puissants, surpuissants, même. On craint à l'idée de ce qui pourrait se passer s'ils sortaient soudain de leur neutralité ; mais l'on songe autant au pouvoir accru si l'on

se trouvait alors du bon côté de leur alliance. Le problème, c'est que nul ne sait comment les prendre. En attendant, ils restent neutres, et c'est peut-être mieux ainsi.

Telle est l'ambiance qui baigne le rêve d'Endrymir. Tout comme, littérairement parlant, Asthar est « de cape et d'épée » et Orsis « fantastique merveilleux », Endrymir relève de la pure *heroic fantasy*.

Géographie

Pour les Astharéens, le rêve d'Endrymir apparut d'abord comme exclusivement composé de montagnes, ou, plus exactement, comme une longue vallée terminée par Malempest à l'est, Orchast à l'ouest, et avec la cité d'Endrymir au milieu. Les explorations du premier siècle permirent de découvrir que ces montagnes n'étaient probablement qu'une petite partie d'un monde infiniment plus vaste. Il semblerait toutefois que cette partie connue soit située *tout au bord*.

Au nord-ouest, en effet, les pionniers firent une découverte inattendue. Là, les montagnes s'arrêtent brusquement, comme formant l'ultime bord d'un plateau, et au-delà s'étendent les Limbes — un infini de brume verdâtre et glacée, où le rêve s'achève et commence le non-rêve. Au sud, on découvrit une plaine marécageuse, sans limites connues de ses propres autochtones ; mais on eut de fortes présomptions — le fait n'est pas prouvé — qu'elle donnait également sur les Limbes. Au Nord et à l'Ouest, les montagnes sont non seulement difficilement franchissables, mais gardées par les Gnomes. Il semblerait que ces derniers savent ce qu'il y a au-delà — la suite d'un monde dont leurs montagnes ne constitueraient que l'extrémité occidentale — mais pour une raison qui échappe, tiennent à en garder le secret. Puis un autre pays fut découvert dans le lointain ouest : l'Algace, avec sa cité capitale, Algacith. Mais les Algaciens, hautement civilisés, refusèrent d'entendre parler de l'Unirêve, affirmant qu'ils n'en avaient pas besoin. Lors se posa la grande question : l'Algace communique-t-elle avec d'autres territoires dans ce même rêve, ou confine-t-elle également aux Limbes, et dans ce cas doit-elle sa prospérité à son propre système de passages *outré-rêve*, faisant d'elle une sorte de jumelle et rivale d'Asthar ? Une terrible épine dans la tête de l'Unirêve. Le Second Déclin interrompit les rapports, qui n'ont toujours pas repris aujourd'hui.

Les montagnes

Les montagnes d'Endrymir sont de type alpestre à tendance himalayenne, c'est-à-dire praticables aux abords de la grande vallée, puis de plus en plus escarpées vers le nord et vers l'est. Les Astharéens les ont nommées *montagnes d'Endrymir*, mais les autochtones distinguent deux ensembles : les *Gnomiques* au nord et à l'est, et les *Petites*, au sud de la grande vallée.

Les Gnomiques. Ce sont les plus hautes et les plus escarpées, siège des cités gnomes. On y trouve de la végétation, principalement de conifères, jusqu'à 40 km (à vol d'oiseau) au nord d'Endrymir ; puis celle-ci se raréfie pour céder la place au rocher nu. Mais peut-être existe-t-il, plus au nord, d'autres vallées basses où la végétation réapparaît. On ne connaît pas les limites des Gnomiques. Même chose pour la partie située à l'est de Malempest.

Les Petites. Quoique également escarpées, ce sont les plus hospitalières, offrant le plus de vallées secondaires pour l'agriculture et les villages. Elles sont le siège de la majorité des uraghans. Au sud d'Endrymir, les Petites se poursuivent sur 150 km avant de donner brusquement, par de hautes falaises, sur les plaines de Mélancholée. (Ceci ne fut toutefois découvert que par les pionniers astharéens.) Vers l'est, à la hauteur de Malempest, les Petites se fondent aux Gnomiques et deviennent vertigineuses à leur tour.

Gnomiques et Petites connaissent un climat des plus rudes, avec des hivers enfouis sous la neige. Les cours d'eau sont nombreux, ruisseaux, torrents, cascades, etc., mais ne forment aucune grande rivière, redevenant périodiquement souterrains (et pour cette raison non indiqués sur la carte). Au-delà de la frange habitée (soit environ 50 km de part et d'autre de la grande vallée), nombre de monstres ne sont pas une légende, leur présence réellement attestée : glous, harpies, tournedents.

La grande vallée

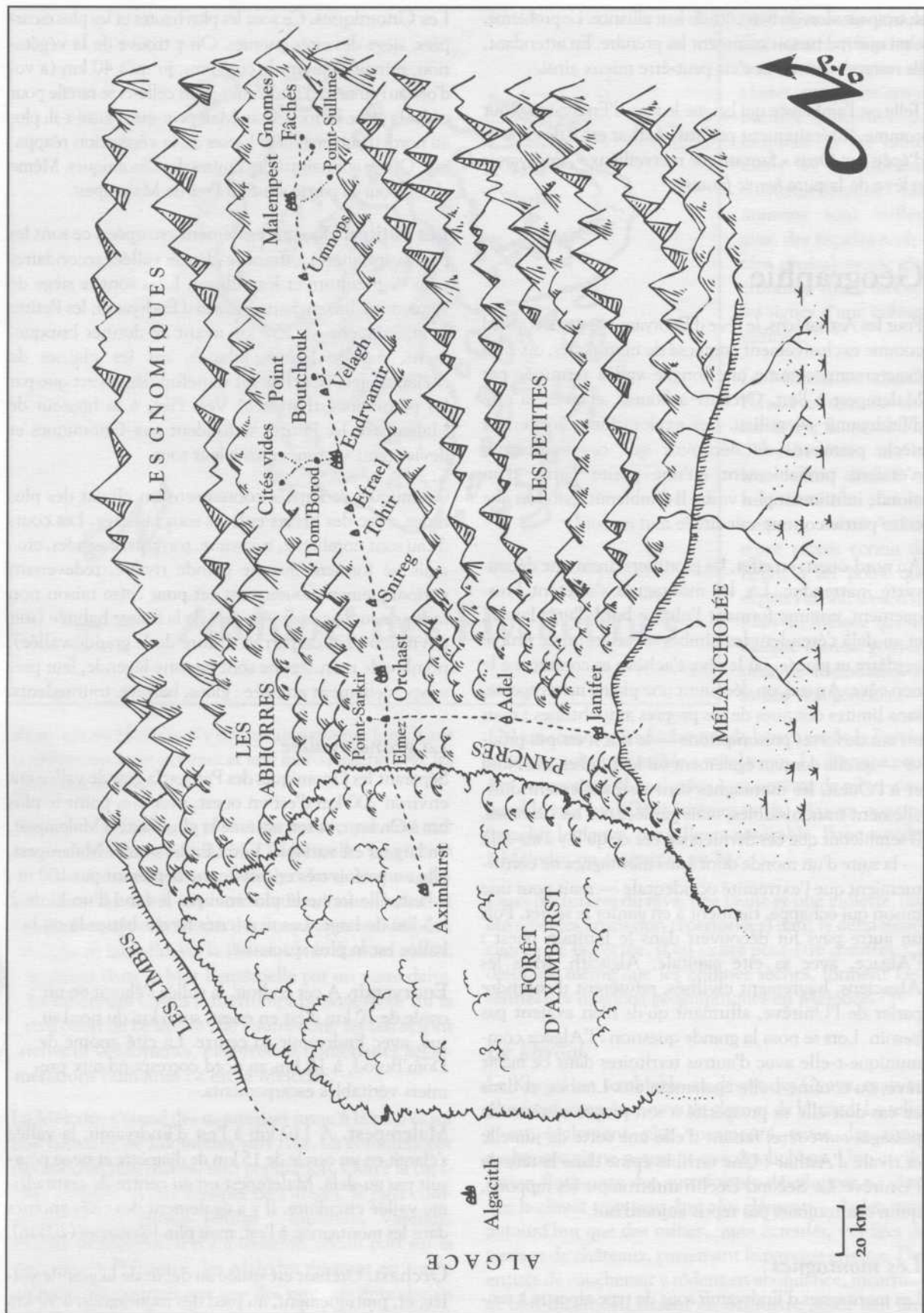
Séparant les Gnomiques des Petites, la grande vallée fait environ 200 km d'est en ouest, avec son point le plus bas à Orchast, et son altitude la plus haute à Malempest. Sa largeur est variable. Entre Endrymir et Malempest, elle est parfois très encaissée, ne dépassant pas 100 m ; à l'est, elle forme le plus souvent le fond d'un U de 2 à 3 km de large. Les trois cités furent bâties là où la vallée est la plus spacieuse.

Endrymir. A cet endroit, la vallée s'élargit en un ovale de 10 km d'est en ouest, sur 6 km du nord au sud, avec Endrymir au centre. La cité gnome de Dom'Borod, à 10 km au nord correspond aux premiers véritables escarpements.

Malempest. A 110 km à l'est d'Endrymir, la vallée s'élargit en un cercle de 15 km de diamètre et ne se poursuit pas au-delà. Malempest est au centre de cette ultime vallée circulaire. Il y a également des cités gnomes dans les montagnes, à l'est, mais plus lointaines (20 km).

Orchast. Orchast est située au début de la grande vallée, et, pratiquement, au pied des montagnes, à 90 km à l'ouest d'Endrymir. Au nord, les Gnomiques sont toujours aussi escarpées, mais au sud-ouest, les Petites ne sont plus à cet endroit que de grandes collines. Ces dernières s'étendent également à l'ouest, sur une vingtaine de kilomètres, avant de se fondre dans la sombre forêt d'Aximburst. Orchast jouit ainsi d'un territoire de 30 km





Les montagnes d'Endryamir

de diamètre, au relief modéré de vallonnements et de collines alternant avec de petites plaines.

Elmez. Elmez est un gros village, dépendant du territoire d'Orchast, situé au bord des collines ouest, à 20 km de la cité. Partant de ce village, une ancienne voie, à demi effacée, pénétrait dans la forêt. Un autre chemin, fréquenté celui-là, serpente entre les collines vers le sud et aboutit à la Mélancholée.

La Mélancholée

Occupant tout le sud connu, c'est une vaste plaine à demi marécageuse. Sa frontière nord est formée de hautes falaises verticales, certaines de plus de 300 m de haut, correspondant à l'interruption brutale des Petites. Les cours d'eau en provenance des montagnes y dévalent sous forme de cascades, puis, dans la plaine, se subdivisent en bras peu profonds aux multiples méandres. La végétation y est pauvre : herbes dures, roseaux et *bougriers* — arbres courts au feuillage vert de gris et aux racines tortueuses plongeant dans l'eau des marais. La faune est surtout composée d'oiseaux, échassiers, et de reptiles de toutes sortes. Plus au sud, on trouve des aligates et des *gornbrafes* — sortes de girafes cuirassées comme les rhinocéros.

Impropre à l'agriculture, le sol de la Mélancholée est salin. Les autochtones — les Mélanchols — en récoltent le sel dans des sortes de marais salants. C'est leur principale ressource de commerce avec les Pancres et les Orchastiens.

Les Pancres. Ce sont les bergers nomades qui vivent dans les collines entre la forêt d'Aximburst et les Petites, aux abords de la route qui va d'Elmez au nord de la Mélancholée.

La forêt d'Aximburst

Avant l'Unirêve, cette forêt formait la frontière occidentale du pays connu. La légende locale parlait bien de la cité d'Aximburst, à l'ouest des collines, et où devait mener l'ancienne voie, mais la forêt était dissuasive. Les pionniers cherchèrent à en retrouver le tracé et découvrirent les ruines d'une cité enfouie dans la végétation foisonnante à une cinquantaine de kilomètres de la lisière. On supposa que c'était tout ce qui restait de la cité d'Aximburst. L'endroit, par ailleurs n'avait rien d'accueillant. La forêt elle-même, étagée sur un relief tourmenté de pentes et de cuvettes, de ravins et d'épaulements rocheux — les derniers contreforts des montagnes — était dense et traîtresse, et sa faune effroyablement hostile. (Considérer pratiquement qu'on y trouve tout le bestiaire agressif de *Rêve de Dragon*.) Les ruines d'Aximburst pullulaient de goules et de harpies.

Les Abhorres

Au nord-ouest d'Orchast, les Gnomiques confinent à la forêt d'Aximburst par une région de contreforts plus escarpés que les collines des Pancres. Ce sont les

Abhorres. Des bergers y vivent comme au sud, mais moins nombreux, et ne s'éloignant pas de plus d'une trentaine de kilomètres du nord de la cité. Au-delà, la région est vide de population humaine. La raison en est un *tabou* ancestral, qui veut que les Abhorres soient *dévoreuses d'hommes*. Pas seulement à cause des abominations qui les hantent (les mêmes que dans la forêt, ajoutées à celles des montagnes), mais qu'elles soient *dévoreuses* en elles-mêmes.

Cette légende intrigua les Astharéens. Les déchirures du rêve sont légion dans le rêve d'Endrymir, qui peuvent effectivement « dévorer » les imprudents. Qu'est-ce que les Abhorres pouvaient bien avoir de plus ? La réponse fut donnée par la découverte des Limbes, et plus encore, des *trous de Limbes*.

Les trous de Limbes. Les Limbes, en effet, ne forment pas qu'une frontière franche au nord-ouest de ce rêve, mais se font pressentir par des prémices, comme si, avant de s'interrompre définitivement, le rêve commençait par se désagréger peu à peu. Il en résulte les trous de Limbes, des « espaces » de non-rêve inclus dans la structure de ce dernier. Plus on se rapproche de la limite, et plus ces trous sont nombreux. Aux abords des Limbes, le ciel lui-même subit une modification. Il n'y a plus ni jour ni nuit, rien qu'un crépuscule permanent où nul astre n'apparaît. Dans cette lumière pauvre et désolante, éviter les trous de Limbes est extrêmement malaisé. La différence avec les déchirures du rêve est qu'on n'en revient pas, pour la bonne raison que, pour commencer, on n'aboutit jamais nulle part. L'éternité du non-rêve se referme sur la créature qui a l'infortune d'y sombrer.

L'Algace

L'Algace ne fut découverte que dans les années qui précédèrent le Second Déclin. A cette époque, le site d'Aximburst était entièrement aménagé (c'est en effet là qu'aboutit l'une des déchirures pressenties par les Athelmin), et quoique la forêt fût toujours aussi dangereuse, il put servir de tremplin pour continuer l'exploration. On avait découvert des tronçons de l'ancienne voie continuant vers l'ouest, au-delà de la cité en ruines. La forêt s'interrompait 100 km plus loin, donnant sur un pays de collines verdoyantes : l'Algace.

Mais — comme dit précédemment — les Algaciens se moquèrent ni plus ni moins des voyageurs de l'Unirêve. Ajouté à cela l'enfer de la traversée de la forêt, puis le Second Déclin survenu peu après, et l'Algace reste aujourd'hui une des énigmes qui divise le plus les Têtes froides et les Têtes chaudes aux assemblées de l'Unicat.

Les routes

Les routes sont nombreuses en Endrymir, mais se résument pour la plupart à de simples chemins, pistes, passes et sentiers, reliant vallées secondaires, villages et demeures fortifiées, sans oublier les cités gnomes. Il faut y ajouter trois axes importants.



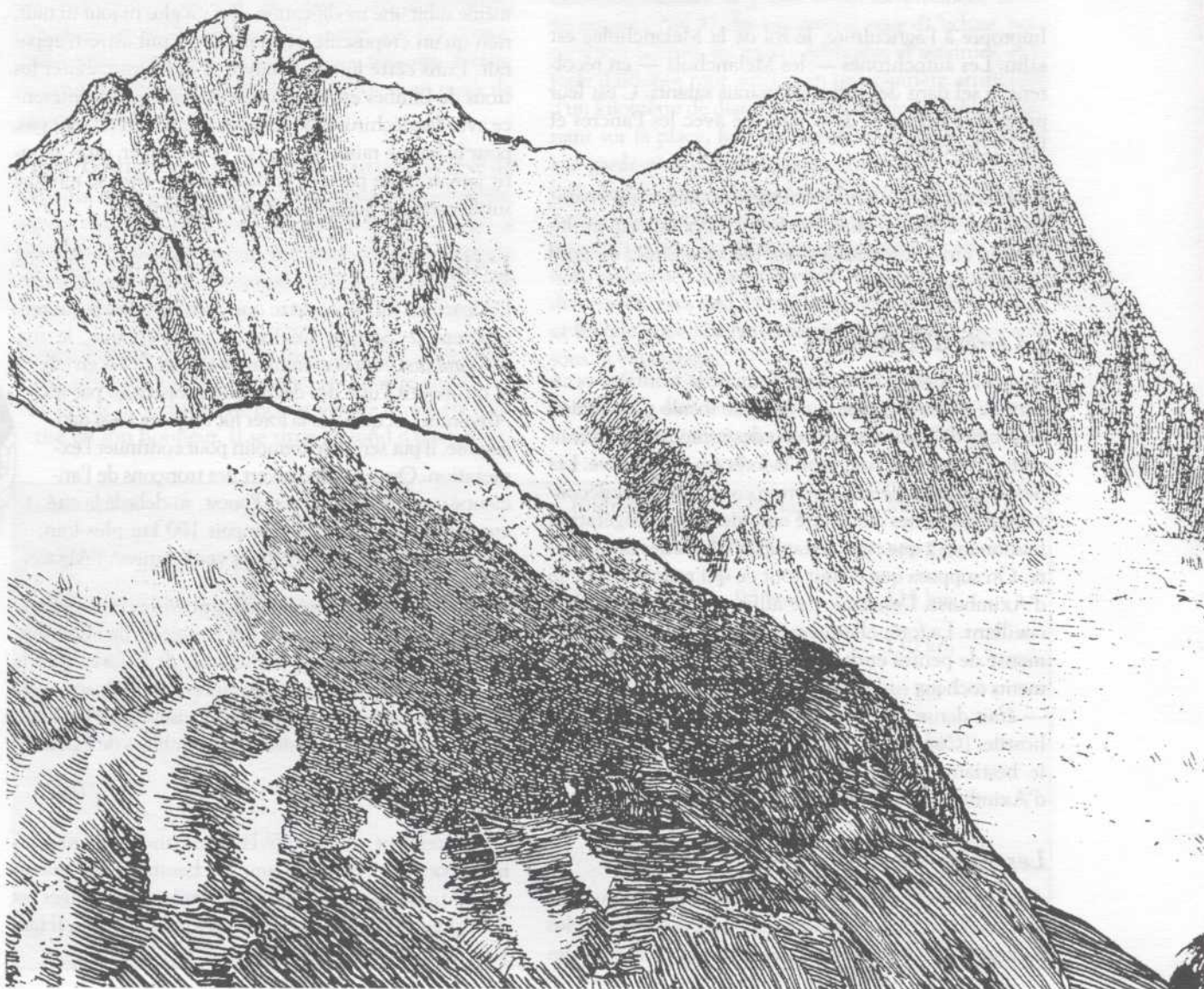
La grande route. Voie principale tracée tout au long de la grande vallée, elle relie Orchast à Malempest en passant par Endryamir. C'est la plus ancienne. Large et bien empierrée, elle permet aux chariots de se croiser sans effort. Outre les cités, quatre villages la ponctuent, servant d'étapes aux caravanes de marchands. Ce sont (d'ouest en est) : **Snireg** (60 km), **Tohir** (30 km), **Velagh** (35 km), **Umnops** (80 km), ainsi que deux postes de garde-rêve : **Efraïel** (20 km) et **Point-Boutchouk** (30 km). Les distances indiquées sont celles par rapport à Endryamir.

La route des Pancres. Autrefois simple chemin, puis élargie et aménagée par les Astharéens, elle est désormais carrossable et sert à l'acheminement du sel de la Mélancholée. Elle fait environ 100 km. Deux postes de garde-rêve la jalonnent aujourd'hui pour les étapes : **Adel**, à 50 km d'Elmez, et **Janifer**, au seuil de la plaine.

La route d'Aximburst. La plus infortunée. Longtemps ensevelie sous la forêt, puis retracée par les Astharéens, elle est à nouveau en train de disparaître. Avec le Second Déclin, les garde-rêve ont abandonné le site d'Aximburst, devenu sans objet, et la végétation a rapidement repris ses droits.

Les Peuples

Les Humains de la grande vallée ne se distinguent guère que par des particularismes familiaux et l'appartenance à telle ou telle cité, mais présentent une majorité de points communs. Physiquement, ce sont des gens endurants, résistants, généralement bien bâtis, caractéristiques indispensables pour survivre dans leur environnement. La plupart ont les cheveux sombres, les hommes portant barbe et/ou moustaches. Mentalement, ils sont fiers, farouches, opiniâtres, batailleurs. Porter une arme — et savoir s'en servir — est chose naturelle en Endryamir, et cela s'applique aussi bien aux bergers et aux villageois des montagnes. L'arme de prédilection est la hache, doublée d'un bouclier de bois et de cuir. Vient ensuite l'arc (tout le monde, y compris les femmes, sait tirer). Selon la richesse, les protections vont du cuir souple au cuir + métal. Dans les cités, les hommes arborent parfois l'épée dragonne. Porter une dague est le strict minimum vital. Les chevaux sont rares en Endryamir, et seuls les uraghans les mieux lotis en possèdent.



Les uraghs

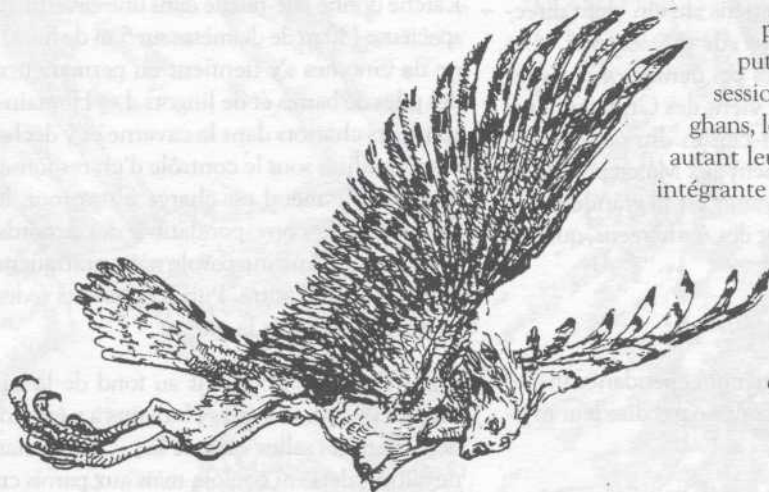
A l'origine, le terme *uragh* désignait le donjon ancestral des uraghans. Au fil des temps, ce terme a inclus l'ensemble de leurs possessions, et englobe pratiquement ce sur quoi un uraghan est capable de maintenir sa domination. C'est non seulement son donjon, mais les villages et les vallées qu'il contrôle, son trésor, ses hommes de troupe, etc. Font partie virtuelle de l'uragh les alliances, serments et traités, qui ont pu être contractés par lui ou par ses ancêtres, avec la rancune et la haine qui en découlent quand ils ont été bafoués. Il est ainsi des uraghans déshérités qui ne possèdent pour tout uragh que leurs propres armes, voire un cheval et un ou deux compagnons fidèles, et un énorme actif de vengeance.

Le titre d'uraghan est héréditaire et transmis à tous les fils. La succession véritable se règle alors par la force. Le meilleur (que ce soit par la puissance de ses propres muscles, le nombre de ses partisans, l'usage du haut-rêve ou autre manigance) conserve l'uragh, ou partie de celui-ci, les autres lui prêtant allégeance ou allant chercher fortune ailleurs. L'augmentation du nombre des uraghans par rapport au nombre d'uraghs est évidemment une des causes des guerres et des dissensions perpétuelles. En pra-

tique, cependant, la nature se charge de réguler les choses. La mort violente est monnaie courante en Endryamir ; et un uraghan « déshérité » n'ayant que sa rancune ou son ambition pour seul uragh a peu de chances de survivre. Ses frères sont les premiers à s'en charger.

Les uraghans ne sont généralement appelés que par leur seul nom (Asbyr, Arking), lequel désigne tout autant leur personne que leur uragh. Pour les fils et les uraghans déshérités, on rajoute éventuellement le vocable *ur* — signifiant « ayant droit » (à l'uragh) —, suivi du nom du père. Mais certains, par fierté, rejettent cette dénomination, ou mieux encore, font suivre l'*ur* de leur propre nom, signifiant par là qu'ils ne doivent leur uragh qu'à eux seuls, quand bien même celui-ci se résume à des grincements de dents.

La succession des princes d'Endryamir, d'Orchast et de Malempest, suzerains (théoriques) des uraghans, adoptait un système différent mais à peine moins chaotique. La couronne princière était toujours réservée à l'aîné des fils, tandis que les autres devenaient, à l'âge de sept ans, les *kaïs* (prononcer *ka-hi*) de tel ou tel uraghan vassal, élevés par ce dernier au même titre que ses propres fils. A la mort de son « parrain », le *kaï* héritait du titre d'uraghan comme expliqué plus haut, n'ayant plus qu'à disputer avec ses « frères » la possession de l'uragh. Devenus uraghans, les *kaïs* n'en oubliaient pas pour autant leur filiation princière — partie intégrante de leur uragh —, et cela explique pourquoi les uraghans Asbyr et Arking, descendants de *kaïs* d'Endryamir, revendiquèrent autrefois le trône de la cité.



L'économie

L'économie de la grande vallée repose sur le commerce, et principalement avec les Gnomes de Dom'Borod au nord d'Endryamir, le point nodal du système.

Orchast. C'est la cité la plus riche, son territoire étant le plus propice à l'agriculture (céréales, vignobles, ovins, bovins). Avant l'Unirêve et Orsis, la survie des autres cités en dépendait largement. Contre nourriture et métal d'Endryamir, Orchast importe le sel et les cuirs de Mélancholée.

Malempest. Dotée d'une agriculture plus réduite (élevage essentiellement), Malempest ne doit sa position dans le système commercial qu'à l'abondance de l'herbe de lune qui croît dans ses montagnes, commercée avec Endryamir. Malempest est néanmoins la plus pauvre des trois cités. Elle n'entretient aucun rapport avec les cités gnomes de l'est, les « Gnomes Fâchés ».

Endryamir. Ici, l'agriculture est quasiment inexistante et tout repose sur les Gnomes de Dom'Borod. Les Endryans leur fournissent du sel, du vin et de l'herbe de lune en échange de métal : fer, cuivre, étain, ainsi que, en plus faibles proportions, or et argent. Le sel vient de Mélancholée via les Orchastiens ; le vin vient directement d'Orchast, et l'herbe de Malempest. Les Endryans achètent eux-mêmes ces denrées aux autres cités, contre le métal qui leur vient des Gnomes, ainsi que la nourriture dont ils ont besoin. En cas d'abondance, ils en revendent également aux Malempes. Ainsi tourne le système, dont Endryamir est la grande bénéficiaire — et s'explique l'intérêt des Astharéens, qui s'en sont accaparé le profit.

Les Gnomes

Rien de tout cela ne fonctionnerait cependant sans les Gnomes et leur étrangeté — pour ne pas dire leur mystère.

Le métal. Les métaux de Dom'Borod semblent inépuisables. Avec les besoins accrus de l'Unirêve, on aurait pu penser aboutir rapidement à une carence. Point du tout. Plus les Humains veulent de métal, plus les Gnomes en fournissent, et sans que cela semble leur poser de problème. Selon la demande, le fer peut être fourni à l'état natif, ou sous forme de barres d'acier déjà travaillé, d'une incomparable qualité. Les métaux précieux sont fournis sous forme de petits lingots.

Le vin et l'herbe de lune. La demande en vin est raisonnablement modérée à l'encontre de celle en herbe de lune. Les Gnomes étant tous, peu ou prou, haut-révants, on comprend ce besoin. Ce qu'on ne comprend pas, par contre, c'est pourquoi ils ne vont pas la cueillir eux-mêmes. Par ailleurs, hormis le vin, les Gnomes n'importent aucun aliment. Ils doivent bien cependant se nourrir, et leur cités étant exclusivement souterraines, on les voit mal se livrer à l'agriculture. En réponse à cette question, les Astharéens s'entendirent simplement

répondre : « Ne vous inquiétez pas pour nous ! » Un laconisme narquois tout à fait typique de ce petit peuple.

Le sel. Mais le plus étonnant est le sel. Les Gnomes en font une demande ahurissante. A tel point que les Astharéens y ont bientôt ajouté leur propre production (ce n'est pas le sel qui manque dans leur monde marin). Puis, pour tester, ils ont augmenté les prix. Les Gnomes ont accepté sans broncher de fournir un peu plus de métal en échange du même nombre de sacs de sel. Qu'en font-ils ? Est-il uniquement destiné à l'alimentation, hypothèse peu vraisemblable, ou est-il indispensable à leur industrie ? Interrogés, les Gnomes les moins taciturnes ont répondu : *Asdra varakhoun brah* — mais sans se donner la peine de traduire... Qu'importe ! Le sel ne vaut quasiment rien en Asthar, tandis que le métal est infiniment précieux, monnaie d'échange universelle. Qui irait se plaindre de l'inexorable soif des Gnomes ?

Les échanges. La route en lacet qui monte à Dom'Borod aboutit à une esplanade au pied d'une falaise. Là, dans la paroi, s'ouvre une arche de 3 m de haut sur autant de large, c'est-à-dire de belle taille pour les Gnomes, mais relativement étroite pour les chariots des Humains. L'arche donne elle-même dans une caverne relativement spacieuse (30 m de diamètre sur 5 m de haut). Une dizaine de Gnomes s'y tiennent en permanence, ainsi que des piles de barres et de lingots. Les Humains font pénétrer leurs chariots dans la caverne et y déchargent leurs marchandises sous le contrôle d'un responsable gnome. Cela fait, le métal est chargé à son tour, le tout dans des quantités correspondant à des accords établis de longue date. Aucune parole n'est pratiquement échangée de part et d'autre. Puis les chariots redescendent la route en lacet vers la cité.

D'autres arches s'ouvrent au fond de la caverne, plus basses (1m50). Les rares Humains à y être invités, y ont découvert des salles « cul de sac », ne donnant sur aucune autre galerie ni couloir, mais aux parois creusées d'alcôves en demi-cercle. Ces alcôves sont le siège de zones de téléportation permanentes, départ et arrivée, permettant de communiquer avec le reste de la cité. Mais aucun Humain n'a jamais été admis plus loin.

Plus haut dans la montagne, se trouvent deux autres entrées, semblables à Dom'Borod, mais en plus petit, avec des alcôves de téléportation donnant directement dans la première caverne. Aucun Gnome n'y a cependant jamais été vu, et quoique on n'ait pas manqué de les essayer, aucune des téléportations n'a jamais voulu fonctionner. Elles sont au demeurant actives (comme en témoigne Lecture d'Aura), mais apparemment bloquées. Par ailleurs, aucune route carrossable ne conduit à ces entrées.

Les Gnomes Fâchés. Deux grandes entrées de cités gnomes sont également connues près de Malempest, à 20 km plus à l'est. Mais celles-là sont fermées de lourdes grilles de fer, et aucun commerce n'a lieu avec les

Humains. Ce sont les *Gnomes Fâchés*. Les Malempes s'en sont depuis longtemps désintéressés. Les Astharéens, quant à eux, étonnés d'un tel état de fait, se sont entendus répondre : « La bonne entente d'autrefois ne pourra être restaurée que quand vous, Humains, nous aurez restitué le *vrikar* et la *bourate*. » Il leur fut toutefois impossible d'en savoir plus, à commencer par découvrir ce que sont le *vrikar* et la *bourate*. Les Malempes ne le savent pas non plus.

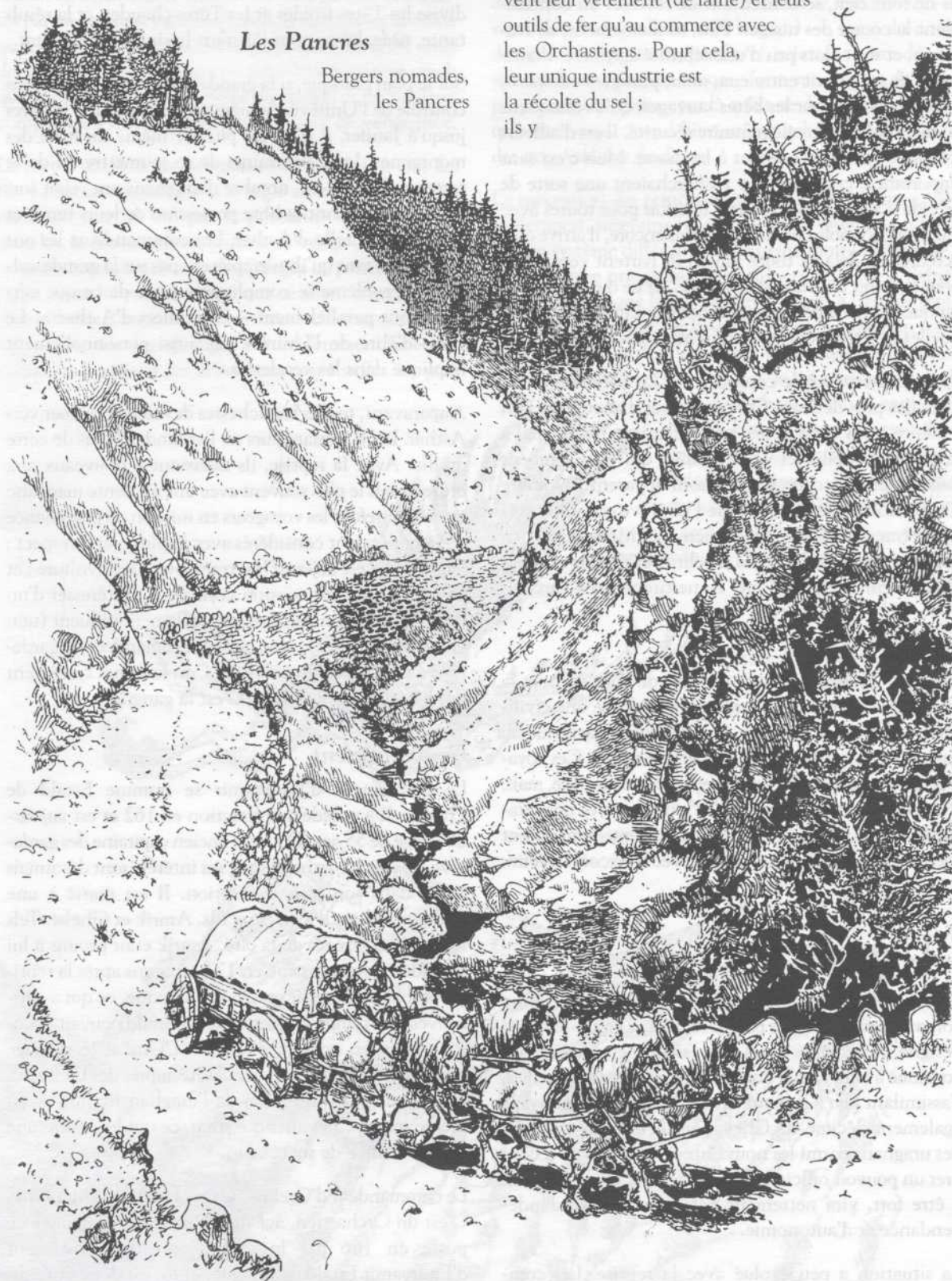
Les Pancres

Bergers nomades,
les Pancres

vivaient tout autant de brigandage, fidèles reflets des uraghans du nord, s'en prenant aux marchands vers la Mélancholée. Ils ont été « assagis » par les Chevaliers d'Asthar.

Les Mélanchols

Les habitants de la grande plaine du sud sont pauvres et « primitifs ». Leurs villages sont constitués de huttes de boue séchée sur des armatures de roseau ; ils ne doivent leur vêtement (de laine) et leurs outils de fer qu'au commerce avec les Orchastiens. Pour cela, leur unique industrie est la récolte du sel ; ils y



adjoignent la chasse aux aligates et aux gornebrafes, dont le cuir, une fois tanné, est d'une extrême résistance. Cette chasse, toutefois, est épisodique et « caractérielle ».

Les Mélanchols, en effet, sont de caractère cyclothymique. Ils sont le plus souvent tristes et apathiques. Le matin, au réveil, ils sont abattus rien qu'à l'idée de la journée qui les attend. Ils détestent récolter le sel, et d'une manière générale, toute forme de travail. Souvent, ils ne font rien, se contentant de rêvasser en contemplant la course des nuages. Puis, soudainement, ils craquent, et sont alors pris d'une fébrilité agressive. Il arrive qu'ils se battent entre eux, mais, plus généralement, vont se dévouer sur les bêtes sauvages, qu'ils attaquent au mépris de la plus élémentaire sécurité. Il est d'ailleurs fréquent qu'ils succombent à la chasse. Mais c'est sans importance, comme s'ils y recherchaient une sorte de suicide « actif », pour en finir une fois pour toutes avec leur insupportable condition. Parfois encore, il arrive que, écœurés au-delà de toute limite, ils partent vers le sud pour se livrer *au grand sommeil*. (C'est ce qui a fait penser que la plaine pourrait confiner aux Limbes, dans lesquelles se jetteraient volontairement ces dépressifs.)

Pour les étrangers, le contact avec les Mélanchols est ainsi des plus délicats. On pense tout d'abord que l'on a affaire à des êtres doux, qui ne feraient pas de mal à une mouche, puis les voilà soudain qui vous tombent dessus à bras raccourcis sans motif apparent ! Nombre d'expéditions de voyageurs de l'Unirêve ont ainsi prématurément terminé leur carrière. Les Mélanchols utilisent la masse, la lance, la javeline, et parfois un bouclier en cuir de gornebrafe. Ils ne tirent pas à l'arc.

Les Algaciens

Les rares voyageurs à avoir traversé de bout en bout la forêt d'Aximburst, découvrirent en l'Algace une civilisation raffinée et prospère, apparemment parvenue au même stade que la grande Asthar elle-même. Ces voyageurs, impressionnés, furent reçus avec courtoisie, mais, en ce qui concerne les vues de l'Unirêve, avec une totale *fin de non recevoir*. Les contacts, au demeurant, furent peu fréquents, puis interrompus avec le Second Déclin.

L'Unirêve

Le Second Déclin a vu le décès du gouverneur et des commandeurs nommés par l'Unicat. Les garde-rêve ont désigné eux-mêmes leurs successeurs, et ceux-ci ont continué à faire régner l'ordre, mais, privés de directives, s'assimilant peu à peu aux anciens princes. L'âge ayant également décimé les Chevaliers d'Asthar, on trouva des uraghans parmi les nouveaux rangs, ravis de recouvrer un pouvoir officiel. L'ensemble, tout en continuant à être fort, vira nettement vers une volonté d'indépendance et d'autonomie.

La situation a peu évolué avec la reprise. Les com-

mandeurs n'ont pas été remplacés pour la raison qu'ils jouissent d'une incontestable autorité locale, ce qui ne serait peut-être pas le cas avec de nouveaux personnages nommés par l'Unicat. Une épreuve de force est également délicate, risquant d'aboutir à une véritable guerre entre anciens et nouveaux chevaliers. Appeler comme autrefois Toumane à la rescousse ne serait pas plus judicieux, les chevaliers « d'Endryamir » étant d'une autre trempe que les uraghans d'un siècle plus tôt. Le problème divise les Têtes froides et les Têtes chaudes, et la résultante, *tiède*, laisse pour l'instant la situation en l'état.

Sur le plan pratique, si la grande vallée est toujours sous contrôle de l'Unirêve, de même que la route des Pancres jusqu'à Janifer, il n'en est plus de même du reste des montagnes. Jadis contraints de se soumettre ou de se terrer en hors-la-loi, nombre d'uraghans ont refait surface, revendiquant la libre possession de leurs terres et refusant la tutelle d'Asthar. Les commandeurs les ont laissés faire, tant qu'ils n'empiètent pas sur la grande vallée. Le problème se complique encore de ce que certains sont parallèlement « Chevaliers d'Asthar ». Le corps d'élite de l'Unirêve est ainsi personnellement impliqué dans les vendettas.

Auparavant, toutes les richesses devaient confluer vers Asthar. Les commandeurs ne l'entendent plus de cette oreille. Avec la reprise, ils obéissent à nouveau aux ordres, mais le plus souvent avec une évidente mauvaise grâce. Autrefois, les voyageurs en mission en provenance d'Asthar étaient considérés avec le plus grand respect ; leur *mandat* est aujourd'hui traité avec désinvolture ; et pour peu que leur mission consiste à s'intéresser d'un peu trop près à un personnage localement influent (uraghan, haut-révant), avec qui tel commandeur ou garde-rêve a des accointances privées, on leur met carrément des bâtons dans les roues. C'est la gangrène.

Gouvernement

Le gouverneur d'Endryamir se nomme Estald de Phagne. Il a accédé à sa fonction en 162 et est aujourd'hui âgé de 55 ans. Quoique ancien capitaine des garde-rêve, de souche astharéenne, ses intérêts sont désormais situés dans son pays d'adoption. Il est marié à une Endryane, dont il a eu deux fils, Amrik et Ghelst. Tels les anciens princes de la cité, Amrik était promis à lui succéder. Il fut assassiné en 173, trois ans après la reprise, probablement par un *œil* de l'Unique, ce qui a définitivement rompu la sympathie qu'Estald pouvait encore avoir avec sa terre d'origine. L'Unicat le ménage néanmoins à cause de sa popularité auprès des Endryans. Ghelst est quant à lui *kaï* de l'uraghan Brahor, et en même temps Chevalier d'Asthar, ce qui lui assure une bonne chance de succession.

Le commandeur d'Orchast se nomme Ankar Maralink. C'est un Orchastien, âgé de 47 ans. Il fut nommé à ce poste en 166 par le seul décret du gouverneur d'Endryamir Estald de Phagne, et lui est donc entière-

ment dévoué. Ankar Maralink est veuf et sans enfant ; mais son frère, Orix, âgé de 41 ans, est le capitaine du détachement de Chevaliers d'Asthar en permanence à Janifer ; et son beau frère, Mirol Tankirst, est l'officier du Bureau des Voyageurs de l'Unirêve d'Efraël.

Le commandeur de Malempest se nomme Gahon de Fontan. Comme Estald de Phagne, il était auparavant capitaine des garde-rêve. Il fut nommé en 140, trois ans après l'interruption des transits, par l'ancien gouverneur d'Endryamir. Aujourd'hui âgé de 77 ans, Gahon de Fontan est malade, à demi impotent, et pratiquement, c'est le nouveau capitaine des garde-rêve, Afosz ur Afosz, qui dirige la cité. Fils déshérité d'un uraghan, ayant cherché fortune auprès des Astharéens, Afosz considère Malempest comme son uragh personnel. Pour l'Unicat, c'est lui la tête à abattre, mais Afosz est méfiant autant que prudent. Pour l'instant, les atermoiements de l'Assemblée laissent pourrir la situation. Mais il faudra bien que l'abcès éclate, ce qui se produira fatalement à nomination du prochain commandeur. Aux dernières nouvelles, les jours de Gahon de Fontan seraient comptés.

Le commandeur de Mélancholée, Fuljek Mandolsen, un Orchastien, fut nommé en 168 par Estald de Fontan. Tout comme Ankar Maralink, il est fidèle à son « patron », mais c'est au demeurant un homme de peu d'envergure, de même que son commandement est en réalité subalterne. La plupart du temps, il se range aux avis du capitaine Orix Maralink, des Chevaliers d'Asthar.

Le problème gnome

Dans la situation actuelle, le problème gnome, quoique crucial, en est devenu secondaire. Pratiquement, ce problème se pose ainsi :

L'expansion géographique est bloquée vers l'ouest, et probablement le sud, par la présence des Limbes. Vers le nord et vers l'est, les missions chargées de découvrir l'au-delà des montagnes ont toujours échoué. Soit elles sont revenues sans avoir trouvé de passage, soit elles ont disparu corps et bien. Les Gnômes, cependant, *doivent* connaître la vérité. Deux hypothèses : soit le reste de ce rêve est intégralement constitué de montagnes avant de confiner également aux Limbes, soit il possède d'autres régions, diversement habitées, voire des mers et des océans, auquel cas il est très probable que les Gnômes communiquent avec elles. D'où tirent-ils, par exemple, leur ravitaillement ? Et le sel ? En feraient-ils eux-mêmes le commerce, contre une autre denrée plus précieuse ? La réponse à ces questions permettrait d'orienter plus constructivement les efforts de l'Unirêve : expansion géographique ou focalisation accrue sur les déchirures du rêve.

Mais les Gnômes sont de véritables « têtes à claques », indifférents aux problèmes de l'Unirêve comme à ceux des Humains en général. On ne les voit jamais quitter leurs cités où ils sont, par un état de fait, dans une totale sécurité, et, tout autant, en refusent aux Humains la

visite en profondeur. Une épreuve de force a bien été envisagée, mais comment investir un lieu où les couloirs font 1m50 de haut et sont par ailleurs truffés de téléportations pouvant mener vers d'irrémediables pièges ? Un embargo fut autrefois décidé, puis vite abandonné. Les Gnômes avaient répondu : « Bonne idée, ça nous reposera ! C'est fatigant, à la longue, d'empiler toutes ces barres de fer ! »

Tels sont les Gnômes, incompréhensibles du point de vue des Humains. Indifférents, et en même temps narquois, moqueurs, comme s'ils riaient secrètement dans leurs barbes d'une farce dont eux seuls connaîtraient la finalité.

La seule piste — hélas vite terminée en cul de sac — est que les Gnômes ne semblent pas former un peuple unique, politiquement parlant. Pourquoi, en effet, ceux de Dom'Borod ne sont-ils pas fâchés comme ceux de l'est de Malempest ? Pourquoi ne sont-ils pas, eux, concernés par cette glauquerie de vrikar et de bourate ? Serait-il possible de semer entre eux des dissensions ? Pour cela, il faudrait toutefois commencer par communiquer réellement.

Les passages

Les déchirures du rêve, jaunes et violettes, abondent dans le rêve d'Endryamir, dans les montagnes, dans la forêt d'Aximburst, au sud de la Mélancholée, et plus que tout, dans la région des Abhorres. Toutes n'ont pas été repérées, loin de là.

Durant l'ère de prospérité, les abords des déchirures répertoriées ont été aménagés comme dans le rêve d'Orsis. Les déchirures d'arrivée sont circonscrites dans une sorte de tour à ciel ouvert — modeste réplique du Tournerêve —, jouxtant des bâtiments utilitaires (salle d'accueil, entrepôt, quartiers des garde-rêve, bureau de l'OVU). Les déchirures de départ sont moins encadrées, pour la bonne raison que leurs abords sont risqués. Il est par exemple impossible d'en aménager le sol ; tout ce qui s'en approche y est aussitôt happé. Les déchirures de départ ne possèdent que des bâtiments pour les garde-rêve, incluant un bureau de l'OVU, le tout à distance raisonnable du phénomène.

Tous ces sites sont reliés aux grands axes par de bonnes routes carrossables, dont l'aménagement remonte aux dernières décennies avant l'Unicat.

Endryamir. La première des trois déchirures d'arrivée en provenance d'Asthar est située à 1 km des remparts sud de la cité. Elle était originellement dans un ravin ; ce dernier a été élargi et en partie comblé lors de l'aménagement.

Les grottes de la Gemme Géante. L'unique déchirure de retour en Asthar est située au fond de la quatrième et dernière « salle » d'un ensemble de grottes se succédant comme un chapelet. Le site surplombe la route de Dom'Borod à 5 km au nord d'Endryamir, soit



à mi-chemin de la cité des Humains et de celle des Gnomes. Une confortable rampe y mène aujourd'hui. Les trois premières grottes ont subi des modifications (aplanissement du sol, excavation, maçonnerie) afin de servir de quartiers aux garde-rêve. La dernière est laissée intacte. (Noter au passage qu'on n'y a jamais trouvé aucune pierre précieuse. Le nom de *gemme géante* s'applique probablement à la déchirure elle-même et à sa scintillance violette.)

Le viaduc d'Efraël. Vingt kilomètres à l'ouest d'Endryamir, vers Orchast, la grande vallée est barrée perpendiculairement par une gigantesque faille, un ravin de 200 m de large et 80 m de profondeur. Le viaduc d'Efraël (nom d'origine inconnue) permettait apparemment d'enjamber l'obstacle, encore que, de mémoire locale, il ait toujours été à l'état de ruines. La grande route devait faire un détour de 15 km par une haute vallée secondaire avant de revenir à son tracé primitif. Ce détour n'a plus lieu d'être aujourd'hui, les Astharéens ayant érigé un second viaduc à une centaine de mètres au nord du premier.

La déchirure de départ vers le rêve de Mélodis est située tout au bout de ce qui reste de l'ancien tablier en ruines, à environ 50 m de la berge. Les ruines ont été consolidées dans la mesure du possible — toujours délicat d'approcher de trop près la déchirure — et un poste de garde-rêve construit à son entrée.

Point-Boutchouk. La déchirure d'arrivée du rêve de Mélodis, créée par le haut-rêvant Boutchouk, est située sur un versant surplombant la grande route à 30 km à l'est d'Endryamir. Là encore, des travaux de terrassement ont aménagé le site, désormais relié à la route par une rampe carrossable.

Point-Sarkir. Sarkir est le nom d'un des cinq pionniers à être revenu de la première découverte du Khraal. Le site de la déchirure de départ vers ce rêve a été baptisé en son honneur. Il se situe au fond d'une cuvet-

te entre des collines, à 10 km au nord d'Elmez. Un mur circulaire a été érigé sur les crêtes de ces collines, circonscrivant la déchirure sur un diamètre de 300 m. L'intérieur de la zone ainsi délimitée a été laissé intact. Les bâtiments des garde-rêve sont situés sur le faite de la colline la plus au sud (en direction d'Elmez).

Point-Sullune. Sullune fut pareillement l'une des pionnières à revenir primitivement du Khraal (via la cité Gnome de Mardavor). La déchirure d'arrivée de ce rêve donne dans une caverne des Gnomiques à 20 km au sud-est de Malempest. Cette caverne a été laissée en l'état, et les bâtiments des garde-rêve construits à son entrée. L'ensemble est situé au fond d'une étroite vallée secondaire, formant cul-de-sac, aujourd'hui reliée à Malempest par une route sinueuse.

Aximburst. L'arrivée de la première des déchirures pressenties par les Athelmin (en - 28) donnait dans les ruines mêmes de la cité d'Aximburst, au centre de ce qui dut être sa grande place, occupant le bassin circulaire d'une vaste fontaine. Son aménagement fut celui qui causa le plus de difficultés, à cause de l'hyper-hostilité de l'environnement : la forêt et les ruines elles-mêmes, grouillant de goules et autres nuisances. Il fallut attendre l'an 37, dix ans après la prise d'Orchast, pour qu'il soit achevé, les ruines déblayées et assainies, et la forêt défrichée tout autour, en une clairière artificielle d'un kilomètre de diamètre. Le palais des notables, dominant sur la place, fut reconstruit et servit de quartiers aux garde-rêve. Parallèlement, une saignée de 30 m de large (sur 50 km de long) fut ouverte dans la forêt pour le tracé de la route reliant le site à Elmez. Puis, avec le Second Déclin, plus personne n'arrivant par cette déchirure, Aximburst fut abandonnée. Aujourd'hui, près d'un demi-siècle plus tard, la forêt s'est refermée sur la route ; et les quelques bâtiments restaurés croulent à nouveau sous la végétation.

Janifer. La deuxième déchirure des Athelmin, en provenance d'Asthar, donne au faite d'une colline à 90 km

localisation	type	transit	Endryamir	Orchast	Malempest
Endryamir	arrivée	Asthar	1 km	91 km	111 km
Gemme Géante	départ	Asthar	5 km	95 km	115 km
Efraël	départ	Mélodis	20 km	70 km	130 km
Boutchouk	arrivée	Mélodis	30 km	120 km	80 km
Sarkir	départ	Khraal	120 km	30 km	230 km
Sullune	arrivée	Mardavor	130 km	220 km	20 km
Aximburst	arrivée	Asthar	160 km	70 km	270 km
Janifer	arrivée	Asthar	200 km	110 km	310 km

Les distances indiquées sont calculées par la route.

au sud d'Elmez, près de la route des Pancres. Le site fut circonscrit, comme celui de Méralt en Orsis, par un cercle de colonnes dominant la colline. Les bâtiments des garde-rêve furent érigés sur la pente dominant la route, ainsi que des entrepôts, puis une caserne pour un détachement permanent de chevaliers, puis d'autres maisons ; et l'ensemble donna l'actuel village de Janifer, siège du commandeur de Mélancholée.

Les Voyageurs de l'Unirêve

C'est pour Endryamir qu'Asthar recrute la majorité de ses voyageurs. Ce rêve est en effet un « rêve-clé », bien plus que les deux autres, par sa richesse (le métal des Gnomes) et par son plus grand nombre de déchirures répertoriées.

Les missions d'explorations sont essentiellement dirigées vers le sud de la Mélancholée (donne-t-elle ou non sur les Limbes ?) et dans les Gnomiques (qu'y a-t-il au-delà que taisent les Gnomes ?). Avec la reprise, s'y ajoute le réaménagement d'Aximburst, sans oublier le point sensible de l'Algace. Toutefois, dans l'état actuel des choses, nombre de missions officiellement « géographiques » couvrent en réalité des missions d'espionnage, voire des actions de « commando », dirigées contre tel ou tel personnage suspecté de dissidence. Ces missions à haut risque ne sont pas confiées qu'à des vétérans, mais souvent à des voyageurs étrangers, eux-mêmes récemment arrivés par une déchirure de la Queue de Dragon, et donc moins à même d'être soupçonnés. L'avantage à employer un tel personnel, est qu'en cas de perte, on peut s'en laver les mains sans trop de regret.

Vivre en Endryamir

Pour la majorité des articles d'équipement, utiliser directement les prix indiqués dans les règles, y compris pour l'herbe de lune que les Gnomes achètent eux-mêmes à prix d'or. En ce qui concerne le fer et l'acier, c'est-à-dire les armes, appliquer un rabais de 25 %.

A l'exception du ravin d'Endryamir, tous les sites d'arrivée possèdent une auberge, de même que les villages d'étape des deux grands axes. Les cités en possèdent plusieurs. L'Auberge des Francs Marteaux, dans la cité d'Endryamir, est une auberge « moyenne » qui peut servir de modèle pour les autres.

Les relais. Tous les sites de déchirures, départ et arrivée, sont également pourvus de relais, tenus par les garde-rêve, où l'on peut louer des chevaux selon un principe identique à celui d'Orsis. Le coût de location est le même (20d par jour). La caution est par contre de 50 sols (au lieu de 30). Il est en effet bien moins évident, dans ce rêve-ci, de conserver très longtemps la propriété de son cheval.

Le haut-rêve

Le problème ne fut jamais résolu durant l'ère de prospérité : il l'est encore moins maintenant ; et la loi de

Auberge des Francs Marteaux

Idiapre Woltuck propriétaire

6 chambres à 1 lit d'une place

6 chambres à 2 lits d'une place

Nuit pour une personne : 15d

Dortoir 20 places

Nuit pour une personne : 8d

Écuries :

Fourrage et soins (par tête) : 3d

La carte :

Vin d'Orchast (-2) : 2d la mesure

Bière d'Orchast (-1) : 1d la mesure

Vin d'Asthar (-2) : 5d la mesure

Hydromel (-4) : 4d la mesure

Brandevin (-5) : 10d la demi-mesure

Pot-au-feu (3 sust) : 12d

Volaille rôtie (4 sust) : 20d

Fondue endryane (2 sust) : 8d

Tome de Malempest (1 sust) : 4d

Tarte aux airelles (1 sust) : 5d

Salade Tournerêve (2 sust) : 3d

Ecrevisses à l'Astharéenne (3 sust) : 5d

l'Unicat n'accordant le droit de pratiquer qu'aux diplômés de l'ASO est journellement bafouée sans qu'au demeurant personne ne s'en offusque.

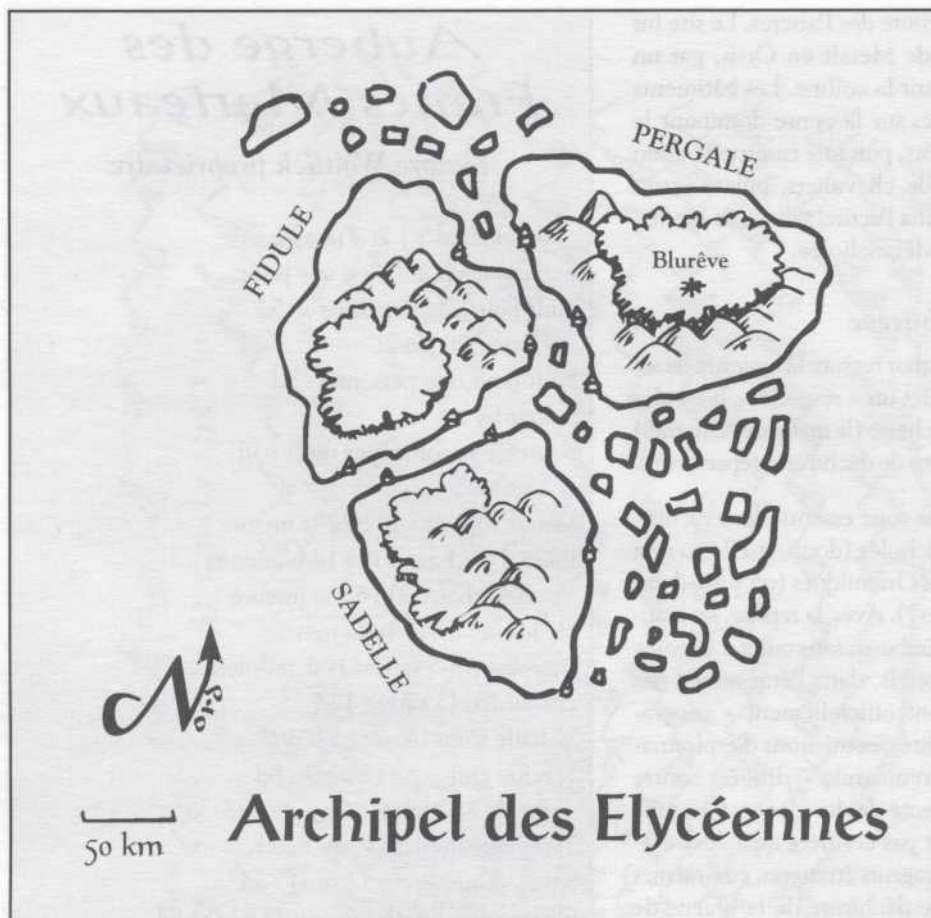
L'Aile de Dragon

Mélodis

Les deux déchirures, arrivée et départ, ne sont mutuellement distantes que de 3 km, la première au fond d'une cuvette, l'autre sur une butte. Toute cette zone n'a cessé d'être sous contrôle des garde-rêve, les rapports avec Mélodis n'ayant jamais été interrompus malgré le Second Déclin.

Le couple de déchirures se trouve au beau milieu du désert des Cyans. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un désert, mais d'une plaine à la végétation clairsemée. Les Cyans y élèvent des chamules, qui leur fournissent montures, laine, cuir, lait et viande. Semi-nomades, ils parcourent la plaine, installant cycliquement leurs villages de tentes sur des sites ancestraux pourvus de points d'eau. Durant leur errance, ils récoltent des gemmes enfouies peu profondément sous la terre sablonneuse — et dont cette plaine est apparemment riche. Eux seuls ont le talent de les localiser





Mélodis est une grande cité sans fortifications, aux rues larges et claires, aux places nombreuses pourvues de kiosques où des musiciens se produisent continuellement. Les maisons sont belles, avec des façades sculptées, généralement polychromes. Tout y montre les signes d'une culture raffinée.

Les Mélodes ont accueilli l'Unirêve comme une aubaine : la possibilité d'étendre leurs arts et leur culture au-delà de leurs frontières ; et les rapports avec Asthar n'ont jamais connu de heurt, à tel point que depuis l'an 22, c'est toujours un Mélode qui fut désigné comme gouverneur de Mélodée, à la satisfaction générale.

ainsi ; aucun Humain n'y est jamais parvenu. Les Cyans commercent leurs gemmes et leur maroquinerie avec les Humains de la Mélodée.

Au sud et à l'ouest, la plaine est bordée par une mer que les Mélodes appellent Mer Perpétuelle. La côte en est basse, formée de plages ; il ne s'y trouve aucune agglomération. Au nord, la plaine confine à une chaîne de montagnes, appelée Monts des Soupîrs par les Mélodes.

A l'est, un large fleuve, la Portée, coule du nord au sud, se jetant dans la Mer Perpétuelle par un vaste delta.

Le désert des Cyans s'interrompt brusquement sur la rive ouest de ce fleuve ; de l'autre côté, les terres sont riches et verdoyantes, peuplées de nombreuses agglomérations humaines : c'est la Mélodée.

La Mélodée s'étend des montagnes jusqu'à la mer, et sur une centaine de kilomètres vers l'est. Là commencent des collines plus sèches, sans population. Outre la capitale, Mélodis, et des dizaines de villages, le pays comprend quatre grands bourgs : Montaro, Varende, Paelme et Monika. Il n'y a toutefois aucun port sur la mer. Avant l'Unirêve, les Mélodes vivaient en totale autarcie, ne connaissant que des rapports épisodiques avec les Cyans. Économiquement, la Mélodée suffit à ses besoins, tant au niveau agricole qu'artisanal. Le climat y est tempéré, et de fait, on retrouve en les Mélodes et leurs pays une joie de vivre comparable à celle d'Orsis. La musique est leur grande passion, de même que tous les arts en général. Située sur la rive ouest du fleuve,

120 km séparent les déchirures de la rive est de la Portée, avec une auberge fortifiée à mi-chemin. La distance peut être parcourue à cheval grâce à un système de relais comparable à celui d'Orsis (mêmes tarifs). Aucun pont ne franchit le fleuve, par ailleurs navigable. Pour accéder à Mélodis, on emprunte un bac.

Deux déchirures du rêve, une jaune et une violette, ont été repérées (mais non répertoriées) dans le delta marécageux de la Portée. Il en existe peut-être d'autres. Ce delta, de même que les collines sèches, forment l'essentiel des missions géographiques en Mélodée.

Le khraal

Le Khraal est semblable au désert des Cyans, mais en plus froid, avec des hivers de glace et de blizzard. Le relief y est également plus tourmenté, avec des zones rocheuses où ne poussent que des lichens. Une civilisation florissante dut autrefois s'y développer — alors que le climat était peut-être plus clément — il n'en reste aujourd'hui que des ruines, murs écroulés, vestiges de tours et de châteaux, parsemant le paysage grisâtre. Des entités de cauchemar y rôdent en abondance, incarnées et non-incarnées, faisant en définitive de ce lieu une véritable *désolation morbide*.

Des humains y vivent cependant, groupés en sortes de clans, dirigés par des haut-révants thanataires : les *nécrothanes*. Aucun rapport n'a pu toutefois être établi avec eux, hormis la pure hostilité. Il semblerait que les clans

soient en grande partie constitués de zombis, créés par les nécrothanes, sans qu'on sache bien pourquoi : augmenter — ou conserver — le nombre des membres du clan, à défaut de leur « niveau de vie » ? Nombre de ces entités sont par ailleurs sauvages, c'est-à-dire ayant échappé au contrôle de leur invocateur, ce qui ne fait qu'accroître le cauchemar omniprésent.

Les frontières du Khraal sont inconnues. Aucune mission géographique n'a tenté de les découvrir, la priorité étant de retrouver, puis de conserver, la route des Elycéennes. L'arrivée (depuis Point-Sarkir) était située parmi des éboulis quelque part à l'est. Le blurève menant aux Elycéennes occupait tout le fond d'une sorte de cratère à une centaine de kilomètres au nord-ouest du point d'arrivée. Et la déchirure menant à Mardavor était située à 50 km au nord du blurève, mais sans site distinctif permettant de mémoriser son emplacement. En 128, une route reliait l'arrivée au blurève, puis le blurève à la déchirure de départ, ponctuée de petits bastions tous les 15 km. On ignore ce qu'il en reste aujourd'hui.

Les Elycéennes

Les Elycéennes sont comparables à la Polynésie, tant par leur climat que leur végétation. Trois grandes îles forment le cœur de l'archipel : Pergale, Fiddule et Sadelle, d'environ 150 km de diamètre, entourées d'une trentaine de plus petites (30 km maximum). Les trois grandes ont un relief semi-montagneux de hautes collines noyées dans la forêt, au centre. La distance entre chaque île n'excède pas 15 km. Les Elycéens vont de l'une à l'autre en suivant les côtes, à bord de voiliers légers, sortes de trimarans.

Comme les Mélodes, les Elycéens vivaient en autarcie, des produits de la mer et de leur agriculture, ainsi que de l'élevage de vers à soie, leur unique textile. Cette soie, ainsi que la nacre, les perles et les épices cultivés dans les grandes îles, denrées considérées banales par les Elycéens, excitèrent — et excitent toujours — la convoitise des Astharéens.

Le blurève est situé au centre de Pergale, occupant tout le fond d'une gorge surplombée par la forêt. Les Elycéens en connaissaient l'existence, mais habitués à n'en voir surgir que les abominations du Khraal, le considéraient maléfique et lui avaient donné le nom de *brume des croquegriffes*.

Mardavor

La déchirure de départ du Khraal aboutit dans les profondeurs d'une cité gnome, au fond d'une vaste salle souterraine, aux parois creusées de quatre grandes alcôves. Toutes les quatre sont occupées par le jaune caractéristique d'une déchirure d'arrivée. La déchirure du Khraal est l'une d'elles. Un boyau inusuellement large et haut (pour les Gnomes) est la seule issue de cette salle.

Sarkir et Sullune y furent accueillis par des Gnomes, qui semblaient avoir pour fonction de veiller sur les

éventuelles arrivées, sortes de « garde-rêve ». Les Gnomes ne manifestèrent aucune surprise au récit des voyageurs et à leur description du Khraal, comme s'ils étaient habitués à voir surgir des horreurs de cette déchirure-là et savaient comment les traiter. Puis, les pionniers ayant parlé d'Endryamir, les Gnomes les conduisirent par une succession de galeries et de boyaux — mais sans jamais utiliser de téléportation — jusqu'à une autre salle baignée d'un caractéristique scintillement violet. « C'est par là », dirent-ils simplement. Et les pionniers se retrouvèrent à 30 km à l'est d'Endryamir.

Les Humains suivants, à utiliser cette voie de retour, tentèrent de communiquer davantage avec les Gnomes. Tout ce qu'ils apprirent est que leur cité se nommait Mardavor et qu'elle ne se trouvait pas (une évidence) dans le rêve d'Endryamir. Il leur fut impossible de savoir s'il y existait d'autres déchirures violettes, ni d'où provenaient les trois autres jaunes de la salle d'arrivée. Les Gnomes de Mardavor étaient aussi taciturnes que leurs cousins d'Endryamir. Et même, plus se répétaient les arrivées d'Humains, et plus ils montraient des signes d'agacement. Le commerce ne les intéressait pas non plus.

Puis, en 89, les Humains trouvèrent la salle d'arrivée vide de Gnomes. Plus encore, empruntant la sortie, ils découvrirent tous les passages secondaires murés, ou plus exactement, comme si la roche s'était refermée sur elle-même. Seul subsistait, vide d'obstacle, le tracé menant à la déchirure vers Endryamir. Par la suite, ce chemin fut emprunté des centaines de fois sans qu'on n'y revît jamais aucun Gnome.

Tout cela ne manqua pas de susciter maintes questions. Que savaient les Gnomes, quelles étaient leurs techniques, leurs degrés de connaissance ? Pas seulement ceux de Mardavor ni d'Endryamir, mais tous les Gnomes en général — ceux dont la légende dit qu'ils furent les inventeurs de la magie au mythique Premier Âge. Pourquoi cette imperméabilité, cette indifférence aux soucis des Humains ? Surtout si l'on songe qu'ils pourraient fort bien, et plus simplement, y être *hostiles*. Pourquoi s'être contenté d'interdire les passages menant au reste de Mardavor, tout en laissant libre l'accès à la déchirure de retour en Endryamir ?

Pour les Astharéens, qu'ils soient froids ou chauds, il est clair que l'Unirêve a peu de chances de jamais se reconstituer en son entier tant que la question n'aura pas reçu de réponse satisfaisante.



Toumane

Des trois rêves de la Tête de Dragon, Toumane est le parent pauvre. C'est une région déshéritée, au climat insalubre, sans aucune richesse, agricole ni artisanale. Des hommes y survivent accrochés à leur rêve — un rêve de revanche contre des humanoïdes sauriens avec qui ils sont en lutte depuis un temps qui se perd dans les mémoires. Tout ce que Toumane a à offrir n'est ainsi que la bravoure de ses guerriers. Aux premiers jours de l'Unirêve, quand les Astharéens, non préparés à la guerre, durent faire face aux problèmes d'Orsis et d'Endryamir, les chevaliers de Toumane furent d'une aide incalculable. Aujourd'hui, les chevaliers d'Asthar les ont remplacés, et les Toumans ne sont plus d'aucune utilité outre-rêve. N'ayant rien d'autre à fournir, Toumane est quelque peu délaissé. De tous les rêves, c'est le moins visité, celui pour lequel il y a le moins de partances.

Il n'en demeure pas moins que c'est un rêve de la Tête, c'est-à-dire un des trois seuls à être directement relié à Asthar, mais *pouvant* communiquer avec d'autres rêves ; c'est à ce privilège qu'il doit de ne pas être complètement abandonné. Mais un seul autre passage y fut découvert, un blurêve menant à une forêt, où rien d'intéressant — aucune population — n'a encore été rencontré. Et en ce qui concerne le reste du monde, géographiquement inconnu, aucune des missions n'a jamais remporté de grand succès. S'aventurer en territoire saure est mortellement périlleux.

Au cours du siècle de prospérité, le projet de livrer une guerre totale contre les Saures a bien été envisagé par l'Unicat. Mais il aurait fallu pour cela mettre en jeu l'intégralité des forces de l'Unirêve encore naissant — et pour y gagner quoi, s'il s'avérait finalement qu'il n'y avait aucune autre déchirure ? Tout ce que les Toumans obtinrent furent quelques victoires qui leur permirent une paix, fragile, avec leurs ennemis. Aujourd'hui, après le Second Déclin, les Têtes tièdes sont moins que jamais enclines à de grands projets guerriers. Il y a d'autres priorités. Tout ce sur quoi l'on s'accorde, c'est que les Toumans *doivent* survivre. Ils sont en effet les gardiens de la déchirure. Si les Saures venaient à les balayer, le Tournerêve serait directement menacé par leur intrusion. A ces quelques détails près, les Toumans vivent alors comme ils vivaient autrefois : l'Unirêve n'a rien changé. Ils vivent pour survivre.

Pour cela, les Toumans sont avant tout des combattants. Les chevaux, qu'ils élèvent dans la plaine, sont leur atout principal, qui leur permettent la mobilité à laquelle ils ont toujours dû leurs victoires. Mais pour survivre également, ils doivent être disciplinés. L'ordre est leur second atout : être capable de réagir instantanément à la moindre menace. La différence entre population civi-

le et militaire est quasiment inexistante, tout le monde est concerné, doit obéir, vite et bien. Il n'y a pas de place ici pour le loisir, le raffinement des arts, non plus que la sentimentalité. Chaque Touman, homme ou femme, sait que sa vie n'est orientée que dans une unique direction : les Saures. Survivre ou mourir. Ils ne s'en plaignent pas au demeurant — l'apitoiement est une faiblesse —, c'est leur destin, leur fatalité.

Dureté, âpreté, morgue, désespoir larvé, peur constante mais que l'on ne saurait ni montrer ni s'avouer... Le cor résonne soudain dans la brume. La porte de la Forteresse s'ouvre. Un détachement de chevaliers en sort, dans un ordre impeccable. On les distingue à peine dans le brouillard, mais leurs silhouettes sont caractéristiques, terminées par le point d'interrogation de leurs grands arcs à double courbure... Plus loin, le glapisement des aligates troue le mur opaque. Les Saures sont là, figures de cauchemar éternellement renouvelées. Sifflement des flèches, martèlement étouffé des galops, hurlements, agonie. Le sang coule et le brouillard gris se teinte de rouge.

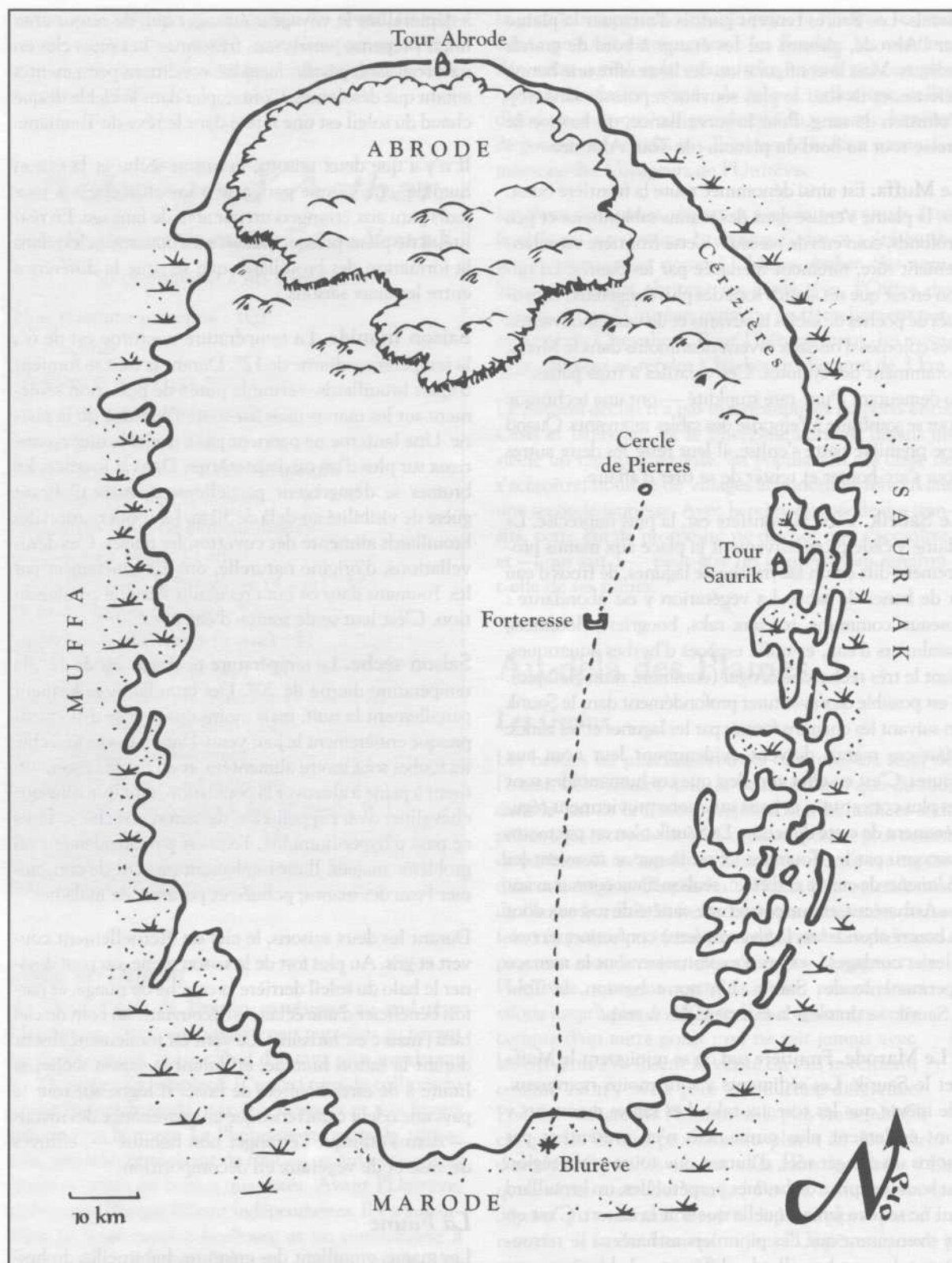
Telle est l'ambiance qui baigne le rêve de Toumane, un *médiéval fantastique* sous l'éclairage tragique d'une guerre perpétuelle.

Le Pays

Toumane est également le plus petit des trois rêves de la Tête de Dragon, en ce qui concerne du moins le seul territoire connu, celui des Humains. Il est formé d'une plaine de 150 km du nord au sud, sur environ 80 km d'est en ouest. A l'ouest, au sud et à l'est, cette plaine confine à des marais sans frontière précise. Vers le nord, elle remonte graduellement, offrant les seuls reliefs du territoire, quelques vallonnements, et forme le bord d'un plateau. Là, la frontière est nette, dominant des étangs profonds du haut d'une falaise d'une vingtaine de mètres. La plaine de Toumane est herbue, couverte d'une herbe sauvage (c'est-à-dire non cultivée) appelée *cacocée*, et parsemée d'arbres isolés : les *basalmiers*. Au nord, ces arbres sont plus nombreux et forment la seule « forêt » du pays.

Les Toumans distinguent quatre régions, correspondant plus exactement aux frontières de la plaine et aux marais situés au-delà.

L'Abrode. C'est la partie nord, la plus élevée, presque entièrement couverte par la forêt de basalmiers. Ces arbres (voir ci-après) ont une importance considérable dans l'économie locale. L'Abrode se termine par une falaise dominant des étendues d'eau profonde et quasiment dépourvues de la végétation habituelle des



La plaine de Toumane



marais. Les Saures tentent parfois d'attaquer la plaine par l'Abrode, glissant sur les étangs à bord de grands radeaux. Mais la configuration des lieux offre une bonne défense, et ils sont le plus souvent repoussés sans trop d'effusion de sang. Pour la surveillance, un bastion se dresse tout au bord du plateau : la Tour Abrode.

Le Muffa. Est ainsi dénommée toute la frontière ouest. Là, la plaine s'enlise dans des marais sablonneux et peu profonds, couverts de roseaux. Cette frontière est relativement sûre, rarement menacée par les Saures. La raison en est que ses abords sont des plus dangereux, constitués de poches de sables mouvants et de vases mouvantes. Des colonies d'oiseaux vivent néanmoins dans le Muffa, notamment des zyglutes. Ces volatiles à trois pattes — au demeurant d'une rare stupidité — ont une technique pour se soustraire à l'emprise des sables mouvants. Quand une première patte s'enlise, il leur reste les deux autres pour s'arc-bouter et tenter de se tirer d'affaire.

Le Saurik. C'est la frontière est, la plus imprécise. La plaine y cède progressivement la place aux marais proprement dits en un labyrinthe de lagunes, de trous d'eau et de bancs de sable. La végétation y est abondante : roseaux communs, roseaux raks, bougriers, floumiers, basalmiers d'eau, et mille espèces d'herbes aquatiques, dont le très recherché ortigal (commun, noir, glauque). Il est possible de s'aventurer profondément dans le Saurik en suivant les chemins formés par les lagunes et les bancs. Mais ces marais doivent évidemment leur nom aux Saures. C'est en effet vers l'est que ces humanoïdes sont les plus concentrés, et leurs invasions proviennent régulièrement de cette direction. Le Saurik n'en est pas moins parcouru par les Toumans : c'est là que se trouvent les sédiments de cuivre et d'étain, seuls métaux connus avant les Astharéens, et que pousse une variété de roseaux dont la bourre abondante, la *fibra rak*, sert à confectionner textiles et cordages — sites d'exploitation sous la menace permanente des Saures. Un autre bastion, la Tour Saurik, se dresse à la frontière des marais.

Le Marode. Frontière sud où se rejoignent le Muffa et le Saurik. Les sédiments y sont moins nombreux, de même que les roseaux raks. Les sables mouvants y sont également plus rares, mais n'en présentent pas moins un danger réel, d'autant que toute cette région est sous l'emprise de brumes perpétuelles, un brouillard qui ne se lève jamais quelle que soit la saison. C'est en s'y aventurant que des pionniers astharéens se retrouveront dans un brouillard « différent », le blurêve communiquant avec un autre rêve : la forêt d'Irsée.

Le reste du territoire est constitué par la plaine proprement dite. La forteresse de Toumane est située à mi-chemin de l'Abrode et du Marode, à une vingtaine de kilomètres à l'ouest du Saurik.

Le climat

Le climat de Toumane est des plus spécifiques, propre

à démoraliser le voyageur étranger qui, de retour chez lui, n'y repense jamais sans frissonner. Les mots clés en sont *brouillard*, *grisaille*, *humidité*, conditions permanentes autant que désolantes. Contempler dans le ciel le disque chaud du soleil est une rareté dans le rêve de Toumane.

Il n'y a que deux saisons, la saison sèche et la saison humide, encore que parler de « saison sèche » a toujours paru aux étrangers un pur abus de langage. En réalité, il ne pleut presque jamais en Toumane ; c'est dans la formation des brouillards que se situe la différence entre les deux saisons.

Saison humide. La température nocturne est de 6°, la température diurne de 12°. Durant la nuit se forment d'épais brouillards, véritable purée de pois, non seulement sur les marais mais sur toute l'étendue de la plaine. Une lanterne ne parvient pas à trouer le mur cotonneux sur plus d'un ou deux mètres. Dans la journée, les brumes se désagrègent partiellement, mais n'offrant guère de visibilité au-delà de 30 m. La condensation des brouillards alimente des cuvettes, les *toubes*. Ces dénivellations, d'origine naturelle, ont été aménagées par les Toumans dans ce but : recueillir l'eau de condensation. C'est leur seule source d'eau potable.

Saison sèche. La température nocturne est de 12°, la température diurne de 20°. Des brouillards se forment pareillement la nuit, mais moins épais, et se disloquent presque entièrement le jour venu. Durant la saison sèche, les *toubes* sont moins alimentées, et en fin de saison, suffisent à peine à abreuver la population, tant humaine que chevaline, d'où l'appellation de saison « sèche ». Dans ce pays d'hyper-humidité, l'eau est paradoxalement un problème majeur. Il est totalement proscrit de consommer l'eau des marais, polluée et porteuse de maladies.

Durant les deux saisons, le ciel est éternellement couvert et gris. Au plus fort de la saison sèche, on peut deviner le halo du soleil derrière la couche de nuage, et parfois bénéficier d'une éclaircie découvrant un coin de ciel bleu ; mais c'est rarissime. Le vent est totalement absent durant la saison humide, et durant la saison sèche, se limite à de rares bouffées de brise. Il règne sur tout le pays une odeur caractéristique en provenance des marais — dont s'offusque l'étranger non habitué —, effluves de vase et de végétaux en décomposition.

La Faune

Les marais grouillent des créatures habituelles du bestiaire de *Rêve de Dragon* : baffreux, dongs, libelles, vipères, zomars, etc. Mais l'on n'y connaît pas de sirènes.

La plaine est dépourvue d'animaux autochtones. Les chevaux sont les descendants de la souche autrefois apportée par les Toumans, adaptés à l'environnement. Ce sont des animaux trapus, assez courts en jambes, à la toison épaisse. (On les appellerait plutôt des *poneys*.) Ils sont extrêmement résistants et capables de galoper sur de longues distances, y compris quand ils sont chargés.



La flore

La cacocée. C'est une herbe semblable à un haut chiendent vert sombre. Elle est présente dans la plaine d'un bout de l'année à l'autre, seule nourriture des chevaux qui la paissent. Elle ne fleurit jamais, ni ne monte en graine, se multipliant par rhizomes.

Les basalmiers. Ces arbres aux racines noueuses, atteignant en moyenne 25 m de haut, ont grossièrement l'apparence de chênes, mais ce ne sont pas des feuillus. Ils portent des aiguilles larges et plates, suintant un liquide poisseux. Cette « sève », appelée *basalm*, est récoltée par les Toumans, ingrédient indispensable pour leur maroquinerie.

Les roseaux raks. Ces roseaux du Saurik dépassent souvent 3 m de haut. Leur croissance est extrêmement rapide (3 mois), après quoi ils s'affaissent, meurent, et viennent grossir la vase du marais. A maturité, leur « fleur » fournit une bourre abondante que les Toumans filent et tissent. Après la laine des chevaux, c'est l'unique source de textile.

Le cériz. C'est une céréale semblable à un long riz de couleur bleutée et à la saveur notablement amère. Le cériz est cultivé par les Toumans qui sont habitués à son goût. C'est l'unique culture qu'ils pratiquent, et dans des conditions de sécurité précaire. Les cérizières sont situés au nord-est, là où s'affaisse le plateau de l'Abrode et où commence le Saurik.

Voies de communication

Avant l'unirêve, il n'existait aucune route. Les Toumans, en effet, ignoraient la roue, ou, du moins, ne s'en servaient pas. Seuls étaient utilisés les chevaux, comme montures ou animaux de bât. De ce fait, il était plus simple de galoper directement à travers la plaine sans obstacle. Les Astharéens ont introduit les chariots pour le transport des marchandises et ont tracé deux routes : de la déchirure de départ à la Forteresse, et de la Forteresse au voisinage du blurêve.

Les sites

Vivant de l'élevage des chevaux, les Toumans sont des semi-nomades qui se déplacent sans cesse d'un bout à l'autre de leur plaine, campant près des toubes. La nuit, ils s'abritent des brouillards dans des tentes de fibre rak. Cette mobilité constante est également une question de sécurité : des sites permanents seraient des objectifs beaucoup trop vulnérables pour les Saures.

La seule exception sont les cérizières du nord-est où la population vit dans des huttes de roseaux. Font de même les hommes qui exploitent les sédiments du Saurik ou qui récoltent la fibre rak. Mais ces sites sont provisoires, sans cesse démenagés, toujours pour des raisons de sécurité.

Les seules constructions de pierre sont la Forteresse et les deux bastions, Abrode et Saurik. Les bastions sont

des sortes de tours, en vérité plus larges que hautes (40 m de côté sur 20 m de haut). La Forteresse (voir ci-après) est quasiment une petite cité.

Le Rêve Touman

D'après leur propre légende, les Toumans vivaient à l'origine dans une autre région, beaucoup plus riche. Ils élevaient déjà des chevaux, mais pratiquaient également une agriculture diversifiée, une industrie, et possédaient de véritables villages. Ils en furent chassés par des invasions de Saures. La guerre fut atrocement meurtrière. Seule une partie de la population parvint à fuir, et après un long et douloureux exode, aboutit à la plaine actuelle. C'est alors que fut fondée la Forteresse, base de défense et point de départ de la reconquête — qui n'eut jamais lieu. D'autres Saures survinrent, et à défaut de reconquérir leur royaume perdu, les efforts des Toumans se résumèrent à tenir bon dans leur nouvel environnement.

Cela se passait il y a si longtemps — peut-être la fin du Second Age — qu'il est difficile de démêler ce qui appartient à la légende et à une véritable réalité historique. Pour les Astharéens, la fondation même de la forteresse est une énigme : comment les Toumans, affaiblis et pourchassés, ont-ils réalisé cet ouvrage formidable, alors que la pierre de taille est quasiment absente de la région ? Ne l'ont-ils pas plutôt trouvée toute faite, ne résulte-t-elle pas plutôt des bouleversements du Grand Réveil, fragment délocalisé d'un autre rêve ?

Mais les Toumans croient fermement à leur légende. C'est leur unique raison de vivre, leur unique force pour survivre. Quand bien même la lutte doive encore durer des générations, elle n'est qu'une étape. Un jour viendra où les Saures seront exterminés jusqu'au dernier. Un jour viendra où les Toumans retrouveront le royaume perdu de leurs ancêtres. Chaque homme et femme naît, grandit, lutte, et meurt avec cette idée. C'est le *rêve touman*.

Les hommes

Les Toumans, hommes et femmes, sont de taille très moyenne, entre 1m65 et 1m70 (1m75 est considéré comme *très grand*), avec un physique trapu et râblé. En l'absence de soleil, leur peau a adopté une teinte cireuse. Ils ont les yeux sombres et les cheveux noirs. Tous conservent leur chevelure intacte, nattée pour les femmes, roulée en sortes de chignons pour les hommes. Ces chevelures ont un aspect luisant, dû à la graisse de cheval dont elles sont enduites en protection contre l'humidité. Imberbes, les hommes n'ont ni barbe ni moustache.

Hommes et femmes arborent le même costume, mixte : tunique à manches longues descendant à mi-cuisses, pantalons amples, et bottines de cuir souple. Ces vêtements sont en fibre rak non teintée, c'est-à-dire beige écru (les pigments sont un luxe inconnu). Au plus froid



de la saison humide, on rajoute une sorte de grand châle en laine de cheval.

Les armes

Par dessus les vêtements standards, les chevaliers endossent des cottes de cuir tressé où sont assujetties de petites plaques de métal : simple cuivre pour les combattants légers, bronze pour les détachements lourds. La tête est protégée d'un casque de cuir, les jambes n'ont que les bottes. (Avec Asthar, des heaumes et des cottes de maille de fer ont remplacé les armures traditionnelles, avec épaulières, cubitières et jambières de plaques pour le modèle lourd.)

L'arme de prédilection est l'arc : un arc composite fait de bois de basalmier, de tendon de cheval et de basalm durci. Les chevaliers de Toumane envoient leurs flèches à plus de 200 m et peuvent viser avec *précision* jusqu'à 50 m. Tout le monde, homme, femme, enfant, sait tirer. Dans la mêlée, les chevaliers utilisent la lance courte à pointe de bronze, couplée à un petit bouclier rond, ainsi qu'un glaive court également de bronze. (Avec Asthar, des épées sordes ont remplacé les glaives.)

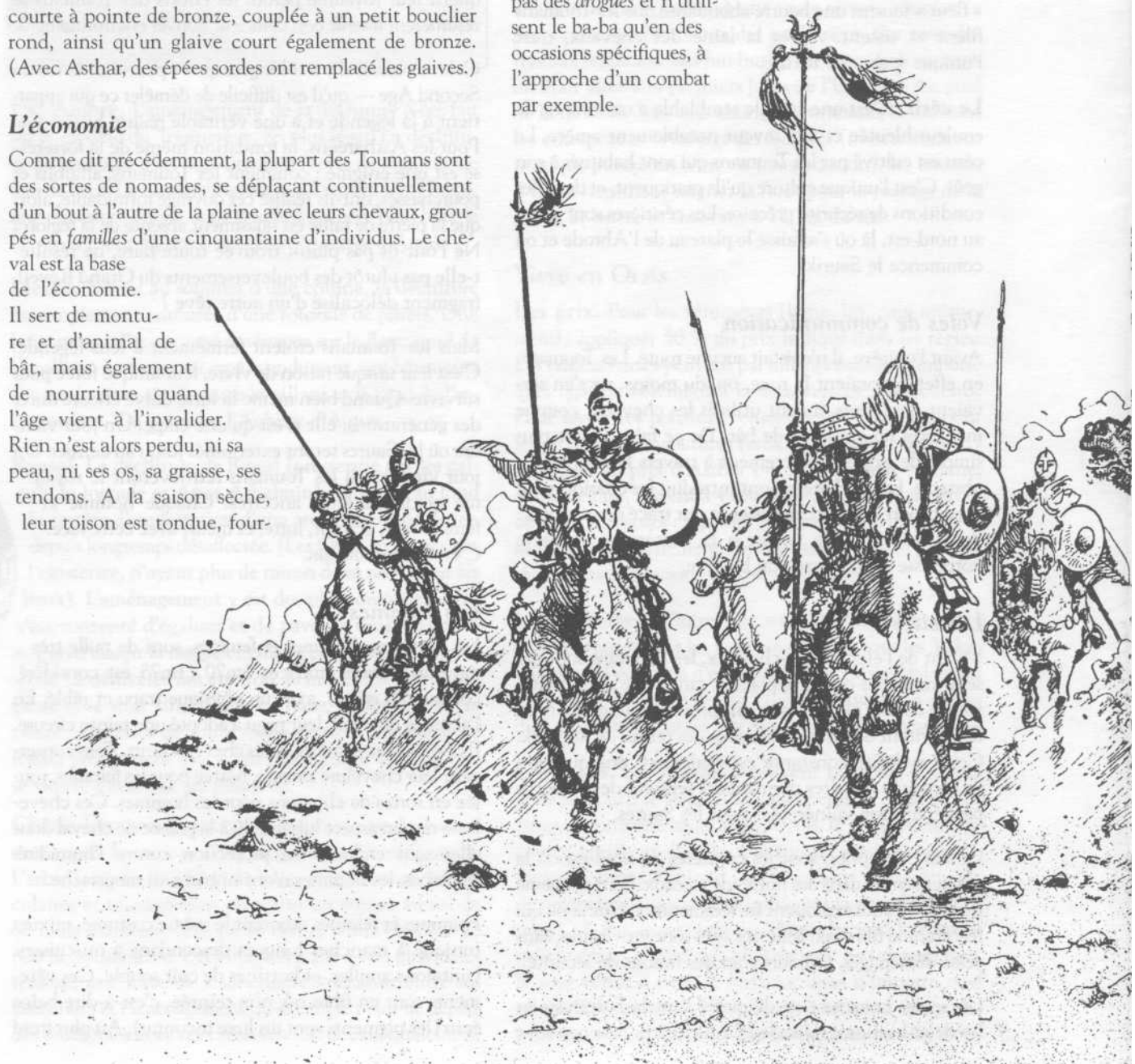
L'économie

Comme dit précédemment, la plupart des Toumans sont des sortes de nomades, se déplaçant continuellement d'un bout à l'autre de la plaine avec leurs chevaux, groupés en *familles* d'une cinquantaine d'individus. Le cheval est la base de l'économie.

Il sert de monture et d'animal de bât, mais également de nourriture quand l'âge vient à l'invalider. Rien n'est alors perdu, ni sa peau, ni ses os, sa graisse, ses tendons. A la saison sèche, leur toison est tondue, four-

nissant une laine courte et rêche. Les Toumans consomment également le lait des juments, caillé en espèces de yaourts.

La sève poisseuse du basalmier sert à tanner les peaux de cheval, leur donnant la consistance d'un véritable cuir. Des filaments de basalm sont également mis à sécher, puis tressés pour obtenir des cordelettes légèrement élastiques et d'une grande résistance. Elles servent notamment à encorder les arcs. Enfin, les Toumans consomment également le basalm, en très petite quantité diluée dans du lait, ce qu'ils appellent le *ba-ba*, une drogue excitante et hallucinogène. Sous l'emprise du ba-ba, le rêve touman se pare d'une beauté tragique et fatale, la peur disparaît et la mort elle-même n'est plus qu'un incident dérisoire. (Pour les constitutions non habituées, le basalm peut avoir de fâcheux effets, voire être un poison mortel — sans antidote. Au gardien des rêves de juger le cas échéant.) Cela dit, les Toumans ne sont pas des *drogués* et n'utilisent le ba-ba qu'en des occasions spécifiques, à l'approche d'un combat par exemple.



Le commerce intérieur se résume à peu de choses et fonctionne uniquement sous forme de troc. Les Toumans n'utilisent aucune monnaie. Les échanges ont lieu avec les sédentaires des cérizières et les semi-sédentaires qui récoltent la fibre rak du Saurik. Cériz et fibre rak sont troqués contre cuir et viande. Le commerce extérieur est également le plus limité de tout l'Unirève. Contre du fer d'Endryamir, du bois d'Orsis et diverses denrées alimentaires, les Toumans fournissent essentiellement des chevaux.

Les sédiments métalliques récoltés dans le Saurik sont traités dans la Forteresse, épurés, fondus et forgés. Toute l'industrie métallique est concentrée dans ce seul endroit. Avec Asthar, les forgerons toumans sont passés au fer sans grande difficulté et fabriquent désormais leurs propres armes et armures avec les barres de fer des Gnomes de Dom'Borod.

Pour le feu, les Toumans n'utilisent pas le bois — trop précieux pour cela — mais la tourbe abondante du Saurik et du Marode.

La Forteresse

Tous les Toumans savent se battre, avons-nous dit, et

y sont souvent contraints. Il en est toutefois qui choisissent de s'investir exclusivement dans l'exercice des armes, de devenir des soldats au sens propre du terme. Ceux-là viennent s'établir dans la Forteresse où ils sont entraînés avec méthode et efficacité : ce sont les Chevaliers de Toumane.

La Forteresse a la forme d'un quadrilatère de 300 m de côté, constitué de remparts de pierre de 15 m de haut et de 3 m d'épaisseur, avec créneaux et chemins de ronde. Des tours, de même hauteur que les remparts, renforcent ces derniers tous les dix mètres, ainsi que quatre tours d'angle, carrées, hautes de 25 m. C'est dans ces tours d'angle que sont aménagées les portes, aux quatre points cardinaux, protégées de herse et de vantaux de bois clouté de bronze. Intérieurement, se trouve une seconde enceinte de remparts, semblable à la première, sauf que les portes donnent au milieu de chaque côté du second quadrilatère. L'espace entre les deux remparts, d'une trentaine de mètres de large, forme la *cou-ronne*. On n'y trouve aucune habitation ni dépendance. Cette zone sert à l'entraînement des chevaliers.

A l'intérieur de la seconde enceinte, des bâtiments s'accrochent aux remparts sur tout le pourtour : habitations, dépendances, écuries, ateliers (tissage, maroquinerie, forge), ainsi que les nombreuses citernes. Puis vient encore un grand espace libre, jusqu'au centre, où se dresse la *forte tour*. Cette dernière, l'équivalent du donjon d'un château fort, est



une



construction massive de 30 m de côté sur 40 m de haut (6 étages), terminée par une terrasse crénelée. Au dernier étage se trouvent les quartiers du Commandeur, désormais Gouverneur de Toumane. La Forteresse abrite une population permanente d'environ 1500 personnes, dont un millier (avec leurs chevaux) sont les chevaliers. Ses dimensions sont toutefois prévues pour permettre à l'intégralité de la population toumane de s'y réfugier en cas de problème majeur avec les Saures.

Enfin, sous la forte tour, se trouvent encore trois niveaux de sous-sols, servant d'entrepôt et d'arsenal. C'est dans la plus profonde de ces caves que donne la déchirure jaune en provenance du Tournerêve.

Sous le commandement général du *commandeur*, les Chevaliers de Toumane sont répartis en *détachements* de 50 hommes (lourds ou légers) aux ordres d'un *capitaine*. Chaque détachement est subdivisé en cinq *digites* sous la responsabilité d'un *élite*. (C'est à peu de chose près sur ce modèle qu'ont ensuite été créés les Chevaliers d'Asthar.)

Les Saures

Les Saures sont des humanoïdes sauriens, des hommes-reptiles au corps recouvert d'écailles. Ils ont les mains et les pieds légèrement palmés, dotés de griffes rétractiles. Aussi à l'aise sur terre que dans l'eau, ils respirent au moyen de poumons, mais leur morphologie est telle qu'ils peuvent demeurer immergés plusieurs dizaines de minutes avant de devoir reprendre de l'air. Outre leurs griffes, ils utilisent en combat la lance courte, lancée comme un javelot

ou maniée en mêlée, le bouclier et la fronde. La plupart montent des aligates.

Les Saures ne sont pas des pillards désorganisés comme les Groins. Ils ont au contraire une société complexe et raffinée (à leur manière). Les Saures du rêve de Toumane connaissent la métallurgie (la même que les Toumans d'autrefois, cuivre et bronze), le textile avec la fibre rak, ainsi que la maroquinerie. Ils utilisent quant à eux la peau des aligates qu'ils domestiquent comme les Toumans font des chevaux. De fait, il existe une grande similitude entre les deux populations rivales.

Les Saures sont avant tout des guerriers. Mais à la différence des Toumans qui ne le sont devenus que contraints et forcés, ils sont fondamentalement agressifs, conquérants, expansionnistes. Si la légende est vraie, c'est pour cette raison qu'ils ont autrefois envahi l'ancien royaume touman ; et toujours pour cette raison, indubitable cette fois, qu'ils continuent la guerre. Les Saures convoitent le grand pâturage de la plaine de Toumane et sont tout autant jaloux des métaux du Saurik ; mais plus encore, ils ne tolèrent pas le voisinage d'autres humanoïdes évolués, et encore moins de partager un territoire avec eux. Leur conception du monde, pour autant qu'on la comprenne, est claire dans sa simplicité : il n'existe que deux sortes de créatures : les Saures et les *bêtes*. Les bêtes sont faites pour être dominées, et celles qui se rebiffent doivent être éradiquées, purement et simplement.

On conçoit, dans ces conditions, qu'il ne puisse exister avec eux d'autres rapports que la force et la brutalité.

Pour ajouter à la difficulté, les Saures ne parlent pas la langue des Humains. Les Toumans ont essayé autrefois de comprendre leur langage en faisant des prisonniers ; mais les Saures captifs ne sont d'aucune utilité. Non seulement ils ne desserrent pas les dents, mais tombent dans un état de prostration où ils se laissent mourir, refusant toute nourriture. Les sévices ne servent à rien. On prétend que les Saures sont totalement insensibles à la douleur.

D'après les éclaireurs, le gros de la population saure est situé à une centaine de kilomètres à l'est de la plaine, dans une zone où le terrain redevient ferme avant de céder la place à de nouveaux marécages. Ils y ont une sorte de cité entourée de remparts de brique.



Dans les combats, les Saures ont une incontestable supériorité dans les marais. Là où les Humains pataugent, ils sont aussi à l'aise que sur la terre ferme. Dans la plaine, par contre, les chevaux sont plus rapides que les alligates, et les arcs toumans peuvent donner toute leur puissance. Quand des Humains sont « accrochés » dans le Saurik, c'est la défaite, neuf fois sur dix, tandis que la victoire est presque toujours assurée dans la plaine. C'est pour cette raison que les Toumans, quoique la rage au cœur, se bornent à une position défensive. Ce serait une folie que de lancer les chevaux à travers le marais pour attaquer la cité saure. Inversement, les Saures reviennent envahir la plaine, inlassablement, n'accordant de trêve qu'au terme d'une sanglante boucherie — le temps, en fait, de renouveler leurs forces décimées.

En 15 de l'Unicat, eut lieu la *dernière bataille*. Des Saures envahissant à nouveau le territoire, les Toumans ne foncèrent pas aussitôt droit dessus comme à l'accoutumée, mais les laissèrent venir et se rapprocher de la Forteresse. Près d'un millier de Saures se montrèrent ainsi au grand jour. C'était de la part des Toumans une tactique assez osée, mais elle fut payante, les nouvelles armes de fer faisant la différence. Il y eut certes des pertes considérables parmi les Humains, mais rares furent les Saures à parvenir à se replier dans le Saurik. Au cours des décennies suivantes, il n'y eut plus que des escarmouches au sein même du marais. Les Toumans avaient gagné une « paix durable ».

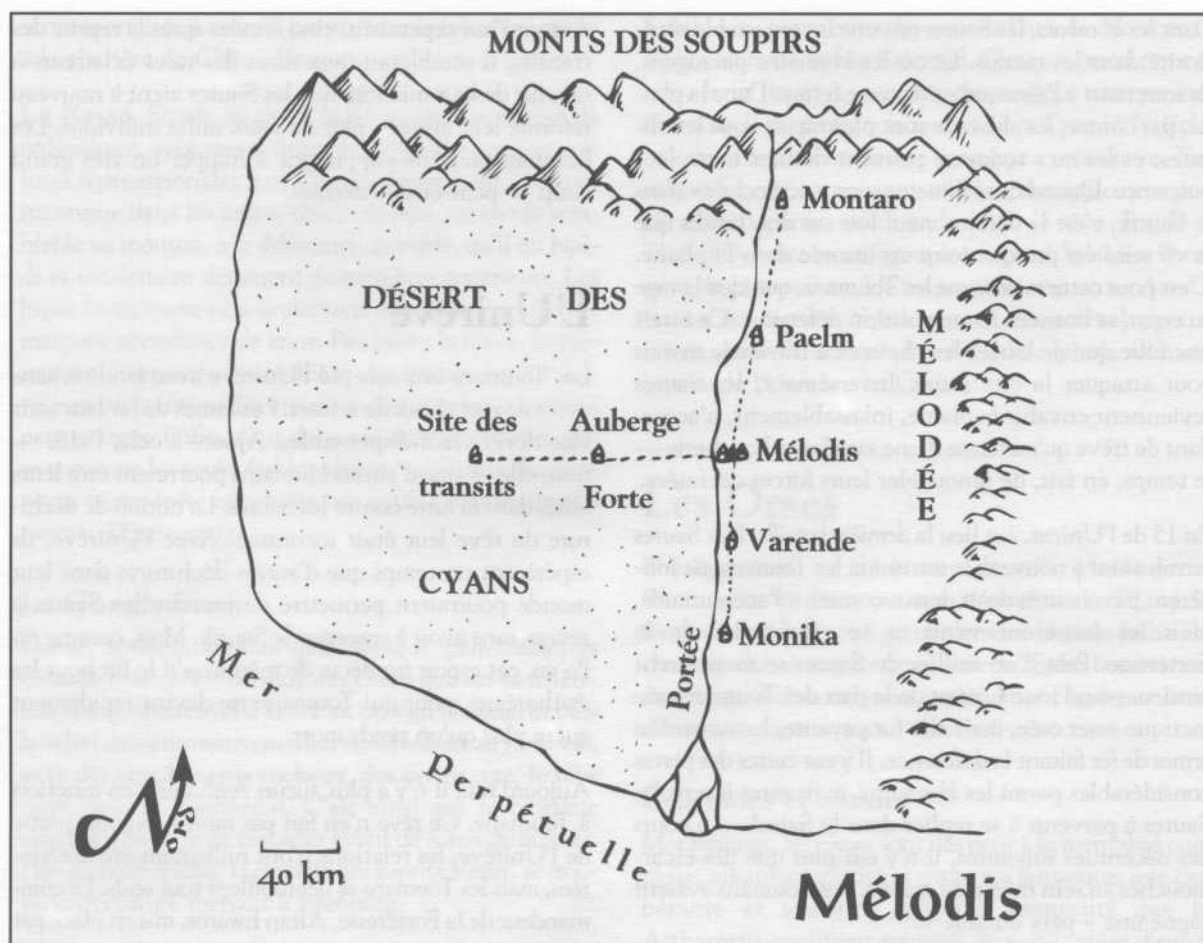
Aujourd'hui cependant, cinq années après la reprise des transits, il semblerait, aux dires des rares éclaireurs à revenir de leur mission, que les Saures aient à nouveau reformé leur armée : plus de deux mille individus. Les hommes-sauriens s'apprentent à frapper un très grand coup — peut-être le dernier.

L'Unirêve

Les Toumans ont accepté l'Unirêve avec fatalité, sans avoir de réel choix de refuser. Les armes de fer leur sont vite devenues indispensables. Ajouté à cela, l'idée — nouvelle — que d'autres Humains pourraient être leurs alliés dans la lutte contre les Saures. La notion de déchirure du rêve leur était inconnue. Avec l'Unirêve, ils espérèrent un temps que d'autres déchirures dans leur monde pourraient permettre de prendre les Saures à revers, sans avoir à traverser le Saurik. Mais, comme on l'a vu, cet espoir fut déçu, de même qu'il le fut pour les Astharéens, pour qui Toumane ne devint rapidement guère plus qu'un poids mort.

Aujourd'hui, il n'y a plus aucun Astharéen en fonction à Toumane. Ce rêve n'en fait pas moins toujours partie de l'Unirêve, les relations n'ont nullement été détériorées, mais les Toumans se débrouillent tout seuls. Le commandeur de la Forteresse, Altan Ewaroz, mis en place par





ses capitaines en 170, au décès de son prédécesseur, s'est lui-même adjugé le titre de Gouverneur de Toumane, de même qu'il a nommé un certain nombre de ses élites aux postes de garde-rêve. Seul l'ancien gouverneur d'Irsée, autrefois nommé par l'Unicat et décédé en 142, n'a pas été remplacé. Avec la reprise des transits, les Astharéens sont retournés en Toumane et donc constaté que tout fonctionnait pour le mieux dans le « pire » des rêves.

Les passages

La déchirure d'arrivée d'Asthar est située dans la dernière crypte du troisième niveau de sous-sol de la forte tour. Les Toumans avaient noté le phénomène de longue date mais en ignoraient la teneur avant l'arrivée du premier Astharéen (Corvax Azarunk). Avec la régularisation des transits, les caves voisines devinrent des entrepôts, tandis que des garde-rêve demeuraient à proximité. Tout le troisième niveau fut en permanence éclairé par des torches.

Pour remonter à la surface et accéder à la forteresse proprement dite, les marchandises sont remontées à bras d'homme, par une série de trois escaliers en colimaçon. Les visiteurs suivent le même chemin. Celui-ci, toutefois, est impraticable pour les grands animaux. Les chevaux qui quittent Toumane — par la déchirure de départ — ne reviennent jamais dans leur rêve d'origine.

La déchirure de départ, ramenant au Tournerêve, est située dans la plaine, à 20 km au nord de la Forteresse.

C'est un phénomène mobile, comme le Tournerêve, mais contrairement à celui-ci totalement aléatoire, ne cessant de divaguer dans une zone d'environ 1 km de diamètre. Les Toumans avaient noté le danger qu'elle représentait et circonscrit son parcours par un cercle de pierres (dans le brouillard, la caractéristique moirure violette est le plus souvent indiscernable).

Comme ils eurent coutume de le faire ailleurs, les Astharéens voulurent bâtir à proximité des bâtiments pour les garde-rêve, mais en furent dissuadés par les Toumans : tôt ou tard, un tel site ne pourrait qu'être la cible des Saures. Les garde-rêve se cantonnèrent donc dans la Forteresse. Quand un départ doit avoir lieu, les préparatifs ont lieu à l'abri des remparts, puis chariots et voyageurs sont conduits au cercle de pierre, sous la protection d'une escorte de chevaliers. Pour faciliter les transports, une route a toutefois été tracée entre la Forteresse et le site de départ.

La seconde, et seule autre route, de Toumane, conduit aux abords du Marode, à 50 km au sud de la Forteresse. C'est là, quelque part dans le brouillard naturel, que s'imbrique le blurêve conduisant à la forêt d'Irsée. Durant le siècle de prospérité, quand le blurêve était souvent emprunté, un détachement de chevaliers campait en permanence à la lisière du marais, prêts à rapatrier les voyageurs revenus de la forêt. De la même façon, des garde-rêve demeuraient dans la forêt où un fortin de palissade avait été construit près

de l'arrivée du blurêve. Avec le Second Déclin, puis la mort du Gouverneur d'Irsée, tout cela a été abandonné, devenu et jugé inutile.

Le blurêve

Rappelons brièvement les règles principales du blurêve. Aucun feu ne peut y brûler (l'élément *feu* y est annulé), aucune magie n'y fonctionne, y compris les objets enchantés, armes, potions de soin, etc. ; et tout ce qui n'est pas strictement porté par une créature consciente et douée de rêve, y disparaît à jamais. Le blurêve, enfin, génère ses propres entités de cauchemar, familièrement appelées *blurettes*, toujours agressives et pouvant adopter n'importe quel aspect. Ces conditions réunies font qu'un voyage dans le blurêve est autrement plus éprouvant et dangereux que le franchissement d'une déchirure. Y faire transiter des marchandises est une tâche ardue. Aucun chariot ne peut y rouler : n'étant pas *porté*, il se désintègre sans laisser de trace.

Le blurêve est par ailleurs la proie de distorsions continues. À l'usage, on s'est rendu compte que ces distorsions n'existaient que lorsqu'on s'efforçait de *regarder* dans le blurêve, d'y percevoir un détail, ou de regarder ses compagnons. Plus encore, les blurettes découlaient directement des distorsions, générées par le rêve même des voyageurs, par leur attention. La forme des blurettes a toujours en effet un rapport avec les préoccupations de ceux qui traversent le blurêve, leurs craintes, leurs angoisses, et leur nombre est proportionnel. Trois voyageurs attireront probablement trois blurettes, et une armée de deux cents hommes en attireront deux cents.

Ces considérations ont conduit aux pratiques suivantes, aussi bien pour Irsée que pour le blurêve menant aux Elycéennes. Les marchandises sont exclusivement portées par des animaux de bât aveuglés d'ocillères hermétiques et encordés de courtes longueurs de cordes (de trop grandes longueurs ne sont plus considérées *portées* et se rompent). Les Humains voyagent eux-mêmes à dos d'animaux aveuglés, et il leur est fortement conseillé de se bander pareillement les yeux. Seuls les guides, combattants expérimentés et en petit nombre, voient pour mener la caravane à bon port. De cette manière, la traversée paraît beaucoup plus courte qu'elle ne serait autrement, et les risques de blurettes sont limités.

Vers Irsée, les guides dirigent leur progression vers une espèce de montagne qui ne tarde pas à prendre corps, au loin, dans l'infini distordu du blurêve... Puis, quand cette « montagne » semble enfin vouloir se rapprocher, la clarté crépusculaire propre au blurêve change de qualité, devient plus lumineuse, et cède brusquement la place au jour réel (le plus souvent ensoleillé). Dans la forêt d'Irsée, le blurêve occupe le fond d'une dépression d'une cinquantaine de

mètres de diamètre, sans végétation. Depuis les hauteurs de cette cuvette, on peut le contempler de l'extérieur, spectacle insolite et déroutant : un énorme paquet de ouate gris bleu, qu'aucun vent ne disperse jamais.

Vers Toumane, les voyageurs de retour de la forêt d'Irsée, guident leur progression vers une sorte de tour lointaine qui finit par se concrétiser dans le flou ambiant. Puis, comme pour la « montagne » précédente, au moment où ils croient enfin s'en rapprocher, la lumière change et ils se retrouvent dans le brouillard réel du Marode.

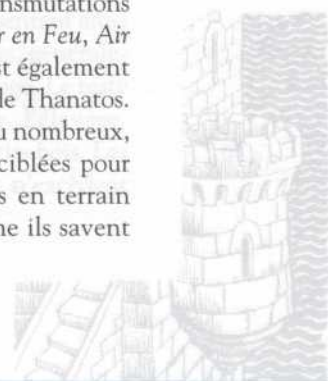
Vivre à Toumane

Contrairement aux autres rêves, il n'y pas de « tourisme » ici. Les étrangers ont tous un but précis : marchands ou voyageurs en mission. Les arrivants sont alors pris en charge par les garde-rêve, qui leur fournissent l'aide et les commodités dont ils ont strictement besoin. Il n'y a pas d'auberge et il n'y a pas non plus à payer. Les visiteurs sont logés dans des casernements réservés à cet usage et dotés d'un réfectoire pour les repas. Au temps fort de l'Unirêve, la nourriture était constituée de produits astharéens. Aujourd'hui, il ne faut guère espérer autre chose que l'exotisme local : lait caillé et cériz amer. L'ordinaire est parfois relevé d'un steak de cheval haché cru (steak touman), et, dans les grandes occasions, par un ragoût de baffeux ou une soupe de zomar. (Les Toumans chassent peu dans les marais, ou du moins, ne le font pas systématiquement.) Cela dit, hormis pour les missions spécifiques, il est décommandé — voire interdit — de s'aventurer hors des murs de la Forteresse.

Savoir monter est indispensable dans le rêve de Toumane. Pour le transit de retour, il n'est pas question d'aller au cercle de pierre autrement qu'à cheval. Les montures sont prêtées aux voyageurs, puis elles regagnent l'abri de la Forteresse. Le parcours se fait au trot et dure un peu moins d'une heure.

Le haut-rêve

La magie a toujours été honnie en Toumane, et pour une raison bien simple. Le don de haut-rêve ne semble pas pouvoir se développer chez les Toumans, ou, dans le meilleur des cas, se trouve larvé, refoulé dès l'enfance. Penchés sur la question, des sages Astharéens ont imaginé que le ba-ba pouvait en être la cause. Quoi qu'il en soit, les Saures, eux, par contre, utilisent le haut-rêve et ne s'en privent pas. Outre Narcos, pour les potions de soin, ils affectionnent les transmutations élémentales d'Oniros, principalement *Air en Feu*, *Air en Eau*, *Métal en Feu*, et *Terre en Eau*. Il est également probable qu'ils utilisent des sorts mineurs de Thanatos. Leurs haut-rêvants sont heureusement peu nombreux, mais il suffit d'une ou deux zones bien ciblées pour changer l'issue d'une bataille, y compris en terrain découvert. Les Toumans le savent, comme ils savent



que leur bravoure peut tout d'un coup se révéler des plus vaines face au déluge d'eau et de feu, face aux cratères qui s'ouvrent sous les pieds de leurs chevaux. (C'est pour cela, lors de la dernière bataille, qu'il était risqué de laisser approcher les Saures de la Forteresse. Que serait-il advenu si les remparts séculaires avaient soudain fondu en gerbes liquides ?)

Avec Asthar, le point de vue touman s'est tout au plus modéré. Les haut-rêvants sont acceptés, puisque telle est la loi de l'Unirêve, mais sous condition d'être rigoureusement orthodoxes aux préceptes de l'ASO.

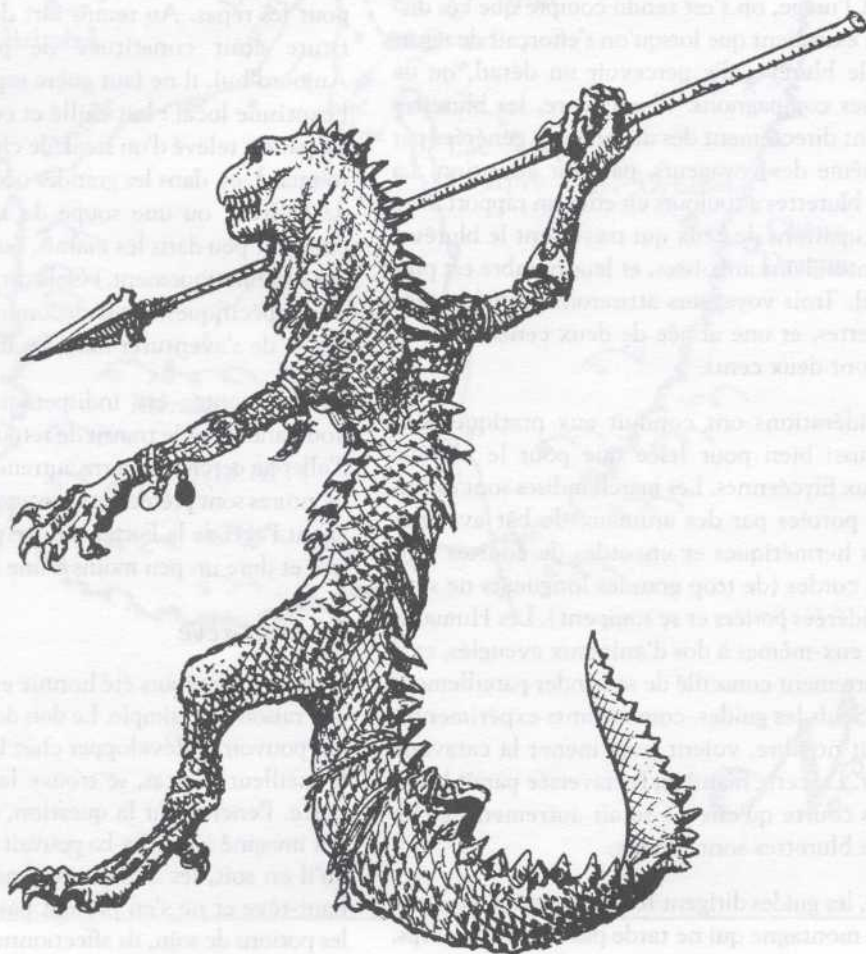
Les voyageurs de l'Unirêve

Avec la reprise des transits, les missions ont également repris. Mais comme dit précédemment, ce sont les moins

nombreuses. Il y a deux pôles d'attraction : exploration de la forêt d'Irsée et espionnage des agissements saures. Le second cas constitue des missions à très hauts risques.

La forêt d'Irsée

C'est une forêt au climat et à la végétation comparable à ceux de notre forêt Amazonienne. La faune y est abondante, avec notamment des tigres verts. Tout comme pour Aximburst en Endryamir, il ne reste aujourd'hui quasiment rien du fortin érigé par les garde-rêves. Quel est l'intérêt de cette forêt ? Y découvrira-t-on des populations, d'autres passages oniriques, blurêve ou déchirures ? La question, et la réponse, sont aux mains des Voyageurs d'Unirêve, dont vont maintenant faire partie les personnages des joueurs.



L'UNIRÊVE

Voyageurs du Quatrième Âge

*Majestueuse et immense, composée
d'étoile brillantes et d'écailles colorées,
la tête du dragon est l'illustration
parfaite de la beauté des trois rêves qui
composent la partie majeure de l'Unirêve.*

*Ce livret explore pour vous les trois
provinces de l'Unirêve, Toumane,
Endryamir, Orsis.*

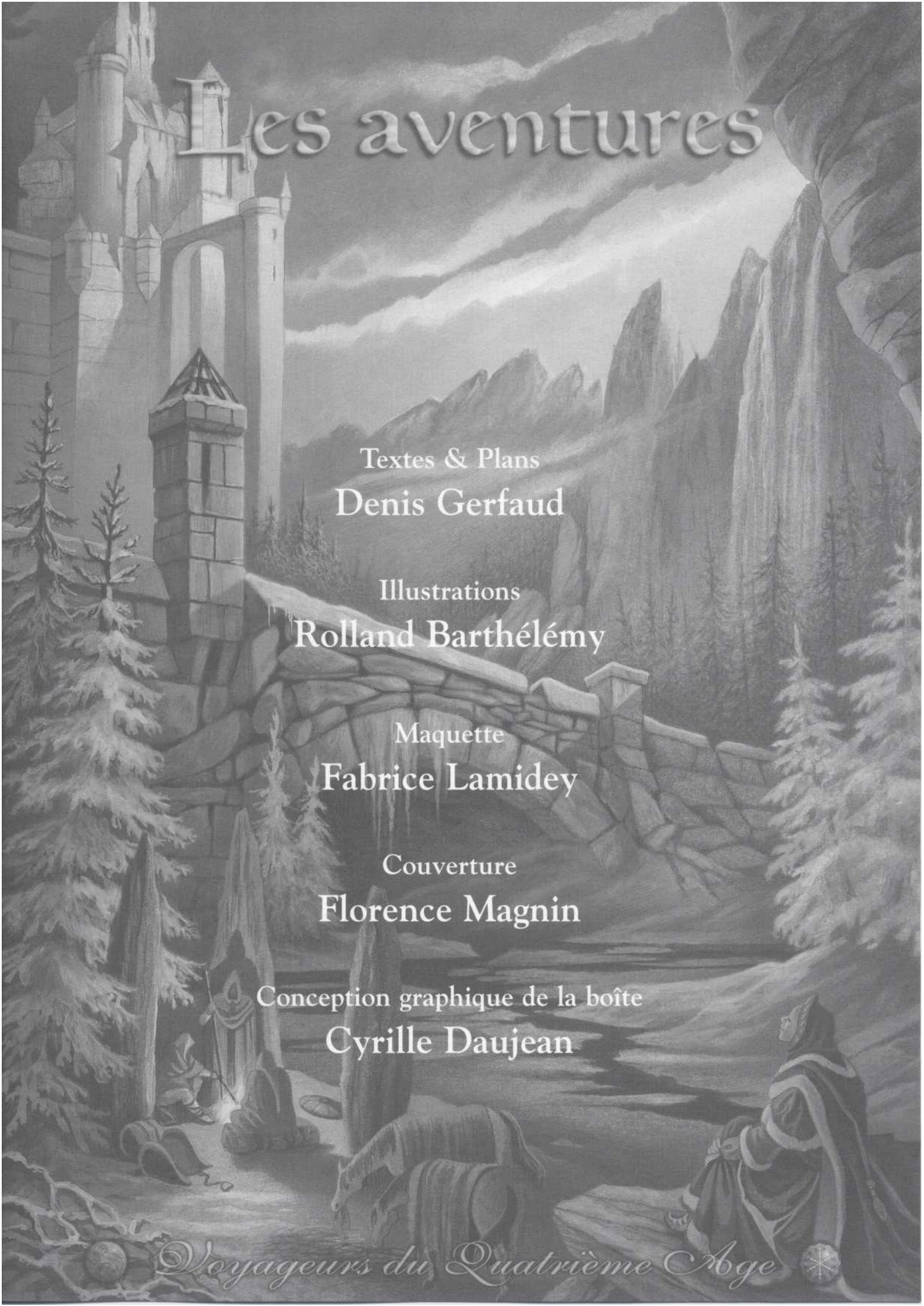


Par Denis Gerfaud

Ce livret ne peut être vendu séparément.

Les aventures

Voyageurs du Quatrième Âge



Les aventures

Textes & Plans
Denis Gerfaud

Illustrations
Rolland Barthélémy

Maquette
Fabrice Lamidey

Couverture
Florence Magnin

Conception graphique de la boîte
Cyrille Daujean

Voyageurs du Quatrième Âge

L'aventure

L'UNIREVE, en tant que supplément *Rêve de Dragon*, est avant tout un monde où situer des « campagnes ». En termes de jeu de rôle, une campagne est une suite de scénarios reliés par un même fil conducteur, orientés vers un certain but. Les scénarios s'enchaînent et s'emboîtent sans que les joueurs aient forcément conscience qu'ils viennent d'en finir un pour en commencer un autre. Il y a ainsi une notion de durée. Le temps passe, les personnages vivent leur vie. L'orientation d'une campagne dépend alors en grande partie des choix des personnages, de leurs envies, de leurs motivations, et, en conséquence, chacune est *unique*. Pour le meneur de jeu, il ne s'agit pas tant d'imposer des scénarios bien définis, que de les *proposer*, puis d'improviser en fonction de la conduite des personnages, de leur succès ou de leur échec — en d'autres termes de faire du *sur mesure*.

C'est dans cette optique que les trois scénarios suivants ont été créés. Ils ne constituent pas une campagne en eux-mêmes, mais sont destinés à être utilisés, plus ou moins modifiés par le gardien des rêves, au sein de sa *propre* campagne. On peut les faire jouer l'un à la suite de l'autre (ils forment une progression) ou commencer à y intercaler ses propres idées.

Vogue la galère ! est un scénario d'introduction, permettant à des voyageurs ordinaires — des voyageurs de la Queue de Dragon — de découvrir l'Unirêve suite à une déchirure du rêve obligatoire. Au départ, ce scénario adopte la forme classique d'une quête d'archétype, ne laissant pas soupçonner sur quoi il va déboucher.

La fée aux mille voix est un scénario de mission pour néophytes, qui conduit les voyageurs à enquêter dans le rêve d'Orsis. Il suppose donc que les voyageurs sont déjà au sein de l'Unirêve et qu'ils sont prêts à accepter une mission.

L'Ordre du Serpent est une sorte de « répétition générale » avant que les rênes de sa propre campagne ne soient entièrement remises entre les mains du gardien des rêves. C'est une vaste mise en scène destinée à tester la moralité des voyageurs, c'est-à-dire leur degré de dévouement envers l'Unirêve, dans l'optique ultérieure de missions de confiance. Ce scénario promène les voyageurs dans différents rêves : Istebourg, Orsis, Endryamir, Mélodis, sans oublier l'obligatoire plaque tournante du Tournerêve. Parvenu à son terme, il peut déboucher sur une affaire plus sérieuse, laissée à la discrétion du gardien des rêves, selon la façon dont il désire désormais orienter sa campagne en fonction de la conduite des personnages.

Le Gris Rêve

Avec le blurêve et les déchirures, le *gris rêve* est la troi-

sième façon de changer de rêve. On peut penser, a priori, que cette façon s'insère mal dans le cadre de l'Unirêve. Les sages astharéens se sont penchés sur le phénomène, qui n'en reste pas moins sujet à controverse.

Comme le blurêve, le gris rêve ne s'adresse qu'aux créatures et aux objets intimement liés à elles. Pratiquement, la créature se retrouve ailleurs, sans souvenir d'avoir pourtant emprunté un passage, et avec parallèlement un sentiment d'amnésie. Le gris rêve a le plus souvent lieu durant le sommeil : c'est au réveil que la créature constate le changement de rêve.

Les Têtes froides, les plus matérialistes, qui croient beaucoup plus à l'hégémonie d'Asthar qu'au concept philosophique d'unirêve, prétendent qu'il s'agit d'une réelle amnésie, que le passage a eu lieu via une déchirure ou un blurêve, mais que le sujet ne s'en souvient pas. Le gris rêve en lui-même n'est pas à proprement parler un *passage*.

Les Têtes chaudes affirment évidemment le contraire. Seuls les voyageurs sont touchés par le gris rêve, c'est-à-dire ceux qui changent de rêve fréquemment. Ne dit-on pas que chaque personnage est rêvé par un Dragon en particulier tout en étant rêvé par l'ensemble, et ne dit-on pas également que chaque Dragon rêve un ou plusieurs rêves de prédilection tout en gardant un œil sur tous les autres ? Si ce n'était pas le cas, en effet, il n'y aurait pas de passages, les rêves seraient définitivement isolés les uns des autres. Or, à force qu'un personnage change constamment de rêve, il finit par alourdir le nombre de rêves que son Dragon doit contrôler et garder simultanément en mémoire. Ce qui en résulte part alors du même principe que ce qui a provoqué le Grand Réveil du Second Age, mais à une échelle individuelle. Un bref instant, le Dragon rêveur cafouille, se perd dans ses contradictions, a besoin de remettre son rêve au clair : il se retourne dans son sommeil, s'éveillant à demi. Passé ce soubresaut, il reprend son rêve, mais avec un cours différent, clarifié, allégé. Et c'est ainsi que le personnage a changé de rêve. Pour lui, le soubresaut, le « raté » dans le rêve du Dragon, se traduit par un *blanc*, d'où le sentiment d'amnésie.

Ce qui s'avère par ailleurs, c'est que le gris rêve touche rarement les personnages situés dans la Tête, voire dans l'Aile de Dragon. La raison en est évidente : ces rêves, point de départ de la Réunification, sont désormais clairs et sans problème pour l'ensemble des Grands Rêveurs. Seuls les voyageurs de la Queue de Dragon, voire des confins de l'Aile, sont exposés au phénomène du gris rêve. L'hypothèse est alors que de fréquents retours à la Tête, et plus encore dans l'Œil, devraient annuler totalement tout risque de ce genre.

Vogue la Galère !

Ce scénario est prévu pour un groupe de quatre à six voyageurs d'expérience moyenne, n'ayant encore eu aucun contact avec l'Unirêve. L'aventure étant maritime, la compétence Navigation est souhaitable, mais non obligatoire : une alternative est prévue si les personnages ne savent pas naviguer.

Dans le port d'Odderval

L'histoire commence alors que les voyageurs arrivent en vue du port d'Odderval. Ils y arrivent par l'intérieur des terres, en tant que piétons. Peu de temps auparavant, ils ont pu sortir du gris rêve quelque part dans la région, apprendre l'existence du port, de la route qui y mène, et donc décider de s'y rendre, normalement attirés, en tant que voyageurs, par une cité et ce que l'on peut y trouver. (Odderval peut éventuellement être transposé dans le rêve où se déroule la propre campagne du gardien des rêves et où les voyageurs se trouvent déjà, évitant ainsi l'usage d'un gris rêve. Il suffit alors d'adapter la géographie locale.)

Odderval est la cité principale du Botsland, une région de landes et de collines vivant essentiellement d'agriculture et d'élevage. On y trouve quelques villages et bourgades, ainsi que deux autres cités portuaires, respectivement à l'extrême ouest et l'extrême est du pays : Antis et Bortuga, distantes d'Odderval d'environ 200 km. Ces trois ports s'ouvrent sur la mer Grise, au nord.

Odderval est un port de pêche tout autant que de commerce. Le plus gros du trafic se fait avec Antis et Bortuga, permettant aux navires de respecter la Première Règle de Navigation (qui consiste à ne pas s'éloigner des côtes), mais également avec l'archipel des Ventures et son port principal, Port Ventura, à cinq jours de navigation plus au nord (par temps et courants favorables). Une autre terre est connue au-delà des Ventures : l'Erguménie, avec son port principal, Ergos. L'Erguménie est toutefois située à une bonne semaine de navigation au nord de l'archipel, et aucun trafic direct n'a lieu entre elle et le Botsland.

Voici donc les voyageurs arrivés à Odderval. Comme Antis et Bortuga, c'est une cité franche. Il n'y a pas de gouvernement central en Botsland. La cité est administrée par son Conseil des Elus. Aux portes de la ville,

les gardes avertissent les voyageurs — c'est leur devoir envers les étrangers — que le haut-rêve n'est pas apprécié en Botsland. Et d'ajouter : « Nous ne sommes pas des Ergumènes ! » Puis les voyageurs sont libres de visiter la petite cité, de se rendre sur le port, de trouver une auberge, et de commencer à glaner des renseignements sur la région comme toujours en pareil cas. Donnant sur le port, un bâtiment officiel, la Capitainerie, regroupe toutes les informations maritimes utiles. Les voyageurs y trouveront également une auberge : l'Auberge de l'Ancre Bleue. S'ils en ont besoin, échoppes et artisans leur fourniront la plupart des articles d'équipement indiqués dans les règles. Il règne à Odderval une ambiance active, mais routinière ; rien d'exceptionnel.

Un rêve d'archétype

Les voyageurs ont passé la journée à visiter la ville et à découvrir le port, où ne mouillent actuellement que trois ou quatre barques de faible tonnage. Puis ils ont (probablement) passé la nuit à l'Ancre Bleue. Au matin, ils se réveillent avec le sentiment d'avoir fait un rêve inusuel, doublé d'un impérieux désir personnel. Dans ce rêve, chacun se trouvait à bord d'un grand vaisseau propulsé, à bâbord comme à tribord, par deux rangs de rames superposés — autrement dit une birème. Le rêveur n'était pas parmi les rameurs, il était passager, accoudé au bastingage de proue, tourné vers la haute mer, tan-

Auberge de l'Ancre Bleue

Gassur Pouteman propriétaire

Grand dortoir convivial : 6d

8 chambres à 2 lits simples : 12d

2 chambres à 1 lit double : 12d

prix pour une personne et par nuit

Bière botslandaise (-1) : 1d la mesure

Vin de Bortuga (-2) : 2d la mesure

Hydromel venturien (-4) : 6d la mesure

Poisson grillé selon pêche (2 sust) : 6d

Marmite botslandaise (3 sust) : 10d

Fromage d'Antis (1 sust) : 3d

Jongleurs et musiciens sont appréciés pour l'animation

dis que la birème s'éloignait de la côte, ses longues rames fendait l'eau en cadence... Au réveil, ce rêve laisse à chacun la certitude qu'il s'agit en réalité du souvenir fragmentaire d'une « vie antérieure », et plus encore, la certitude que si le rêveur se retrouvait, *réellement*, dans une situation analogue, il pourrait retrouver d'autres fragments de cette « vie », et bénéficier en conséquence de l'expérience passée. C'est une quête d'archétype.

En termes de jeu, les conditions sont des plus simples : se retrouver effectivement passager à bord d'une birème, peu important sur quelle mer ni pour quelle destination. (De fait, les personnages pourront résoudre cette quête sur une birème astharéenne, quand bien même ils n'ont jamais connu auparavant Asthar dans un rêve antérieur. La birème seule suffit comme déclencheur.)

Démarches

Comme toute quête d'archétype, le désir est impérieux, et les voyageurs ne devraient avoir de cesse de trouver une birème. Hélas, tant sur le port, parmi pêcheurs et marins, qu'à la Capitainerie, on hoche la tête négativement : « Non, les galères — quel que soit le nombre de leurs rangs de rames — ne sont pas utilisées en Botsland ; et il n'en mouille jamais aucune, pas plus ici qu'à Antis ou Bortuga. »

Puis un marin, ou un employé de la Capitainerie, peut se souvenir : « Mais les Ergumènes en utilisent, à ce qu'on dit, des galères simples et des birèmes. Mais ce ne sont pas des vaisseaux de haute mer. Ils ne s'en servent que pour longer leurs propres côtes, et donc, on ne les voit jamais par chez nous. »

L'information est néanmoins capitale ; et la démarche suivante devrait être de se rendre en Erguménie. Nouveau problème cependant : comme dit précédemment, il n'y a pas de liaison directe entre le Botsland et la lointaine terre du nord. Les meilleures nefs se contentent de rallier l'archipel des Ventures, et comble d'infortune, aucune ne mouille non plus actuellement dans le port.

Laisser les voyageurs continuer démarches et tentatives, puis faire intervenir Junius Kadefel, marin propriétaire de la *Petite Lune*, une barque de cabotage. Junius Kadefel navigue usuellement le long de la côte, transportant des marchandises peu volumineuses. Or il est actuellement sans fret. Si les voyageurs ne regardent pas au confort, il peut les emmener à Port Ventura. Là, il devront trouver un autre vaisseau, venturien ou ergumène, pour continuer leur voyage. Junius Kadefel demande trois sols par passager. En marchandant, on peut faire descendre son prix à deux sols, mais pas moins. Kadefel n'est pas un philanthrope et doit rentabiliser son vaisseau. Il précise par ailleurs que les voyageurs devront embarquer leur propre nourriture, lui-même ne fournissant que l'eau potable. A ce sujet, il ajoute qu'il devra faire un détour par l'île de Sorgne, pour s'approvisionner précisément en eau, la *Petite Lune* n'étant pas prévue pour de longues traversées. Il emploie deux hommes d'équipage. Avec les voyageurs, cela fera une dizaine de personnes, et les réserves d'eau ne pourront pas durer plus de cinq jours.

« Par vents moyens, explique-t-il, la *Petite Lune* parcourt 40 lieues dans la journée et 20 lieues durant la

Junius Kadefel

Né à l'heure de la Sirène, 35 ans, 1m70, 68 kg, châtain, yeux gris, beauté 10.

TAILLE	10	VOLONTE	10	VIE	11
APPARENCE	10	INTEL	10	ENDURANCE	22
CONSTIT	12	EMPATHIE	10	+ dom	0
FORCE	12	REVE	11	Protection	0
AGILITE	13	CHANCE	10		
DEXTERITE	11	Mêlée	12		
VUE	12	Tir	11		
OUIE	10	Lancer	11		
ODO-GOUT	11	Dérobée	12		
Dague mêlée	niv +3	init 9	+dom +1		
Esquive	niv +3				
Escalade, Saut, Vigilance +3/ Charpenterie, Commerce, Survie Cité +4					
Natation 0/ Navigation +8/ Ecriture 0.					

Utiliser les mêmes caractéristiques pour les deux hommes d'équipage avec un niveau zéro en Dague et en Esquive. Les trois marins ne sont armés de que de dagues.



La Petite Lune

Longueur	9 m	Vitesse	3/2/1
Largeur	3 m	Bonus rame	(2) +1/ +2
Tirant d'eau	1 m	Manœuvrabilité	0/0/-4
Résistance	20	Equipage	2 + capitaine
Structure	10	Grément	grand mât, voile latine

Voir règles additionnelles de Navigation, RdD, III, p 17.

nuit (où il vaut mieux réduire la voile), soit 60 lieues en moyenne par jour. Port Ventura, à 300 lieues, peut en principe être rallié en cinq jours, mais selon les conditions, il faut parfois ajouter trois ou quatre jours. Sorgne, située à 180 lieues d'Odderval et à 200 lieues de Port Ventura, demande des traversées de trois à cinq jours au maximum. Je pourrais tenter le pari de rallier Port Ventura en cinq jours, mais je préfère la sécurité. »

Tout ceci n'a pas l'air très simple, et les voyageurs peuvent hésiter. Mais il y a l'urgence de la quête, et ils ne trouveront pas meilleur arrangement. Se renseignant, ils peuvent apprendre que Kadefel est un marin compétent et que la Petite Lune est une bonne barque, encore qu'elle soit usuellement destinée au cabotage. Le détour à Sorgne pour l'eau douce paraît aussi judicieux que nécessaire. Cette île est déserte, il n'y vit que des oiseaux. Il faut dire qu'elle est totalement à l'écart des routes maritimes. Mais on y trouve effectivement des sources.

Les Noyeuses

Au gardien des rêves d'improviser les premières conditions de voyage, variation des vents, etc., s'il désire utiliser entièrement les règles de navigation. L'île de Sorgne ne devrait pas moins être atteinte au soir du troisième jour.

Il est alors prévu un grave incident : une attaque de *noyeuses*, entités de cauchemar incarnées. Le but de l'incident est de laisser finalement la Petite Lune aux mains des seuls voyageurs. Diverses alternatives sont possibles.

— La Petite Lune mouille dans une crique peu profonde. Les voyageurs descendent à terre pour se dégourdir les jambes et explorer un peu les lieux, tandis que l'équipage reste à bord. A leur retour, ils trouvent les marins exterminés et les entités continuant de s'en prendre à la coque. A eux de terminer le combat.

Caractéristiques des Noyeuses

TAILLE	11	Endurance	24
REVE	13	+dom	+1
Niveau	+2		
Bras-galet	12 niv +2	init 8	+dom +2
Esquive	11 niv +2		

Voir RdD, III, page 59. Le nombre des entités est laissé à la discrétion du gardien des rêves. En prévoir suffisamment pour justifier l'anéantissement de l'équipage, tout en laissant aux voyageurs une bonne chance de s'en sortir.

— Même chose, sauf qu'à peine à terre, les voyageurs entendent des cris venir du bateau. Un combat s'y déroule. Le temps qu'ils reviennent, l'issue est la même.

— La Petite Lune mouille dans la crique. Il est tard. On décide de ne se rendre à terre que le lendemain. C'est dans la nuit que les *noyeuses* attaquent. Quel que soit le comportement et la bravoure des voyageurs, ils ne peuvent que sauver leur propre peau, Kadefel et ses hommes périssent pareillement.

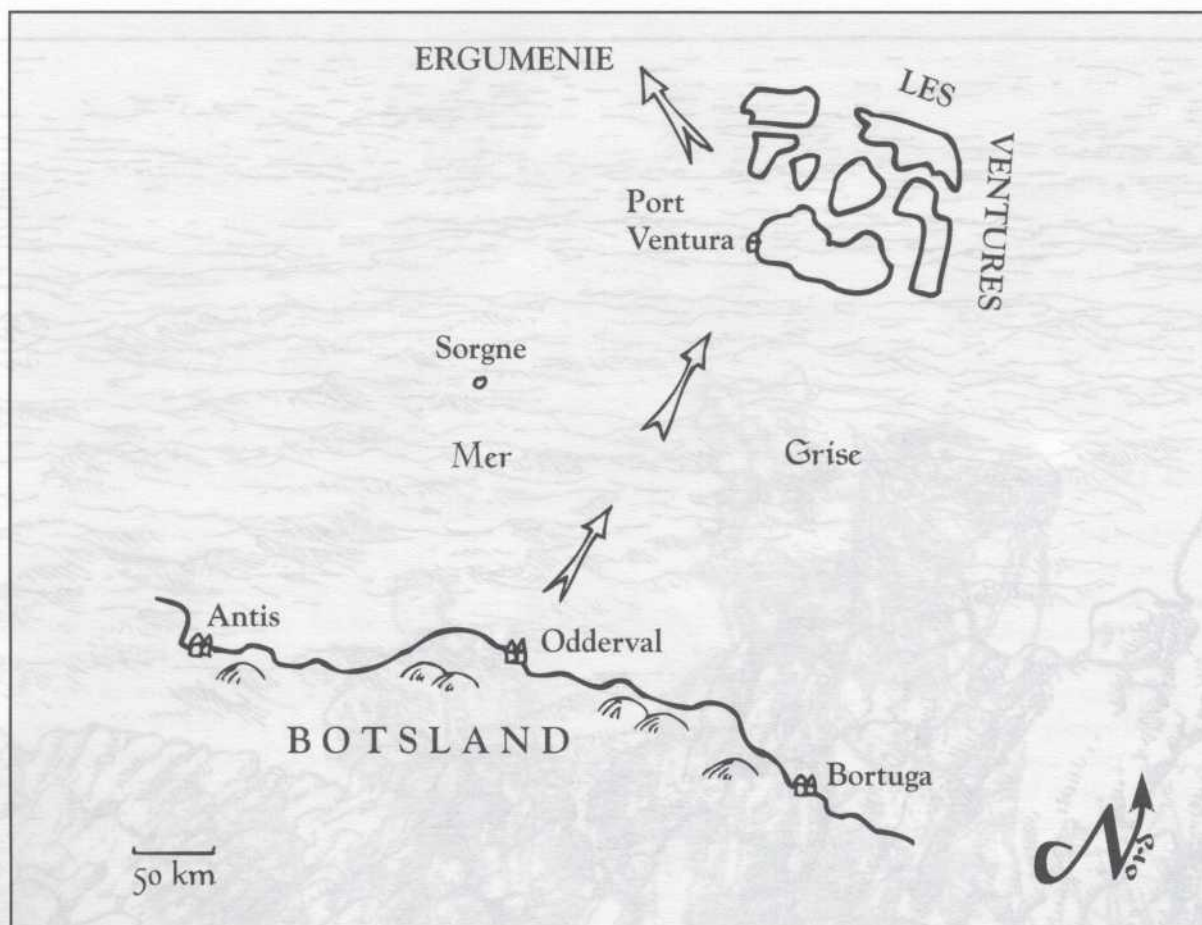
L'île de Sorgne

Grossièrement circulaire, l'île fait 2 km de diamètre. Sa côte est rocheuse entrecoupée de petites plages, dont la crique où mouille le bateau. Le centre de l'île est occupé par un important relief de collines rocheuses, entouré par une couronne de forêt. De ce relief naissent des sources, formant de petits ruisseaux qui viennent se jeter dans la mer. Seuls des oiseaux habitent effectivement l'île, aussi bien le littoral que la zone boisée.

Et maintenant ?

Voilà les voyageurs proprement pris au piège. L'île de Sorgne n'est pas foncièrement inhospitalière puisqu'on y trouve de l'eau, du bois pour le feu et un gibier à plume abondant quoique monotone. On peut également trouver des coquillages et des crabes sur le rivage. Reste cependant, comme l'ont souligné les marins d'Odderval, que l'île est complètement à l'écart des routes maritimes usuelles, et qu'il peut demander un certain temps — des mois sinon des années — avant qu'une autre voile ne croise à l'horizon.

Deux alternatives sont alors possibles (qui aboutiront de toutes façons au même résultat). Soit les voyageurs sont marins, c'est-à-dire possèdent assez de compétence de *Navigation*, pour reprendre la mer à bord de la Petite Lune et tenter de rallier Port Ventura par leurs propres moyens, soit ils ne le sont pas, et manœuvrer un voilier ne s'improvise pas. Dans le second cas, ils n'ont plus qu'à s'installer sur l'île. Le dommage, alors,



est qu'au fil des nuits, le sentiment de leur quête va finir par s'émousser, pour disparaître totalement à la longue. Lors, même si un jour un bateau les recueille, il ne leur servira plus à rien d'aller en Erguménie. (Le gardien des rêves doit expliquer cela aux personnages, puisque c'est ainsi qu'ils le ressentent en vérité.) Que faire ?

Une déchirure du rêve

La solution réside en l'exploration du relief central. Là (au bout d'un temps d'efforts à décider par le gardien des rêves), les voyageurs découvrent une caverne s'ouvrant au flanc abrupt d'une colline. Tout au fond, la lumière palpite étrangement, de couleur violette.

Tout voyageur sait qu'il est extrêmement risqué d'emprunter volontairement une déchirure du rêve, l'arrivée pouvant aboutir à une situation totalement invivable (sous la mer, dans le cœur d'un volcan, ou en plein ciel à 5000 mètres d'altitude...) Reste à savoir s'il est préférable de moisir éternellement sur l'île de Sorgne ?

On supposera que, non sans avoir tergiversé, les voyageurs se résolvent finalement à effectuer le grand saut...

(Il est également possible que, sans avoir trouvé la caverne, un haut-rêvant décide de créer sa propre déchirure. Quoique à la limite de la folie, cet acte n'en sera pas moins bénéfique : considérer qu'une telle déchirure mènera au même endroit.)

Une perdition

Perdition est le nom que les marins donnent aux déchirures du rêve situées à la surface de la mer. Tout l'art du marin consiste à les éviter, mais ce n'est pas toujours possible, notamment la nuit où elles sont indiscernables. Pour s'en prémunir, les marins qui cabotent jettent usuellement l'ancre aux heures sombres ; ils n'ont pas cette ressource en pleine mer et par grande profondeur.

L'on a maintenant deviné où ce scénario veut en venir : contraindre les voyageurs à franchir une déchirure, en sorte de se retrouver dans l'un des rêves de l'Unirêve. Comme un tel acte ne saurait être spontané, il fallait leur forcer la main, faire en sorte qu'ils n'aient d'autre choix.

Si les voyageurs repartent à bord de la Petite Lune, c'est donc une *perdition*, impossible à éviter, qui se chargera du travail.

En forêt d'Irsée

C'est en forêt d'Irsée que vont se retrouver les voyageurs, de l'autre côté de la déchirure, dans la palpitation jaune. Naturellement, ils ignoreront dans un premier temps le nom de cette forêt ainsi que son rapport avec l'Unirêve. C'est tout l'intérêt de la suite de ce scénario que de le leur faire graduellement découvrir.



Si les voyageurs ont été victime de la perdition, l'arrivée sera saluée par un grand craquement de branches, chute, choc violent. C'est ici l'aube, et dans le criaillement des oiseaux effrayés qui s'envolent de toutes parts, on constate que la Petite Lune est à demi perchée dans les arbres, la proue coincée dans la fourche d'une espèce de chêne gigantesque, et la poupe parmi les branches brisées d'un arbre plus petit, avec un angle de 45° par rapport au sol. Le mât a tenu bon, mais la voile est lacérée de toutes parts. Qu'importe ! Il est peu probable que la Petite Lune revoie jamais la mer !...

La forêt est chaude, humide, foisonnante. Les frondaisons bruissent de mille cris d'animaux. Du lointain provient un feulement inquiétant, un tigre vert ?

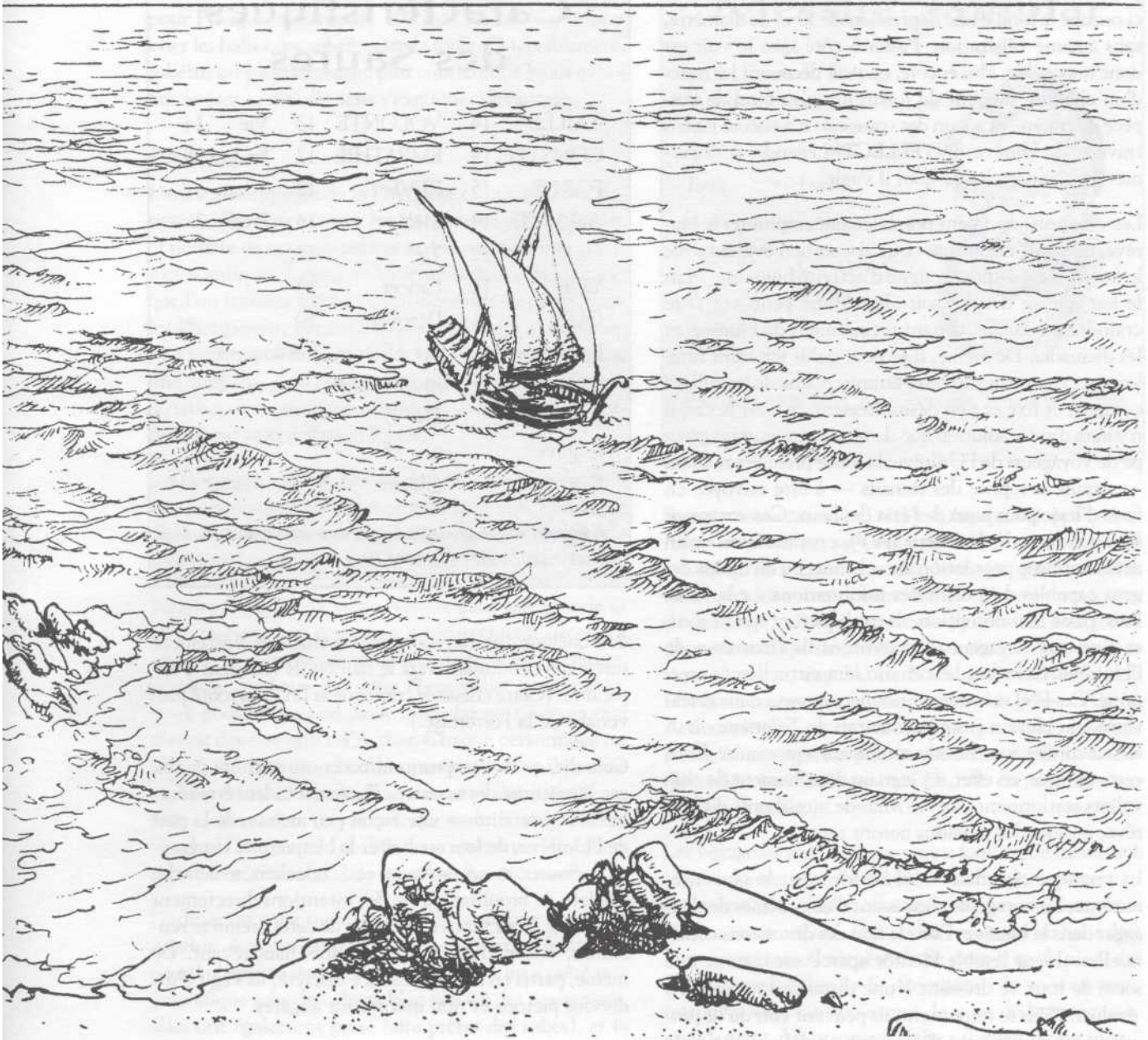
Selon la brutalité (relative) de l'arrivée, le gardien des rêves peut décider que les voyageurs sont blessés. Faire

tirer par exemple un jet d'encaissement à zéro. Se soigner peut alors devenir la préoccupation immédiate. Puis se posera le problème de la survie : chasser, trouver de l'eau, et principalement, des signes de civilisation.

Le fortin

Durant les décennies de prospérité, aucune des missions envoyées en forêt d'Irsée n'a rien découvert : ni population ni limite à la forêt. Il est donc peu probable que les voyageurs le fassent maintenant, à moins que le gardien des rêves ne désire poser un jalon de sa future propre campagne : faire découvrir quelque chose de spécifique aux voyageurs, qui sera en quelque sorte leur cadeau personnel dans la corbeille de l'Unirêve. Ceci est naturellement laissé à l'entière discrétion de chacun.

Le scénario le plus probable est une errance de trois ou



quatre jours, chasser, monter le camp, se prémunir des fauves. La forêt n'est pas sans relief. Les voyageurs peuvent gravir une colline, et là, escalader les branches d'un arbre dominant. Aussi loin que porte leur regard, ils ne découvrent toutefois que le moutonnement infini de la forêt. Dans les creux, les combes, les vallées, serpentent des ruisseaux, mais aucune grande rivière. Le plus souvent, à la faveur d'une cuvette, les cours d'eau s'achèvent dans des zones marécageuses.

Puis, alors qu'ils commencent à désespérer, les voyageurs découvrent enfin quelque chose : les signes évidents d'une présence humaine. Couronnant le sommet d'une colline, se dresse une espèce de fortin de palissade, un quadrilatère d'une trentaine de mètres de côté. L'ensemble, toutefois, n'a pas bonne mine, envahi de végétation parasite, avec nombre des troncs de la clô-

ture déjà à demi vermoulus. A l'intérieur, herbes et buissons ont repris leur droit dans la cour centrale. Des bâtiments de bois s'accotent à la palissade, l'un d'eux possède un grand foyer de pierre. Ailleurs on trouve des restes de meubles rustiques, tables, bancs, mais pas un objet. Personne non plus, ni mort ni vivant.

Le fortin est tout ce qui reste du poste de garde-rêve et de la demeure du gouverneur d'Irsée. INTELLECT/ Survie en Forêt à zéro (pour juger de la croissance des plantes) ou INTELLECT/ Charpenterie à zéro (pour juger de la dégradation du bois) peut indiquer que le fortin est abandonné depuis une cinquantaine d'années. Aux voyageurs de s'interroger.

Le blurêve

Au voisinage de la colline du fortin, les voyageurs ne

peuvent manquer de découvrir le site du blurêve. Celui-ci occupe le fond d'une dépression de 50 m de diamètre, sans aucune végétation. Passer à côté sans le voir est donc impossible. Plus encore, on peut découvrir les restes d'un chemin, menant du fortin jusqu'au fond de l'espèce de cratère. Si aucun des voyageurs n'a encore jamais traversé de blurêve, INTELLECT/ Légendes à -5 permet de comprendre de quoi il s'agit.

Les voyageurs devraient normalement emprunter le blurêve, ne serait-ce que par ce qu'il a un lien évident avec le fortin, c'est-à-dire un signe d'activité humaine. Mais le fait que ce dernier soit abandonné peut leur faire craindre un danger, venant précisément du blurêve, et les dissuader. De même, il se peut qu'ils ignorent finalement ce que signifie cette étrange poche de brouillard compact et fixe et s'en désintéressent. Si c'est le cas, il n'y aura d'autre solution que de faire intervenir un groupe de voyageurs de l'Unirêve, la toute première mission — depuis la reprise des transits — à être envoyée en forêt d'Irsée pour juger de l'état des lieux. Ces voyageurs seront surpris de découvrir les PJ, croyant avoir enfin découvert une population autochtone, ou du moins des gens capables de fournir des informations sur la forêt. Puis, passé leur déception, ils expliqueront qui ils sont, et ainsi nos voyageurs découvriront-ils l'existence de l'Unirêve. Cela fait, le scénario sera virtuellement terminé. Ces PNJ escorteront nos personnages dans la traversée du blurêve jusqu'aux marais de Toumane où ils seront confiés aux chevaliers campant à proximité. Dans cette optique, en effet, il y aura un détachement de chevaliers stationnant dans le Marode aux abords du blurêve, puisque les missions auront repris.

La première alternative est évidemment la plus intéressante, les voyageurs choisissant d'eux-mêmes de s'engager dans le blurêve. Dans le flou des distorsions continues, il leur semble bientôt apercevoir comme une sorte de tour, se dressant à une distance impossible à évaluer. (S'ils se retournent, ils peuvent voir qu'ils proviennent eux-mêmes d'un point où s'élève une sorte de montagne.) La « tour » étant le seul autre repère, nul doute qu'ils progressent dans sa direction.

Quel que soit leur comportement, il est suggéré qu'aucune blurette n'apparaisse. Des Saures, en effet, sont prévus pour les accueillir à l'arrivée ; et deux combats coup sur coup — sans possibilité de soins magiques dans le blurêve — risqueraient de leur être fatal.

En Toumane

Au sortir du blurêve, les voyageurs se retrouvent pataugeant dans les flaques vaseuses d'un marais, parmi une végétation de roseaux et de petits arbres aux racines tentaculaires. Il fait frais, presque froid, et tout est noyé dans un épais brouillard. Réussissant VUE/ Survie en Marais à zéro, ils peuvent néanmoins repérer un terre-plein soli-

Caractéristiques des Saures

TAILLE	14	VOLONTE	13	Vie	14
CONSTIT	14	EMPATHIE	12	End.	28
FORCE	15	REVE	12	+dom	+2
AGILITE	14	Mêlée	14	Prot.	2
DEXT	12	Tir	12		
VUE	12	Lancer	13		
OUÏE	11	Dérobée	10		
Lance courte		niv +5	init 12	+dom	+4
Javelot		niv +5	init 11	+dom	+2
Bouclier		niv +5			
Esquive		niv +5			

Discretion +5 \ Vigilance +5 \ Survie Marais +11.

En prévoir un de plus que le nombre des voyageurs, par exemple six Saures s'ils sont cinq.

de à quelque distance, comme une chaussée légèrement surélevée conduisant vers le lieu où ils viennent d'apparaître. (Cette chaussée constitue la fin de la route provenant de la Forteresse.)

Cela dit, qu'ils l'empruntent ou continuent de patauger, l'insécurité des marais de Toumane va leur être révélée avec brutalité — une façon peu amène, de la part de l'Unirêve, de leur souhaiter la bienvenue. Un groupe de Saures, armés de lances et de boucliers, se détache soudain du brouillard, avec des intentions directement agressives. Pour limiter les dégâts de cette première rencontre, aucun d'eux n'est toutefois haut-révent. De même, partis en reconnaissance discrète, ils s'agit d'individus piétons et non montés sur aligates.

Alternatives

Le mieux est évidemment que les voyageurs viennent d'eux-mêmes à bout des Saures. Cela fait, ayant pansé leurs blessures, qu'ils s'interrogent sur l'hostilité du lieu où ils ont débouché. Les Saures utilisent-ils le blurêve ? Le vieux fortin est-il leur œuvre ? Faut-il rebrousser chemin ? L'espèce de chaussée dans le marais mène-t-elle à d'autres Saures ? Etc... L'idéal serait que les voyageurs empruntent tout de même la route, en sorte de se retrouver dans la plaine proprement dite, puis finissent par arriver en vue de la Forteresse. Là, non sans autres questions angoissantes à son sujet, qu'ils entrent enfin en contact avec les Toumans — et avec l'Unirêve.

Mais il se peut que le combat contre les Saures tourne finalement à leur désavantage. Dans ce cas, telle la cavalerie dans les westerns, faire apparaître *in extremis* une digite de chevaliers pour leur venir à la rescousse. La raison de la présence des chevaliers dans les parages peut

Caractéristiques des Chevaliers de Toumane

TAILLE	10	VOLONTE	14	Vie	12
CONSTIT	14	EMPATHIE	12	End.	26
FORCE	13	REVE	11	+dom	0
AGILITE	14	Mêlée	13	Prot.	3
DEXT	14	Tir	14		
VUE	14	Lancer	13		
OUIE	11	Dérobée	12		
Épée sorde	niv +6	init 12	+dom +3		
Arc	niv +6	init 13	+dom +2		
Bouclier	niv +6				
Esquive	niv +6	(-1 malus armure)			
Vigilance	+5	Equitation +11	Survie Marais +5.		

La protection 3 correspond à un chevalier léger. Les chevaliers lourds ont une protection 5 et un malus armure de -4. Les chevaliers à la rescousse sont au nombre de dix : une digite.

être assez simple : un repérage du site du blurêve en vue d'une prochaine mission en forêt d'Irsée. Faire surveiller pareillement les chevaliers si les voyageurs décidaient de retourner dans le blurêve. Toutes ces alternatives, à improviser avec doigté, sont laissées à la discrétion du gardien des rêves selon le comportement des voyageurs, en tâchant de n'intervenir qu'un minimum, pour les laisser aller le plus loin possible par eux-mêmes en direction de l'Unirêve.

L'Unirêve

Dans la Forteresse, les voyageurs sont reçus par le gouverneur en personne : Altan Ewaroz. Leur est alors peu à peu révélée l'histoire du rêve de Toumane et de l'Unirêve en général. (Il ne s'agit pas toutefois de faire aux joueurs un cours intensif et de leur dévoiler *in extenso* toutes les informations contenues dans ce supplément. Ce n'est que progressivement, visitant Asthar, entrant en contact avec d'autres PNJ, transitant vers d'autres rêves, que les personnages finiront par découvrir tout ce que le gardien des rêves sait déjà quant à lui.)

Le gouverneur ne leur fait non plus aucune proposition directe de devenir des *voyageurs de l'Unirêve*. Cela n'est pas de son ressort. Il leur indique qu'ils seront logés et nourris gratuitement dans la Forteresse le temps de leur séjour, mais que celui-ci ne pourra qu'être bref. Dans deux jours, un détachement de chevaliers les conduira au

cercle de pierre, où ils pourront transiter pour Asthar.

Au jour dit, les chevaliers les conduisent à la déchirure de départ. Ils ne sont pas les seuls à transiter, des Toumans font le saut avec eux, ayant à fournir des rapports aux garde-rêve d'Asthar (ceci permettant éventuellement de rassurer des joueurs encore méfiants).

Puis au terme de la déchirure, ils se retrouvent dans le grand cirque du Tournerêve, avec ses douze rampes d'accès et ses bas-reliefs aux signes des constellations. A peine ont-ils le temps de réaliser, qu'ils sont conduits dans la grande salle d'accueil, où l'on ne tarde pas à les interroger sur leur provenance. Les Toumans qui ont transité avec eux peuvent corroborer leurs dires.

Le périple des voyageurs suscite un grand intérêt, notamment le fait qu'une déchirure conduise en forêt d'Irsée. Il leur est alors demandé de répéter toute leur histoire à l'Office des Voyageurs de l'Unirêve. Cet office se trouve sur l'île de Fontan. Une birème militaire, la *Nouvelle Lune*, est justement en partance dans le port. Exceptionnellement, les voyageurs pourront monter à bord afin de rallier rapidement l'île en question. (Noter qu'ils économisent ainsi les 4 sols du prix de la traversée.)

Et vogue la galère !...

Ainsi se réalise enfin la quête d'archétype. Au lendemain de la traversée, ayant retrouvé le fil de son rêve, chacun bénéficie de 50 points d'expérience à répartir dans les compétences de son choix, dans la limite de son archétype.

A Fontan, les déclarations des voyageurs sont à nouveau minutieusement entendues, puis consignées par écrit. Cela fait, les voyageurs découvrent — éventuellement à leur propre surprise — qu'ils sont totalement libres de leurs faits et gestes. Ils peuvent aller où bon leur semble, dans la mesure de leurs moyens. Nul ne semble plus se soucier d'eux ni de leur devenir. Ils sont maintenant en Asthar, dans l'Œil de Dragon, centre de l'Unirêve. Ce sont des voyageurs du Quatrième Âge et leur destinée est entre leurs mains.



La Fée aux mille voix

Ce scénario est prévu pour un groupe de quatre à six personnages d'expérience moyenne, ayant déjà découvert l'existence de l'Unirêve et se trouvant au départ dans le rêve d'Asthar. Il offre une toute première mission à des voyageurs de l'Unirêve néophytes, et peut faire suite, logiquement, au scénario précédent.

Voyageurs de l'Unirêve

Les voyageurs sont maintenant dans le rêve d'Asthar. Or ici tout est connu, cartographié dans des cadastres ; chaque pouce de terrain a son propriétaire. L'archipel n'offre guère matière au voyage — du moins au voyage tel que l'ont toujours entendu nos personnages : aventure et découverte. Si la soif du voyage ne s'est pas encore éteinte en eux, c'est vers ailleurs qu'ils doivent se tourner.

Avec la reprise des transits, les rêves de la Tête et de l'Aile alimentent à nouveau les conversations, suscitent des controverses. (Noter que les appellations de *Têtes chaudes* et *Têtes froides* ne sont pas réservées aux Uniques, mais partagent l'ensemble des Astharéens.) Dans cette ambiance, les personnages ne peuvent manquer d'apprendre que l'Unirêve recrute des voyageurs. Si nécessaire encore, le gardien des rêves peut improviser un officier recruteur, avec son bagout et son baratin : « L'Unirêve a besoin de vous ! Engagez-vous ! Rengagez-vous !... »

On suppose donc en conséquence que les voyageurs retournent à Fontan (s'ils l'ont quitté) pour devenir véritablement des *voyageurs de l'Unirêve*.

A Fontan

A l'Office des Voyageurs de l'Unirêve (l'OVU), on commence par demander aux voyageurs s'ils sont prêts à tenter le *grand saut*, c'est-à-dire à tester une phase non répertoriée du Tournerêve. (Cette question est de pure forme et il est à souhaiter que les joueurs répondent par la négative. Dans le cas contraire, au gardien des rêves de leur faire comprendre, habilement, que ce n'est pas la bonne réponse.) A leur refus, donc, on se renfrogne quelque peu ; puis le temps que des dossiers passent de fonctionnaire en fonctionnaire (quelques heures d'attente), on les accepte finalement. (Si le scénario précédent a été joué, les personnages apprennent qu'ils ont déjà un dossier où ils sont notés favorablement.)

Les voyageurs sont alors confiés à un officier subalterne, Androl Ragnak, qui sera leur mentor. Dès ce moment, ils vont séjourner à l'OVU (gratuitement), ayant lit au dortoir et place au réfectoire ; et durant les jours suivants, Androl Ragnak va leur inculquer les principes d'Asthar et de l'Unirêve. Des heures sont également réservées à l'entraînement physique.

Androl Ragnak est une Tête glacée, et de fait, ses discours donnent une idée, matérialiste, impérialiste, assez peu engageante de l'Unirêve. Mais les PJ ne sont pas les seuls à se préparer et peuvent faire la connaissance d'autres néophytes, étrangers comme eux ou Astharéens, et même s'entretenir avec des officiers plus *chauds*. Le but de tout cela est de faire comprendre aux joueurs que l'Unirêve n'est pas une machine aseptisée fonctionnant comme un seul homme, que tout n'y est pas blanc, sans pour autant être foncièrement noir, et qu'au sein des dissidences et des controverses ils sont libres d'avoir leurs propres opinions, et finalement leurs engagements. Cela dit, si les voyageurs entraînent en conflit ouvert avec Ragnak, ils s'entendraient bientôt dire qu'il n'y a aucune mission correspondant à leur habilitation, et qu'en conséquence leur présence entre les murs de l'OVU n'est plus nécessaire...

Entraînement

Contrairement aux villageois astharéens qui s'inscrivent à l'OVU et qui n'ont guère de compétences de « voyage », nos personnages sont déjà, par définition, bien entraînés. Les heures d'entraînement physique consisteront donc davantage en un survol de ce qu'ils savent déjà faire plutôt qu'en un véritable apprentissage. On testera toutefois leurs aptitudes de cavalier, et ceux qui ne savent pas monter recevront des cours d'équitation. Considérer qu'au bout de deux semaines, tout le monde aura *au minimum* un niveau -2 en Equitation (tout juste suffisant pour galoper sans tomber). Au gardien des rêves de gérer cela avec plus ou moins de détails.

En ce qui concerne les personnages haut-révants, qui auront pu apprendre que le haut-rêve est réhabilité, Ragnak sera catégorique : seuls les diplômés de l'ASO ont légalement le droit de pratiquer.

Ebaris d'Ezergue

Deux semaines après leur entrée à l'OVU, Ragnak annonce aux voyageurs qu'ils vont être reçus par messire Tyrol d'Asthar, le Grand Officier de l'Office. Les

Androl Ragnak

Né à l'heure du Serpent
Officier entraîneur de l'OVU

Age	35 ans
Taille	1m73
Poids	70 kg
Cheveux	bruns
Yeux	noirs
Beauté	10



Tête glacée, matérialiste, autoritaire, à cheval sur la discipline.

Ebaris d'Ezergue

Né à l'heure de l'Araignée
Négociant en textiles, Unique.

Age	42 ans
Taille	1m70
Poids	75 kg
Cheveux	châtain clair
Yeux	bleu pâle
Beauté	10



Tête froide, coléreux, imbu de sa personne.

voyageurs font sa connaissance dans un bureau confortable et luxueux, et le découvrent en compagnie d'un autre Astharéen, — riche bourgeois comme en témoigne sa mise recherchée — avec qui il s'entretient avec déférence. Les présentations sont faites : le visiteur s'appelle Ebaris d'Ezergue, c'est un négociant en textiles, mais plus encore et principalement, c'est un Unique. Il est venu trouver l'OVU pour que soit éclairci un problème qui le tracasse personnellement (professionnellement) dans le rêve d'Orsis.

Avant le Second Déclin, la soie sylvaine était devenue difficile à trouver avec le repli des Sylvains. Trente-cinq ans plus tard, à la reprise des transits, ces créatures semblaient s'être quelque peu ré-amadouées et le commerce s'annonçait sous des auspices plus favorables. Or des bruits courent maintenant en Orsis que tout commerce doit s'arrêter avec Asthar, et principalement celui de la soie. Ces bruits ont la légende pour origine.

(Ici, par la bouche de l'Unique et du Grand Officier, le gardien des rêves peut expliquer aux joueurs en quoi consiste cette légende, fonds de rumeurs et de faits plus ou moins accrédités qui constitue tout l'univers intellectuel des Orses.)

« Le problème avec les Orses, vitupère Ebaris d'Ezergue, c'est que cette fichue légende est pour eux une vérité incontournable. Jusqu'à présent, nous y occupions une place avantageuse, considérés comme les héros qu'ils attendent depuis toujours, ce qui nous a fait si bien accepter. Si la légende se met à nous dénigrer, cela devient grave ! »

L'Unique est hors de lui. Toujours avec déférence, le Grand Officier lui déclare alors que les voyageurs vont précisément être envoyés en Orsis, tirer cette affaire au clair.

La mission

En réalité, cette mission est loin d'être prioritaire. Tyrol d'Asthar ne l'entérine que pour plaire à Ebaris d'Ezergue,

Tyrol d'Asthar

Né à l'heure de la Lyre
Grand Officier de l'Office des Voyageurs

Age	55 ans
Taille	1m76
Poids	69 kg
Cheveux	bruns
Yeux	bruns
Beauté	10



Tête tiède, arrangeant, soucieux de sa carrière.

dont l'influence politique est considérable, comme pour tous les Uniques. Un rapport défavorable (quoique officieux) auprès de l'Uniarque pourrait briser sans appel la carrière du Grand Officier. Au gardien des rêves de faire sentir cette influence — typique d'Asthar — par le jeu des PNJ. Ils n'en demeurent pas moins que nos voyageurs ont là leur toute première mission.

Dans un premier temps, ils doivent se rendre à Sybil et contacter Andrella Lofmer, l'officier local de l'OVU. Elle leur donnera précisions et informations supplémentaires, de même qu'elle les guidera sur ce qu'ils doivent faire. Un document leur est remis dans ce sens : leur mandat, qui doit pareillement être présenté à tout garde-rêve s'enquerrant de leur présence et de leurs motivations. Le mandat stipule encore que trois dragons d'or (30 sols) seront remis à chacun pour un rapport clair sur l'origine de la contestation orse, plus une prime de trois autres dragons s'ils apportent le moyen d'y remédier. Pour subvenir aux frais (voyage, hébergement), un pécule de 50 sols est remis à l'ensemble du groupe. Chaque dépense doit

toutefois être justifiée, et le reliquat (s'il y a lieu) restitué en fin de mission. Les dépenses inutiles et somptuaires sont très mal notées (entraînant généralement un pécule beaucoup plus petit à la mission suivante).

Cela dit, les voyageurs — désormais officiellement désignés comme *néophytes* — sont libres de partir quand ils veulent. A eux de gérer leur voyage : trouver un vaisseau (pas trop cher) pour l'île du Tournerêve, s'enquérir de la prochaine phase idoine pour le rêve d'Orsis. Au gardien des rêves de décider d'une attente plus ou moins longue. (En tant que *mandatés*, les voyageurs peuvent loger dans les casernements des garde-rêve. S'ils préfèrent l'Auberge du Tournerêve, c'est à leur frais : il est assez mal vu d'utiliser pour cela l'argent du pécule.)

Sybil en Orsis

Retrouvons les voyageurs au Lac Ambré, où ils viennent d'aboutir par la déchirure. L'ambiance est totalement différente. Les garde-rêve ne jettent qu'un œil distrait au mandat. Le fils de l'un d'eux va se marier le lendemain et la fête est déjà dans l'air. Les voyageurs découvrent ainsi la caractéristique principale des Orses : joie de vivre doublée d'une certaine indolence, rien à voir avec la méticulosité efficace des Astharéens. Pour la location de chevaux, leur mandat leur sert de caution, ils n'ont à payer que le tarif journalier. Tout ceci est rajouté sur le document. Ostrel, la capitale, est à 10 km ; Sybil à 55 km. Les voyageurs peuvent s'y rendre directement ou commencer par un peu de tourisme. A eux de voir. Personne ici ne les presse en tous les cas.

Andrella Lofmer

Andrella Lofmer est (éventuellement) une surprise pour les voyageurs. C'est une pulpeuse blonde de 35 ans, aux longs cheveux bouclés et aux magnifiques yeux verts. Ils la découvrent vêtue d'une robe vaporeuse laissant à nu ses épaules joliment halées.

Andrella est née en Orsis, d'une mère orse et d'un père astharéen. Elle adore son pays natal — et ses manières sont à bien des égards beaucoup plus orses qu'astharéennes —, mais son ambition est de faire carrière dans l'Œil de Dragon. Elle a pu découvrir Asthar avec la reprise des transits et a été frappée par son luxe et sa richesse. C'est probablement à cette double personnalité qu'elle dut d'être nommée au poste qu'elle occupe actuellement par Eusek de Noarque, le commandeur de Sybil (à moins que ce ne soit pour des raisons plus intimes). Toujours est-il qu'Andrella Lofmer connaît bien les Orses et leur mentalité — qu'elle partage —, tout en étant un fidèle sujet de l'Unirêve.

Les faits

Ravie de faire la connaissance des voyageurs (surtout si l'un d'eux est beau garçon), Andrella Lofmer leur révèle

Andrella Lofmer

Née à l'heure du Dragon

Officier responsable
de l'OVU à Sybil

Age 35 ans

Taille 1m68

Poids 60 kg

Cheveux blonds

Yeux verts

Beauté 14



Orse dans ses manières, aimant à jouer de son charme, mais Astharéenne dans ses aspirations (tête plutôt chaude), fidèle à l'Unicat.

le ce qu'elle sait de l'affaire. Les rumeurs proviennent de la Brimbe, apparemment nées des récits de condamnés en retour de réparation.

Suit une explication du double système pénal, orse et Astharéen. Les autochtones sont jugés par les bourgeois et, pour les délits graves, sont envoyés en réparation dans la forêt. Ils doivent y rencontrer un être fée, ou *quelque chose* (toujours cette imprécision de la légende) qui leur pardonne et les absolve de leur forfait. Ils ne peuvent revenir dans la plaine qu'à cette condition. Le plus étonnant, pour un œil étranger, est que les condamnés s'y appliquent de tout leur cœur : il ne viendrait à l'idée de personne de s'y dérober, et encore moins de tricher à ce sujet.

Or, plusieurs condamnés récemment envoyés en réparation dans la forêt près de Brimbel, ont déclaré avoir rencontré un être fée qui leur a enjoint — pour un pardon total et définitif — de porter à connaissance des autres hommes que les êtres fées ne voulaient plus de la présence de *ceux qui parlent haut* et que tout commerce, notamment la soie, devait cesser avec eux. Cet être fée aurait été le même à chaque fois : figure étincelante de 2m50 de haut, s'exprimant simultanément avec plusieurs voix différentes. La légende a commencé à s'en emparer et lui donne le nom de *fée aux mille voix*. («Ceux qui parlent haut» désigne à l'évidence les Astharéens, dont le parler est brutal comparé à la douce voix des Orses.)

Andrella propose alors le plan suivant. Les voyageurs vont se rendre à Brimbel sous couvert de tourisme — seuls les garde-rêve seront au courant de leur raison véritable. Là, ils doivent attendre qu'un condamné parte en réparation et le filer discrètement dans la forêt jusqu'à ce qu'il rencontre la fée aux mille voix. Il ne s'agit pas d'intervenir, mais de présenter ensuite un rapport circonstancié sur la rencontre.

Auberge du Bon Coïntre

sous la gérance de maître Silmon Bancretta

6 chambres à 2 lits d'une place

Nuit pour une personne : 10d

Vin d'Allant (-2) : 1d la mesure

Bière dorée (-2) : 1d la double-mesure

Hydromel (-4) : 4d la mesure

Brandevin (-5) : 6d la demi-mesure

Bœuf en brimbe (4 sust) : 5d

Jambon de Brimbel (2 sust) : 3d

Tarte aux maravilles (2 sust) : 2d

Crème de coïntres (1 sust) : 1d

Ecuries :

Fourrage et soins (par tête) : 2d

— Et s'il n'y a pas de condamné ? Les crimes sont-ils si fréquents chez vous ?

A cette question judicieuse, Andrella mord sa jolie lèvre. « Je vais vous fournir un complément de mandat, vous innocentant par avance auprès des garde-rêve de Brimbel.

— Innocentant ?...

— S'il n'y a pas de « crime », ce sera à vous d'en susciter un. Je ne parle pas d'un *meurtre* : quelques coups et blessures suffiront. Comme vous le constaterez vite, les Orses ont le sang chaud sous leur apparente indolence et sont prompts à s'énervier. Ils sont entre autre extrêmement jaloux. Trouvez le moyen d'en provoquer un, en sorte de déclencher une bagarre suffisamment sérieuse pour faire intervenir les autorités. L'Orse sera jugé par le bourgmestre, et très certainement envoyé en réparation. Quant à vous, les miliciens vous remettront entre les mains des garde-rêve. Au vu de votre mandat, toutefois, vous serez discrètement relâchés, afin de pouvoir accomplir votre mission de filature. »

Sur ces mots, Andrella Lofmer sourit d'un air radieux, fière de sa trouvaille, apparemment inconsciente de son cynisme. Mais tels sont ses ordres, et les voyageurs n'ont d'autre choix que d'obéir à leur supérieure hiérarchique, ou d'abandonner...

Brimbel en Orsis

Une route astharéenne relie Sybil à Brimbel, distant de 65 km. Niché au pied de collines, Brimbel est une agglomération typique, avec ses maisons à géométrie variable, ses champs, ses vergers, ses habitants soucieux de leur

Mélune

Née à l'heure de la Sirène

Fille de l'aubergiste,
sœur de Guildo

Age 17 ans

Taille 1m55

Poids 46 kg

Cheveux châtain doré

Yeux noisette

Beauté 13



Coquette, mutine, surtout désireuse d'échapper à la surveillance de son frère.

travail dans la journée et de se divertir le soir venu. Les Astharéens y ont implanté une auberge, servant de relais pour les chevaux : l'Auberge du Bon Coïntre. Voisine de l'auberge, une maison étonnamment sobre loge les garde-rêve. Ces fonctionnaires sont au nombre de trois, n'ayant en vérité pas grand chose à faire puisque Brimbel n'est pas un site de transit. A l'ouest du bourg, vers la forêt, un grand baraquement abrite la milice — actuellement une cinquantaine d'hommes. La tâche des miliciens est de lutter contre les Groins quand on en signale. Le cas échéant, ils servent de service d'ordre.

Quoique concept nouveau, les auberges ont vite été acceptées par les Orses : un lieu où l'on peut faire la fête tous les soirs sans autre motif que l'auberge elle-même — une trouvaille qu'ils auraient dû faire par eux-mêmes depuis longtemps ! De ce fait, dès l'heure de la Lyre, le Bon Coïntre est toujours plein à craquer, hommes et femmes buvant, mangeant, dansant, flirtant... L'auberge est tenue par un couple d'Orses quadragénaires, Silmon et Jarvaise Bancretta, secondés par leur fille Mélune et leur fils Guildo.

Mélune, âgée de 17 ans, est une fraîche jeune fille, coquette comme toutes les Orses, et courtisée par une demi-douzaine de jeunes gens. Son frère aîné, Guildo, 20 ans, la surveille farouchement de près. « Touche pas à ma sœur ! » semble être son mot d'ordre. Seul un certain Jalder a droit à une intimité relative avec la jeune fille : c'est son fiancé officiel.

Le « crime »

Descendus à l'Auberge du Bon Coïntre, les voyageurs ne peuvent manquer de remarquer les tensions qui existent entre Guildo et sa sœur, Jalder et ses autres rivaux. Tout cela se déroule toutefois dans une apparente bonne humeur, parmi les rires et les chansons. De fait, rien de

Guildo

Né à l'heure des Epées
Fils de l'aubergiste,
frère de Mélune

Age 20 ans
Taille 1m68
Poids 65 kg
Cheveux châtain foncé
Yeux bruns
Beauté 11



Fier, macho, obnubilé par la surveillance de sa petite sœur.

Jalder

Né à l'heure du Faucon
Fils de charpentier,
fiancé de Mélune

Age 20 ans
Taille 1m67
Poids 68 kg
Cheveux châtain roux
Yeux bruns
Beauté 11



Possessif, jaloux, amoureux de Mélune.

Caractéristiques des bagarreurs

TAILLE	10	VOLONTE	11	Vie	11
CONSTIT	12	EMPATHIE	11	End.	22
FORCE	12	REVE	11	+dom	0
AGILITE	11	Mêlée	11	Prot.	0
DEXT	12	Tir	11		
VUE	10	Lancer	11		
OUIE	10	Dérobée	11		
Corps à corps	niv +1 init 06 +dom (0)				
Couteau	niv +1 init 06 +dom 0				
Esquive	niv +2				
Discrétion, Course, Vigilance 0\ Survie en forêt +3.					

Utiliser ces mêmes caractéristiques pour le condamné à réparation.

Caractéristiques des miliciens de Brimbél

TAILLE	11	VOLONTE	12	Vie	12
CONSTIT	12	EMPATHIE	11	End.	24
FORCE	13	REVE	11	+dom	+1
AGILITE	12	Mêlée	12	Prot.	3
DEXT	12	Tir	11		
VUE	10	Lancer	12		
OUIE	10	Dérobée	11		
Epée sorde	niv +4 init 10 +dom +4				
Corps à corps	niv +4 init 10 +dom (+1)				
Arc	niv +4 init 09 +dom +2				
Bouclier	niv +4				
Esquive	niv +4 (-1 malus armure)				
Course, Vigilance	+3 \ Survie en forêt +3.				

fâcheux ne se produira si les voyageurs ne prennent eux-mêmes l'initiative de jeter de l'huile sur le feu. Au gardien des rêves de gérer les réactions des PNJ selon la façon dont les voyageurs s'y prennent, selon que l'un d'eux « drague » Mélune devant son frère, ou devant son fiancé, ou toute autre possibilité. Les Orses, cependant, seront assez lents à réagir, ne souhaitant pas se compromettre avec des étrangers. Il faudra donc faire bonne mesure. Mais une fois hors de leurs gonds, plus rien ne les arrêtera. Par ailleurs, si une bagarre éclate dans l'auberge, d'anciennes rancunes se réveilleront parmi les autres prétendants de Mélune, et la rixe sera bientôt généralisée.

Que les voyageurs n'oublient pas qu'ils ne doivent pas être les seuls responsables, il faut que le plus sérieux du délit soit commis par un Orse, Guildo, Jalder ou un autre. Or ceux-ci, quoique emportés, sont plutôt de piètres combattants. Il faut donc tâcher de recevoir plus de coups qu'on n'en donne — une situation assez inconfortable. Le plus habile serait évidemment de semer la zizanie en sorte de faire se battre tout le monde, tout en restant soi-même innocemment hors du coup.

Enfin, prudence à l'arrivée des miliciens venus rétablir l'ordre ! Ces soldats sont quant à eux d'assez bons combattants, et ils ne seront pas dans la confiance du stra-

tagème. (S'ils étaient prévenus, les risques d'indiscrétion seraient trop grands et le plan pourrait faire long feu.)

Le jugement

Comme prévu par Andrella Lofmer, l'un des jeunes gens sera condamné à partir en réparation dans la forêt, tandis que les voyageurs seront — apparemment — bouclés par les garde-rêve en attendant un détachement de Sybil pour les prendre en charge. Le jugement aura lieu le lendemain même, dans la cour de la maison du bourgmestre, séance qui s'achèvera — évidemment — par des danses et des libations. Le condamné aura le reste de la soirée pour s'équiper (provisions, matériel de couchage, etc.), puis se mettra en route pour la forêt dès le lendemain matin. De leur côté, les voyageurs devraient pareillement se préparer en catimini, aidés par des garde-rêve un peu dépassés par la situation, mais obéissant aux ordres venus d'en haut.

En Forêt d'Orsis

La filature en forêt devrait durer deux jours. Aucune rencontre, bonne ni mauvaise, n'est prévue jusqu'au soir du second jour. Le condamné progresse en droite ligne, dans la mesure où le relief le lui permet, parcourant en

moyenne 5 km par heure draconique. Les conditions de marche dans la forêt sont considérées *malaisées* (RdD, I, page 33). Le premier soir, au début de l'heure de la Lyre, il s'arrête pour monter un camp. Il fera de même le lendemain soir.

Au gardien des rêves de juger des jets de Dérobée/Discretion à demander aux personnages. S'ils ne sont pas assez discrets, toutefois, le condamné fera mine de ne pas s'apercevoir de leur présence, sans chercher le contact avec eux, continuant sa progression comme si de rien n'était.

Durant le second jour, EMPATHIE/ Survie en Forêt à zéro peut donner aux voyageurs l'impression qu'ils sont observés. Par moments, OUIE/ Survie en Forêt à -2 peut également leur suggérer comme des rires étouffées provenant des frondaisons, mais sans qu'ils puissent cependant détecter d'autre présence que celle du condamné.

L'être fée

Au soir du second jour, le condamné dresse son camp dans une petite clairière (10 m de diamètre). On peut supposer que les voyageurs se tiennent à l'orée de cette clairière, épiant ses faits et gestes. C'est alors, au bout opposé de la clairière, qu'apparaît l'être fée... Il est effec-

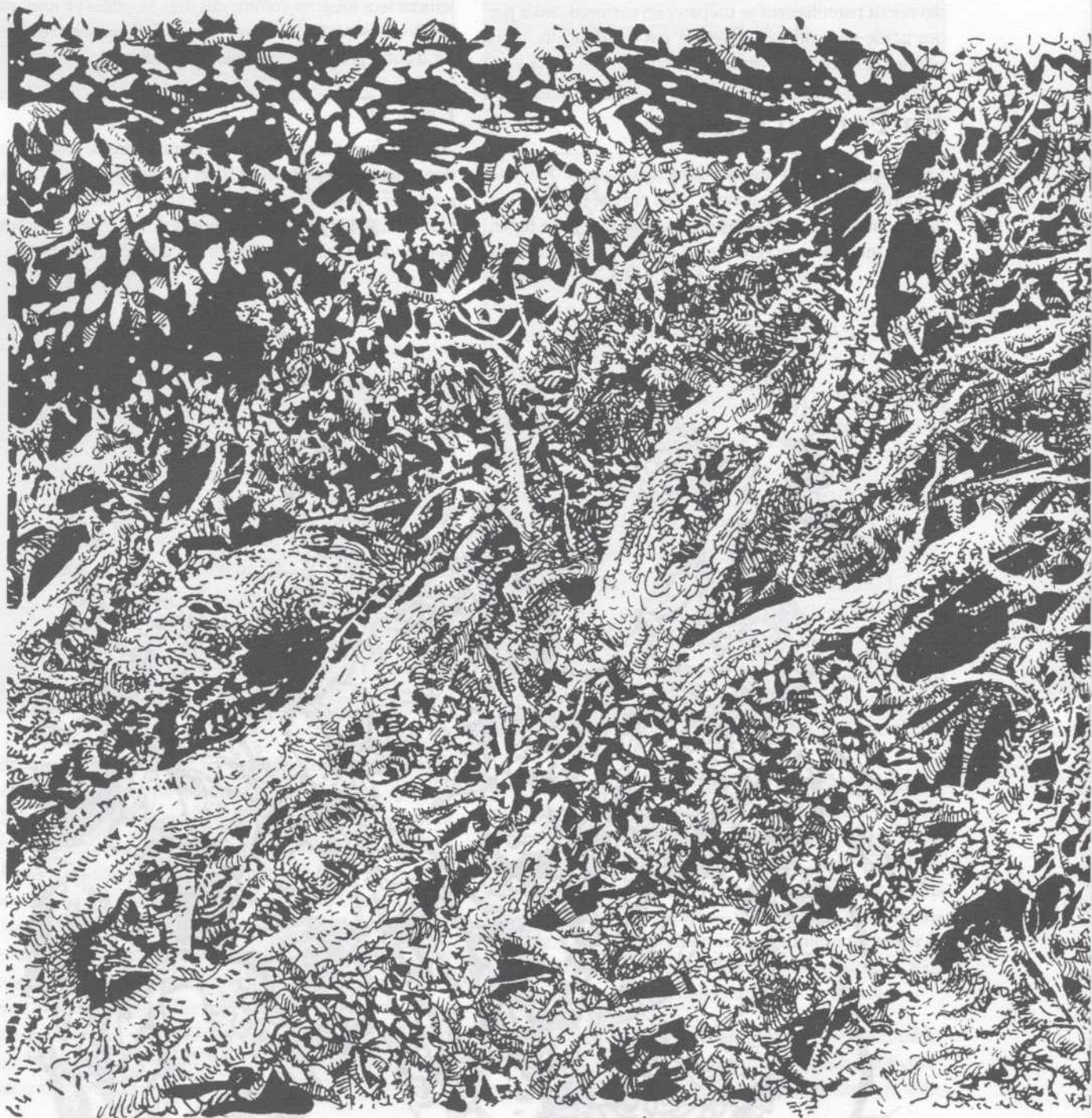


tivement très grand, 2m50, vêtu d'une longue robe blanche à la fois scintillante et floue. Son visage pâle, également scintillant, n'a pas de trait précis. Impossible de dire si c'est un homme ou une femme. A peine l'a-t-il aperçu que le condamné fait un pas vers lui, puis tombe à genoux dans l'herbe et se prosterne...

« Que viens-tu faire ici ? » demande l'être fée. Pétrifié de terreur, le condamné lui explique les raisons de sa quête et ce pour quoi il cherche réparation. « Oh là là ! Comme c'est méchant ! Comme c'est vilain ! Taper sur les gens !... Il ne faut plus faire cela ! » ponctue l'être fée à mesure que le condamné explique sa

faute. Et en vérité, chaque remarque de l'être fée est proférée avec une voix différente. Ce sont des voix juvéniles, assez haut perchées, appartenant — non pas à mille — mais au moins à trois organes différents.

Chez les voyageurs, si un haut-révérant tente une Détection ou une Lecture d'Aura sur l'être fée, il peut percevoir un halo pulsatif bleu foncé entourant ce dernier. Cela signifie qu'il est en présence d'un être doué de rêve (il s'en doutait), *mais* que celui-ci est en même temps sujet à un effet magique. Une Lecture d'Aura précise donne *Monts* ; puis, en case de *Monts*, donne *effet d'illusion*, sans autre précision.



Il s'agit de magie sylvaine, un sort apparenté à *Transfiguration* de la Voie d'Hypnos. L'être fée n'est qu'une illusion : il s'agit en réalité de trois Sylvains juchés sur les épaules l'un de l'autre afin d'atteindre une hauteur de 2m50 (même pour les Sylvains, l'illusion ne peut modifier la taille de la cible), illusoirement transfigurés.

« Tu seras pardonné, dit une voix de l'être fée, si tu retournes dire aux tiens qu'ils ne doivent plus faire de commerce avec ceux qui parlent haut !

— Et qui emportent nos arbres ! ajoute une seconde voix.

— Surtout le commerce de la soie ! » précise la troisième.

Les Groins

C'est à ce moment qu'une bande de Groins fait irruption dans la clairière. Aussitôt, l'être fée se démantèle, perd de sa hauteur, et se scinde en trois silhouettes glapissantes qui s'enfuient dans la forêt. Malgré la brume limbaire qui les entoure, les voyageurs peuvent deviner qu'il s'agit de trois Sylvains, et comprendre ainsi toute la mystification.



Aux cris de l'être fée, le condamné s'est retourné, toujours à genoux, pour voir les Groins fondre sur lui... Aux voyageurs d'intervenir s'ils le souhaitent, et de lui sauver la vie. Dans tous les cas, les Groins finiront par remarquer leur présence, et un combat semble difficilement évitable.

Caractéristiques des Groins

TAILLE	13	VOLONTE	10	Vie	13
CONSTIT	13	EMPATHIE	8	End.	26
FORCE	14	REVE	10	+dom	+1
AGILITE	12	Mêlée	13	Prot.	2
DEXT	10	Tir	10		
VUE	10	Lancer	12		
OUIE	10	Dérobée	10		
Masse grouine	niv +3	init 09	+dom +4		
Bouclier	niv +3				
Esquive	niv +3				
Course +3, Vigilance +3/ Discrétion 0/ Survie Forêt +3.					

En prévoir un nombre égal à celui des voyageurs.

la légende en Orsis, présentée comme pure invention sylvaine, avec un effort redoublé pour repousser le petit peule toujours plus loin dans la forêt, sinon pire encore. On peut au moins s'attendre à ce que le système pénal orse soit aboli, pour laisser place au seul système astharéen. Une réaction du genre : « Bon, maintenant, les Orses, assez rêvé ! Il est temps de devenir sérieux ! » Ayant goûté à la joie de vivre des douces plaines, les voyageurs ont-ils réellement envie de voir bouleverser tout cela ? A eux de voir, selon leurs propres motifs et aspirations.

Contre un rapport complet, incluant la mystification sylvaine, les voyageurs recevront l'intégralité de la prime (6 dragons). S'ils présentent l'être fée comme véritable — apparemment une puissante entité de rêve assimilable aux licornes et aux chimères —, et donc n'apportent pas de solution, ils ne recevront que les trois dragons de base. Dans tous les cas, chacun recevra un supplément de 3 dragons en récompense de sa bravoure contre les Groins, avec dans son dossier de voyageur de l'Unirêve, une mention favorable pour l'avancement de sa carrière.

Conclusion

S'étant retourné vers les Groins, le condamné n'a pas vu la dislocation de l'être fée ni s'enfuir les trois Sylvains. Quoique reconnaissant envers les voyageurs — même s'il a toujours une dent contre eux —, il refuse de croire à leur témoignage, il dénie l'idée d'une mystification des Sylvains. En ce qui le concerne, il a rencontré un être fée, un être de la légende, faisant que lui-même, modeste villageois, fait maintenant lui aussi partie de cette dernière...

De retour à Brimbel, les allégations des voyageurs n'auront pareillement aucun poids auprès des Orses. La légende est beaucoup plus attractive que tout ce que peuvent dire des étrangers. On ne les en félicitera pas moins de leur bravoure contre les Groins, les garde-rêve en apportant la notification au bas de leur mandat.

Les voyageurs peuvent maintenant commencer à avoir leur opinion personnelle sur Asthar et ses rapports avec les autres rêves. Lors, retournés à sybil soumettre leur rapport à Andrella Lofmer, se posera pour eux la question d'un choix : que doivent-ils révéler exactement ? Dire toute la vérité peut avoir comme conséquence qu'Asthar entreprenne un dénigrement systématique de



L'Ordre du Serpent

Ce scénario, prévu pour quatre à six personnages d'expérience moyenne, suppose que les voyageurs sont déjà au service de l'Unirêve. Le gardien des rêves peut le faire jouer à la suite du précédent, ou y intercaler une ou plusieurs missions de son cru.

Introduction

Les personnages sont maintenant bien installés dans l'Unirêve. Ils ont transité plusieurs fois et ont rencontré nombre de PNJ. Entre deux missions, ils ont pu visiter tel ou tel rêve, sans être pour autant mandatés, et commencer à se faire une idée personnelle d'Asthar et de ses valeurs. Rappelons en effet que les voyageurs de l'Unirêve ne sont pas de véritables fonctionnaires, mais plutôt des sortes de « mercenaires », libres de postuler pour une mission quand le cœur leur en dit (généralement quand leurs fonds sont en baisse), puis de prendre autant de vacances qu'ils le souhaitent. Cela dit, l'OVU ne les surveille pas moins du coin de l'œil, notant leurs déplacements, tout cela s'ajoutant au dossier de leurs missions proprement dites.

Lors, supposant que les voyageurs ont jusqu'à présent été bien notés, le moment est venu pour l'OVU de décider s'il peut ou non leur faire confiance pour des missions plus délicates, des missions réservées aux seuls fidèles sujets de l'Unicat. Dans ce but, les voyageurs vont être soumis à un *test de moralité*. Le principe est de les laisser face à une situation imprévue, privés de directives officielles, et de voir si, *spontanément*, ils réagissent en faveur de l'Unirêve ou s'en lavent les mains. Dans le premier cas, favorablement appréciés, ils pourront accéder au grade de *pérégrin*.

Ces tests (très fréquents avant le Second Déclin) sont naturellement tenus secrets et peuvent adopter n'importe quelle forme. De ce fait, même si les voyageurs savent qu'ils existent, il leur est impossible, le moment venu, de savoir si la situation est réelle ou si l'on est en train de les éprouver.

Pratiquement, les voyageurs vont être confrontés à la « trahison » d'un autre voyageur de l'Unirêve, un vétéran qu'ils sont chargés d'escorter pour une mission de routine. Ce personnage est censé s'être enfui après avoir dérobé des documents importants. Le test consiste à

savoir si les voyageurs vont ou non le dénoncer, ou mieux encore, se lancer spontanément à sa poursuite. Il s'agit en réalité d'une mise en scène de bout en bout. En termes de jeu, le scénario va alors consister en une course poursuite de rêve en rêve (Istebourg, Orsis, Asthar, Endryamir, Mélodis) où les personnages devront eux-mêmes effectuer les bons choix, transiter au bon moment et au bon endroit. Pour le gardien des rêves, cela peut servir de *répétition générale* du système, avant qu'il ne se lance véritablement dans sa propre campagne.

Une mission de routine

Dans les bureaux de l'OVU, les voyageurs retrouvent messire Tyrol d'Asthar, le Grand Officier de l'Office. Il est cette fois en compagnie d'une jeune femme, vêtue et bottée de cuir comme les voyageurs, arborant une épée dragonne au côté. Les présentations sont faites : la jeune femme se nomme Iobéhis Azella. Comme les PJ, c'est une ancienne voyageuse de la Queue de Dragon, arrivée dans l'Unirêve par l'une des nombreuses déchirures d'Endryamir, il y a déjà quelques années. Iobéhis est désormais une voyageuse de l'Unirêve ; elle a accompli nombre de missions et possède aujourd'hui le grade de vétéran.

Iobéhis va se rendre dans le rêve d'Istebourg, délivrer des documents importants à une personnalité de la cité de Phergaz. Les voyageurs vont être sous ses ordres. Leur mission consiste simplement à l'escorter. Il s'agit de fait d'une mission de routine, ne devant normalement rencontrer aucun problème. Pourquoi le besoin d'une escorte ?... souligne alors de lui-même Tyrol d'Asthar.

Avec un soupir, il reprend : « Il m'est interdit d'être totalement explicite, ces documents concernant des enjeux politiques de la plus haute importance. Sachez seulement qu'une certaine faction séditeuse aimerait brouiller les cartes. Nous ne savons encore que peu de choses à son sujet. Ses membres se nomment eux-mêmes l'Ordre du Serpent et se font mutuellement reconnaître par un tatouage, en forme de serpent, qu'ils portent quelque part sur le corps, sur l'épaule, au bras, etc. Soyez attentifs à ce genre de détails. C'est non seulement la mission, mais votre sécurité qui est en jeu. L'Ordre du Serpent peut frapper à tout moment. Iobéhis sait se battre, mais en

cas de coup dur, vous ne serez pas de trop à vous tous. Voilà les raisons de l'escorte. J'espère avoir été assez clair. » (Tyrol d'Asthar a un niveau + 11 en *Langue de bois*.)

Les voyageurs sont alors dûment mandatés. Trois dragons d'or (30 sols) seront versés à chacun au retour de la mission, plus une prime plus conséquente en cas de pépin et selon leur comportement. Le pécule est remis au chef de la mission, Iobéhis, qui se chargera directement de tous les frais.

Iobéhis Azella

Iobéhis est une jeune femme de 30 ans, brune, les cheveux coupés court, les yeux noirs, et le teint mat. Sans être spécialement jolie, elle possède un indéniable charme. De taille moyenne, elle est mince, souple, agile, et on la devine relativement musclée sous ses vêtements de cuir. Elle se montre agréable, souriante, simple. Très vite, elle fait comprendre aux voyageurs qu'elle est certes le chef de la mission — et c'est indiscutable —, mais qu'elle n'entend pas se comporter en tyran. Elle peut plaisanter avec eux, vider quelques gobelets en leur compagnie, et leur raconter ses aventures avant qu'elle ne découvre l'Unirêve. A ce sujet, toutefois, elle devient plus discrète, et en ce qui concerne la mission, redevenant *le chef*, elle fait comprendre qu'elle ne saurait en dire plus que ce qu'a révélé Tyrol d'Asthar. Enfin, quoique libre de manières et nullement « bêcheuse », elle met rapidement les choses au clair sur un autre sujet : pas question d'intimité particulière avec aucun des voyageurs — du moins tant que la mission n'aura pas été menée à bon terme.

Iobéhis est bonne comédienne — elle est le centre de la mise en scène. C'est néanmoins une Tête chaude, voire bouillante. L'idée d'unirêve, en tant que concept philosophique, la fascine, et elle s'y dévoue totalement, même si elle n'approuve pas toujours les méthodes d'Asthar. L'enjeu en vaut la chandelle. Elle est donc d'une rigoureuse fidélité envers l'OVU et l'Unicat.

En Istebourg

Au gardien des rêves de gérer maintenant les déplacements des voyageurs : se rendre au Tournerêve, attendre la bonne phase, transiter pour le Lac Ambré en Orsis, puis se rendre à la cascade de l'Esprit Vieux, site de départ pour Château Asthar en Istebourg. Iobéhis se charge de la location des chevaux. Jouant son rôle, le gardien des rêves doit la montrer nerveuse, constamment sur ses gardes, pressée d'arriver au but. Aux voyageurs, elle conseille à nouveau la prudence, la vigilance. (Ce n'est en réalité que comédie, destinée à entretenir une saine paranoïa.) Une halte a lieu à Sybil où les voyageurs peuvent retrouver une ancienne connaissance : Andrella Lofmer. Les deux femmes ont par ailleurs un entretien privé, au terme duquel Iobéhis se borne à dire aux voyageurs : « Tout va bien pour le moment... » (En réalité, Iobéhis a révélé son propre mandat (le test) à Andrella Lofmer, afin que cette dernière sache comment réagir ultérieurement.)

A Château Asthar, Iobéhis s'entretient pareillement avec les garde-rêve (en privé) et se fait prêter des che-

Iobéhis

Née à l'heure du Château Dormant, 30 ans, 1m69, 61 kg, brune, yeux noirs, beauté 10.

TAILLE	09	VOLONTE	15	VIE	11
APPARENCE	14	INTEL	12	ENDURANCE	26
CONSTIT	12	EMPATHIE	12	+ dom	0
FORCE	13	REVE	13	Protection	2
AGILITE	15	CHANCE	13		
DEXTERITE	13	Mêlée	14		
VUE	12	Tir	12		
OUIE	11	Lancer	12		
ODO-GOUT	07	Dérobée	13		

Epée dragonne niv +6 init 13 +dom +3

Dague mêlée niv +4 init 11 +dom +1

Esquive niv +6

Course, Discrétion, Escalade, Saut +4/ Vigilance +6

Comédie +6/ Equitation +4/ Survie Cité, Extérieur, Forêt, Montagne +4

Chirurgie, Natation +3

Botanique, Zoologie 0/ Ecriture +2/ Légendes +4.



vaux (il n'y a pas de location en Istebourg). Puis en route pour Phergaz, distante de 100 km. Ici encore, improviser les haltes, les auberges sur la route. Ostensiblement, Lobéhis est plus détendue, plus confiante. « Nous avons fait le pire », dit-elle sans s'expliquer davantage.

Phergaz

L'ancienne capitale de la Phergasie est aujourd'hui florissante. Ses remparts ont été intégralement reconstruits, et nombre de maisons neuves se dressent parmi des bâtiments antiques. La cité est bâtie sur le fleuve, la Phergue, que l'on traverse par une demi-douzaine de ponts. Pour les Phergaziens, l'intrusion de Unirêve fut considérée, non pas comme une ingérence importune, mais comme une aubaine dont ils se félicitent toujours. Venant d'Asthar, les voyageurs sont donc accueillis avec cordialité par la population locale.

Les documents de la mission doivent être remis à messire Samofar, maître architecte de la Guilde Bâtitresse de Phergaz. Le temps de se renseigner, et Lobéhis conduit tout droit son équipe chez le notable en question.

Messire Samofar est riche, vivant dans une grande et belle maison. Les voyageurs y reçoivent un excellent accueil : pas question qu'ils repartent séance tenante, le maître des lieux leur offre l'hospitalité pour la nuit, voire pour un jour ou deux. Samofar est toujours ravi d'avoir des nouvelles d'Asthar. Chaque personnage est ainsi conduit à une chambre particulière où il peut se reposer en attendant le dîner, se rafraîchir, prendre un bain ; servantes et serviteurs sont à disposition. Pendant ce temps, Lobéhis a un entretien (toujours privé) avec Samofar. Elle lui remet les documents.

Le dîner est somptueux et raffiné. Samofar est veuf, et Lobéhis, éventuellement l'unique présence féminine, prend place à sa droite. Pour le dîner, on lui a prêté une magnifique robe de velours bleu (s'il y a des voyageuses, elles ont également pu se faire prêter des robes), et la jeune femme apparaît sous un jour étincelant. Disparue son angoisse des jours précédents, elle bavarde, elle rit. Samofar est quant à lui un homme cultivé et d'agréable compagnie. Bref, une soirée entre *gens du monde*. Aucun mot n'est toutefois prononcé sur la mission qui s'est achevée, somme toute, si facilement. Puis chacun de regagner sa chambre et d'y passer une bonne nuit...

La disparition

Jusqu'à présent, les personnages ont été à la remorque du PNJ : le moment arrive où ils vont devoir prendre l'initiative. Le matin de bonne heure, des serviteurs les réveillent : ils sont convoqués d'urgence dans le bureau de messire Samofar. Ce dernier est extrêmement perturbé. « Entrez, dit-il, puis ils ajoute : votre chef n'est pas avec vous ? » De fait, force est de constater que Lobéhis n'a pas encore répondu à l'appel. On l'envoie chercher dans sa chambre : peine perdue, la jeune femme est introuvable.

Messire Samofar

Né à l'heure du Faucon
Maître architecte de Phergaz

Age	51 ans
Taille	1m72
Poids	70 kg
Cheveux	poivre et sel
Yeux	bleus
Beauté	11



En réalité agent de l'Unicat, aimable, homme du monde.

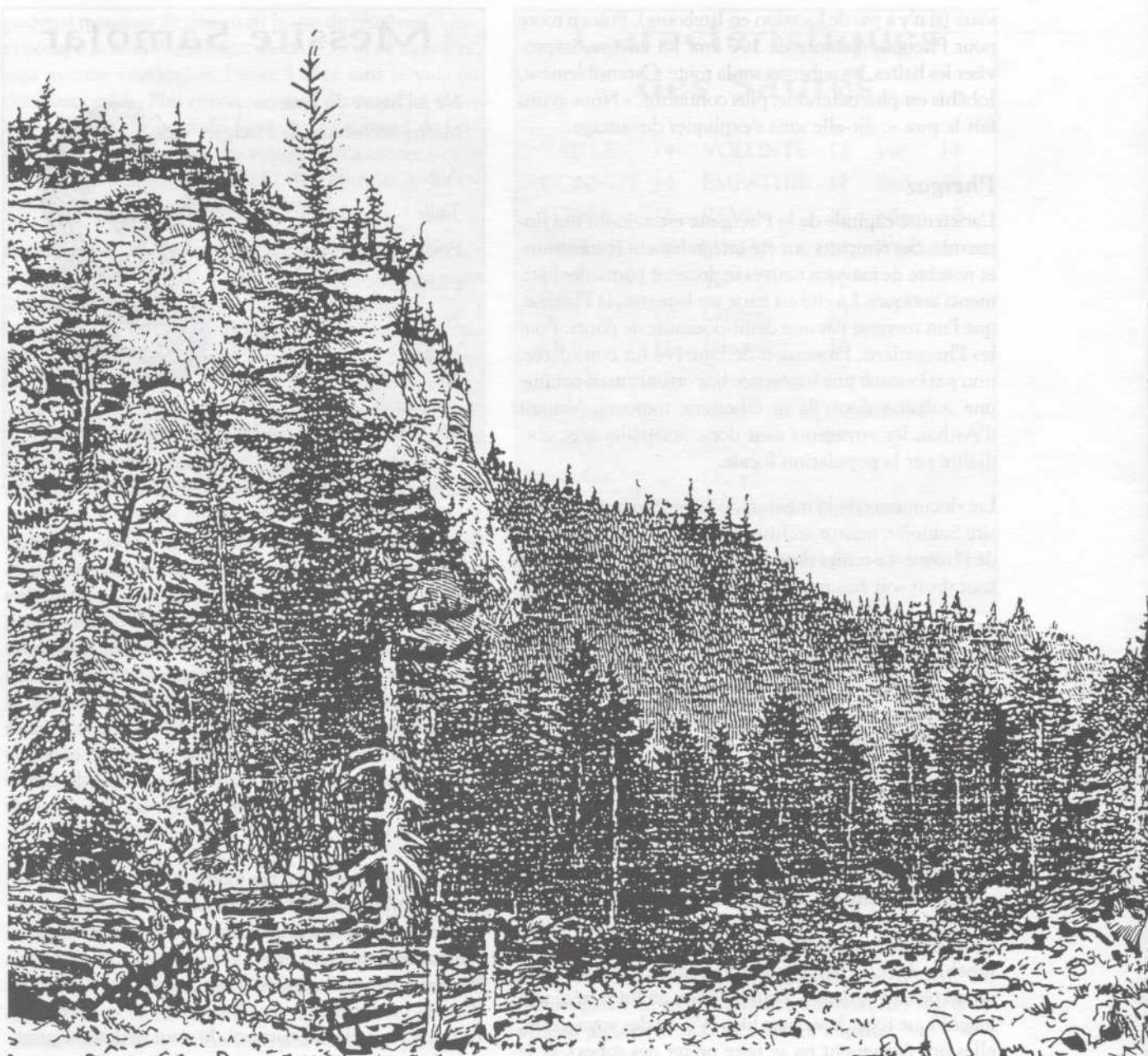
Samofar est consterné. Il révèle qu'une enveloppe contenant des plans *top secret* ont disparu de son bureau. Il est sûr qu'ils y étaient encore hier soir quand Lobéhis lui a remis les autres documents. Ces plans étant secrets, il n'en parle qu'à mots couverts. Ils auraient trait à une découverte stupéfiante faite dans les souterrains de l'antique Asthom, capable de bouleverser le rôle que la Phergasie occupe actuellement dans l'Unirêve... Aucun Astharéen n'est encore au courant. (En vérité, ces plans n'ont jamais existé. Samofar joue à son tour la comédie, selon les directives qui lui ont été données par Lobéhis la veille.)

Les voyageurs n'en sont pas moins fouillés, de même que leur chambre et celle de Lobéhis. En pure perte évidemment. Samofar est effondré : les plans doivent absolument rester secrets. Puis, si les voyageurs ne l'ont déjà fait eux-mêmes, il suggère : « Se peut-il qu'ils aient été dérobés par Lobéhis ? » Et d'ajouter : « Je vous en prie, retrouvez ces plans pour moi. Je vous dédommagerai grandement. Mais soyons clairs : il s'agit d'une mission on ne peut plus *officieuse*. Vous seuls êtes au courant, ne divulguez rien. »

Voilà les voyageurs au pied du mur. Faut-il ou non accepter cette « mission » ? Puisque Samofar voulait cacher ces plans à Asthar, les lui restituer sans rien dire serait trahir l'Unirêve. D'ailleurs, n'était-ce pas la *véritable* mission de Lobéhis, sous couvert de lui apporter d'autres documents ? Quoique se croyant sûr de lui, Samofar n'était-il pas déjà dans le collimateur de l'Unicat ? Reste à savoir pourquoi on ne leur a rien dit, un manque de confiance un peu humiliant. Par ailleurs, la récompense promise par Samofar (plusieurs dizaines de dragons) est alléchante. Un cas de conscience à résoudre.

Le tatouage

Cet élément doit éclairer l'affaire sous un jour nouveau. Il est donc impératif qu'il parvienne à la connaissance



des voyageurs. Une servante, nommée Druna, apporte le témoignage suivant.

La veille, avant le dîner, elle s'est présentée chez Lobéhis pour l'aider à passer sa robe. La voyageuse lui a répondu qu'elle n'avait pas besoin d'elle. La servante a donc tourné les talons, quand elle a entendu Lobéhis la rappeler. Elle est aussitôt rentrée dans la chambre, pour découvrir la jeune femme toute nue, mais se dissimulant prestement derrière la robe qu'elle s'apprêtait à enfiler. Sur quoi, Lobéhis, gênée et comme prise en faute, a prétendu qu'elle ne l'avait jamais rappelée, que la servante avait du confondre. Druna l'a finalement laissée s'habiller seule. « Mais, ajoute-t-elle, j'ai eu le temps de voir quelque chose sur elle, et je crois que c'est cela qu'elle ne voulait pas que je voie : on aurait dit comme le dessin d'un serpent qui faisait tout le tour de sa cuisse... »

Pour amener ces révélations, Samofar, anéanti, peut laisser aux voyageurs le soin d'interroger la maisonnée sur les allées et venues de Lobéhis hier au soir. Qu'a-t-elle fait avant et après le dîner ? Quelqu'un l'a-t-il vue ou entendue quitter la maison ? Etc. Au gardien des rêves d'être habile et de faire en sorte que le renseignement arrive tout juste à point nommé.

La disparition de Lobéhis peut maintenant s'interpréter différemment. La jeune femme fait en réalité partie de l'Ordre du Serpent et elle s'est moquée d'eux tout au long du voyage. Faire tirer EMPATHIE à zéro, et sur réussite, indiquer qu'effectivement, avec le recul, les manières de Lobéhis semblaient parfois manquer de naturel, un peu exagérées, comme si elle jouait la comédie (ce qui est la pure vérité, mais pas celle qu'on croit).

Toujours est-il que les voyageurs ont un autre dilemme.



Ne rien tenter contre Lobéhis serait laisser agir impunément l'Ordre du Serpent, et donc trahir Asthar à leur tour. Mais peuvent-ils la pourchasser sans se faire aider des garde-rêve ? Or s'ils mentionnent les plans, c'est Samofar qu'ils trahissent, et adieu la récompense ! Peuvent-ils retrouver la voleuse, lui ravir les plans et les rendre secrètement au Phergazien ? Certes, mais à quoi bon jouer les héros contre l'Ordre du Serpent si Asthar ne doit jamais en avoir connaissance ? Et l'ordre en question a l'air plus efficace qu'on pouvait le penser... En ce qui le concerne, toutefois, Samofar n'en a jamais entendu parler.

Alternatives

Si les voyageurs se contentent de retourner à Fontan, sans leur chef, on leur demandera des explications. S'ils se bornent à dire que Lobéhis leur a fauché compagnie, on n'in-

sistera pas. Puis quelque temps plus tard, de nouveau convoqués chez le Grand Officier, ils auront le choc de retrouver Lobéhis près de lui. C'est elle qui prendra la parole : « En me dénonçant aux autorités, vous auriez fait preuve de votre fidélité à l'Uniarque. Or vous ne l'avez pas fait. Je vous remercie de m'avoir épargnée, mais l'Unirève a plus d'importance que moi... » Sur quoi Tyrol d'Asthar conclura sèchement : « Vous pouvez disposer, il n'y a aucune mission disponible pour vous en ce moment » — laissant les voyageurs éberlués par tant de machiavélisme qu'ils n'avaient pas soupçonné. Par la suite, et jusqu'à un éventuel nouveau test, ne leur seront plus confiées que des missions subalternes.

Si par contre, de retour à Fontan, ils déballet toute l'affaire et leur supposition que Lobéhis appartienne à l'Ordre du Serpent, Tyrol demandera : « Et les plans de Samofar ? Ils doivent être loin, maintenant ! Vous auriez

mieux servi l'Unirêve en suivant la piste tant qu'elle était chaude ! Je vais devoir mettre des spécialistes sur l'affaire... » Les voyageurs seront néanmoins bien notés. Plus tard, ils retrouveront Lobéhis, pour découvrir pareillement qu'il s'agissait d'un test — où ils n'auront obtenu que la mention *passable*.

Pour obtenir un *très bien*, les voyageurs doivent se lancer sur les traces de la voleuse en sorte de rapporter les plans secrets à Asthar. Le coup de théâtre final n'en sera que plus inattendu.

La poursuite

Un cheval manque à l'écurie, celui de Lobéhis ; les voyageurs ont toujours les leurs. La jeune femme ayant dû partir durant la nuit, elle peut avoir 6 à 8 heures d'avance (au gardien des rêves de gérer précisément les horaires). Si un haut-rêvant accomplit un rituel de communication, tel que Miroir d'Hypnos, sur Lobéhis, il peut la localiser galopant vers le nord. Ultérieurement, un tel rituel fonctionnera toujours, mais à condition que la jeune femme soit toujours dans le même rêve qu'eux. Au long de la route, dans les auberges de halte, on aura noté son passage : elle a à peine pris le temps de se reposer, elle semblait très pressée.

Château Asthar

A Château Asthar, les garde-rêve tombent (apparemment) des nues. Oui, Lobéhis est passée récemment, rentrant de mission. Elle a déclaré que le reste de son équipe restait encore quelque jours à Phergaz en villégiature. Puis elle a transité pour Orsis. Si les voyageurs optent alors pour la franchise totale, les garde-rêve répondront n'avoir jamais entendu parler de l'Ordre du Serpent et paraîtront sceptiques quant à la trahison de

la voyageuse. Ils conseilleront d'aller trouver leurs collègues de Sybil ou de Fontan.

En réalité, Lobéhis leur a soumis son propre mandat. Ce mandat prévoit le fait qu'elle peut être poursuivie par d'autres voyageurs pour une accusation quelconque, où les garde-rêve ont ordre de pas s'impliquer. Ceci est vrai pour tous les garde-rêve de ses futurs transits, y compris ceux du Tournerêve. (En Orsis, Andrella Lofmer est déjà au courant.) Ainsi va s'expliquer l'apparente inertie des fonctionnaires, face aux révélations des voyageurs, une inertie bien peu dans la manière astharéenne. A la longue, les voyageurs peuvent s'interroger sur cette étrangeté. Qu'ils en tirent leurs propres déductions.

Méralt en Orsis

Là, l'écart se creuse. Quel que soit le temps mis par les voyageurs, ils apprennent des garde-rêve de Méralt (site d'arrivée), que Lobéhis est arrivée par la déchirure il y a trois jours. (Se rappeler en effet le décalage de 1 à 10 jours qui accompagne le franchissement de toute déchirure.) Lobéhis a loué un cheval et annoncé son intention de se rendre à Sybil.

Toutefois, si les voyageurs enquêtent au long de la route, ils apprennent à l'auberge d'Ostrel, où la voyageuse a changé de cheval, qu'elle n'est pas partie vers le nord, mais vers la clairière du Chêne Dragon (retour en Asthar). Si les voyageurs, trop confiants, vont directement à Sybil, Andrella Lofmer tombera des nues à son tour. Non seulement elle n'a pas revu Lobéhis, mais son appartenance à l'Ordre du Serpent lui semble improbable. Andrella en a entendu parler, mais comme toujours en Orsis, nombre de rumeurs n'ont qu'un caractère fantaisiste. Cela dit, elle n'est pas habilitée à mandater les voyageurs. Elle leur conseille de retourner au plus vite en Asthar.

Aux voyageurs de galoper vers la clairière du Chêne Dragon. Lobéhis a effectivement transité pour le

Tournerêve il y a x jours (x = délai normal en fonction



Caractéristiques des Endryans

TAILLE	11	VOLONTE	11	Vie	12
CONSTIT	13	EMPATHIE	10	Endurance	24
FORCE	13	REVE	11	+dom	+1
AGILITE	13	Mêlée	13	Protection	2
DEXTERITE	12	Tir	12		
VUE	12	Lancer	12		
OUIE	10	Dérobée	11		
Hache 1 main	niv +4	init 10	+dom +4		
Arc	niv +4	init 09	+dom +2		
Bouclier	niv +4				
Vigilance +3/ Equitation, Survie Montagne +8.					

Utiliser les mêmes caractéristiques pour Erkim ur Araïk, avec un niveau de plus dans toutes les compétences.



de l'arrivée de la voyageuse en Orsis et du temps mis par les voyageurs pour parvenir à la clairière).

Au Tournerêve

Une nouvelle déception attend les poursuivants : il y a déjà 9 jours que Lobéhis est arrivée au Tournerêve en provenance d'Orsis. Elle est demeurée sur l'île pendant 2 jours, le temps d'attendre une phase correcte pour le ravin d'Endryamir, vers lequel elle a transité il y maintenant 7 jours.

C'est à ce point que les voyageurs ont un choix crucial à effectuer. Soit ils se lancent immédiatement à la poursuite de la voyageuse, soit ils se rendent à Fontan faire leurs révélations à Tyrol d'Asthar. Sans être sceptiques comme leurs homologues d'outre-rêve, les gardes du Tournerêve sont évasifs : « D'après vous, Lobéhis Azella appartiendrait à l'Ordre du Serpent ? C'est possible... Tout est possible... De son propre aveu, elle n'était pas mandatée pour ce transit, elle se rendait en Endryamir pour *convenance personnelle* ». Cela étant, les garde-rêve admettent qu'il serait sans doute plus efficace de continuer à la talonner, vu le retard qui s'accumule, plutôt que de perdre encore un temps précieux à se rendre à Fontan. Il ne sont pas habilités à fournir aux voyageurs un nouveau mandat pour cette « mission », mais peuvent prolonger le précédent *pour cause de complication* — à refaire valider par les garde-rêve d'Endryamir. Les voyageurs restent ainsi toujours mandatés. (Tout ceci, de même que les allégations des garde-rêve quant à Lobéhis, fait partie de la connivence.)

Pour aider les personnages à faire le bon choix, ne pas retourner à Fontan, ce qui terminerait l'aventure, la prochaine phase de départ vers Endryamir aura lieu la nuit

même de leur arrivée au Tournerêve, du Serpent au Roseau inclus (la phase suivante pour cette même destination ne se produisant que dans 4 jours).

En Endryamir

Et la chance sourit enfin aux voyageurs. Par le jeu des décalages, Lobéhis a perdu plus de temps qu'eux. Ils apprennent des garde-rêve du ravin d'Endryamir que la fugitive est arrivée il y a trois jours. Elle n'était effectivement pas mandatée (disent-ils), mais c'est quelqu'un de connu, c'est un vétéran ! Les voyageurs apprennent également qu'elle a passé un jour entier dans la cité, puis qu'elle a pris, à cheval, la direction de l'ouest, vers Orchest. Son avance n'est ainsi plus que de deux jours. Les garde-rêve re-valident le mandat prolongé, mais ne peuvent rien faire de plus, sinon souhaiter bonne chance aux voyageurs.

Dans la cité, Lobéhis a engagé une bande d'aventuriers. Son choix s'est porté sur un certain Erkim ur Araïk, un Endryan à l'uragh discutable — il n'est que le neveu d'un uraghan lui-même déshérité. Erkim a la mine résolument patibulaire, et surtout, il porte autour du poignet un tatouage de serpent — d'où le choix de la jeune femme. Erkim a ordre de guetter l'arrivée des voyageurs, puis de leur emboîter le pas quelque direction qu'ils prennent. Sa bande comporte une demi-douzaine d'hommes. Tous sont montés.

Une escorte

A peine les voyageurs se sont-ils engagés sur la route d'Orchest, probablement à cheval — encore que tous les frais soient désormais à leur charge depuis Istebourg —, qu'ils sont rejoints par un groupe de cavaliers endryans, armés d'arcs, de haches et de boucliers. Leur chef se présente : Erkim ur Araïk, et ajoute : « Les routes ne sont

pas sûres pour les étrangers en Endrymir. Nous allons nous-mêmes vers Orchest. Nous nous ferons un plaisir de vous escorter. » Tout cela proféré avec un sourire sardonique dévoilant des dents inégales.

Aux voyageurs de réagir. S'ils n'acceptent pas l'escorte, la bande n'en continuera pas moins à trotter non loin d'eux. Demander (éventuellement) un jet de VUE à zéro. Une réussite permet de repérer le tatouage sur le poignet du chef. La soudaine « réalité » de l'Ordre du Serpent, maintenant bien en face d'eux, devrait créer chez les voyageurs un bel instant d'angoisse — sinon de panique.

En réalité, Erkim ur Araïk n'est que la cerise sur le gâteau du test de moralité. Les Endryans n'attaqueront pas les voyageurs, ils n'ont que l'ordre de les effrayer. Si ces derniers prennent l'initiative d'un combat, apparemment la seule façon de se débarrasser des importuns, les Endryans ont l'ordre de se défendre quelques rounds, puis de rompre. (La mission est certes risquée pour Erkim, mais la paye est bonne.)

Au viaduc d'Efraël

C'est là, à 20 km d'Endrymir, que se trouve le site de départ vers Mélodis. Si, trop confiants encore, les voyageurs continuent jusqu'à Orchest, ils n'y trouveront aucune nouvelle de Lobéhis. La fugitive n'y est jamais venue. Fausse piste. Ils peuvent alors songer à retourner au viaduc d'Efraël, et là, apprendre que la rusée a effectivement transité, il y a x jours, pour Mélodis. S'ils retournent plutôt à Fontan, ce sera la fin du test, avec toutefois une mention *bien*.

Mais il est plus probable que les voyageurs aillent directement trouver les garde-rêve d'Efraël, ne serait-ce qu'à cause de l'escorte. Soit les Endryans les talonnent toujours, soit il y a eu un combat qu'il serait bon de signaler. Si la bande est toujours là, toutefois, elle ne s'approchera pas du viaduc, et les voyageurs la verront avec soulagement faire demi-tour et disparaître. En ce qui concerne les garde-rêve, ils n'entameront aucune poursuite : ce n'est pas de leur ressort. Enfin, bonne nouvelle : Lobéhis a effectivement transité pour Mélodis il y a deux jours.

Conclusion

Lobéhis se trouve au poste de garde-rêve de la déchirure d'arrivée, dans le désert des Cyans. Elle s'est donnée trois semaines pour attendre la venue des voyageurs, après quoi, sans nouvelles d'eux, elle compte retourner à Fontan porter le compte-rendu de sa mission.

Les voyageurs ont quant à eux l'excitation d'apprendre que la poursuite touche à sa fin. « Oui, répond le capitaine des garde-rêve, le vétéran Lobéhis Azella est présentement ici. Elle est arrivée il y a trois jours, en mission secrète et exceptionnelle... » Lors, quelles que soient les déclarations des voyageurs : il faut l'arrêter !

lui reprendre les plans ! etc. — ils ne trouvent sur le visage du garde-rêve qu'un sourire ironique. « Le vétéran va vous recevoir, dit-il, je vous accompagne. »

Et c'est ainsi que les voyageurs se retrouvent devant leur chef, vêtue pour la circonstance d'une longue tunique à la mode cyane. Suivent les révélations sur la vérité de la mission, le test de moralité destiné à les éprouver. Les documents remis à messire Samofar étaient sans importance et les prétendus plans secrets n'ont jamais existé. En revanche, elle peut désormais montrer son mandat aux voyageurs, dissipant ainsi tous les doutes.

« Croyez-vous qu'un homme comme Samofar se serait confié à des étrangers ? souligne-t-elle finalement. Messire Samofar est l'un de nos meilleurs agents, tout comme Druna, la servante qui a dû vous servir cette fable à propos de mon tatouage. » Sur ces mots, elle retousse sa tunique cyane, dévoilant des cuisses sans la moindre trace de serpent.

« Cet ordre n'a jamais existé non plus, avoue-t-elle. C'est également une invention. J'en ai eu l'idée en pensant à Erkim ur Araïk, que je connais de longue date. Son tatouage fait partie de son uragh. »

— Mais vous avez bien réagi. Vous avez effectué les bons choix, pris les bonnes décisions. Je n'ai en fin de compte que trois jours d'avance sur vous, c'est un très bon rendement de votre part. Tyrol d'Asthar sera satisfait. Considérez-vous désormais comme *périgrins* avec la mention *très bien*. »

Quelque temps plus tard, l'équipe au complet transite à nouveau pour Endrymir : arrivée à Point Boutchouk.

Où le serpent se mord la queue

Ce rebondissement est laissé à l'appréciation du gardien des rêves, selon qu'il désire clore définitivement l'affaire ou s'en servir comme tremplin pour sa propre campagne.

De retour en Endrymir, en direction des grottes de la Gemme Géante (départ vers Asthar), Lobéhis fait la confidence suivante :

« Je puis maintenant vous révéler ce qu'il m'était impossible de dire devant les garde-rêve de Mélodis. Une partie du test était tout autant destinée à sonder leurs réactions à eux : leur faire croire que l'Ordre du Serpent n'existe pas, ou du moins, que nous autres, en Asthar, ne croyons pas en son existence. Étrange coïncidence alors, que nous ayons inventé un tel nom !

« Car en vérité, nous avons de bonnes raisons de penser que cet ordre existe bel et bien et qu'il a précisément son origine en Mélodis. J'ai observé leurs réactions, toutefois, ils se sont montrés impassibles.

Peut-être l'OVU vous confiera-t-il une prochaine mission à ce sujet — en tous les cas, vous en êtes dignes ! »

L'UNIRÊVE

Voyageurs du Quatrième Âge



Le livret des aventures regroupe trois scénarios pour Rêve de Dragon.

Chacun d'entre eux permet de visiter les contrées de l'Unirêve et de découvrir les différentes facettes de ce vaste rêve.



Par Denis Gerfaud

Ce livret ne peut être vendu séparément.

L'UNIRÊVE

Voyageurs du Quatrième Âge

L'Unirêve est un monde spécifique à *Rêve de Dragon*, un terrain destiné à supporter de nombreuses campagnes. Il est constitué d'un ensemble de rêves reliés par des passages oniriques, déchirures du rêve et blurêve. Ces passages ont été reconnus empiriquement, jusqu'à ce qu'il fût devenu possible de transiter d'un rêve à un autre, aller et retour, avec un minimum de risques. Différents facteurs, économiques, militaires, culturels, ont alors oeuvré à souder ces rêves en une unique structure politique, à laquelle ses habitants ont précisément donné le nom d'Unirêve.

Au centre se trouve Asthar, le rêve pivot, duquel il fut possible de partir vers les autres rêves, et vers où ramènent l'ensemble des passages. Les Astharéens ont nommé leur rêve l'*Oeil de Dragon*. Les trois premiers rêves avec qui Asthar communique directement forment la *Tête de Dragon*. Les rêves suivants sont l'*Aile de Dragon*. Et enfin, la multitude des rêves non répertoriés est appelée la *Queue de Dragon*. Un jour viendra toutefois où tous les rêves seront reconnus et où la Tête et la Queue de Dragon se rejoindront, ayant reformé l'unité. Pour les Astharéens, cet ère nouvelle constitue le *Quatrième Âge*.

Mais les passages oniriques sont parfois capricieux. A deux reprises au cours de son histoire, Asthar s'est retrouvé coupé du reste de son empire onirique par ce que l'on a appelé les *Déclins*. Nous sommes aujourd'hui en 177 de l'Unirêve, après la fin du Second Déclin. Les transits ont repris, mais en plusieurs points de la Tête et de l'Aile de Dragon, l'ordre d'Asthar a été remis en question, le désordre règne.

L'Unirêve offre ainsi matière à une véritable carrière au choix des personnages : missions d'exploration pour repousser les limites connues des territoires, missions d'espionnage ou de commando contre les dissidents, grand saut dans l'inconnu d'une déchirure non encore répertoriée. Honneurs et récompenses attendent les hardis pionniers. Dans ce monde foisonnant d'intrigues, il est aussi possible de mener sa propre barque, voire de se dresser contre l'Unirêve au lieu d'oeuvrer pour lui.

L'Unirêve permet aux joueurs et gardiens des rêves désireux d'une certaine stabilité, d'avoir une base, une *attache*, pour leurs scénarios et aventures. Les joueurs peuvent découvrir l'Unirêve par le hasard d'une déchirure, ou choisir de créer des personnages autochtones, natifs d'un rêve particulier, avec un background spécifique. Ce seront dans tous les cas des Voyageurs du Quatrième Âge.

CE SUPPLÉMENT CONTIENT :

- Un livret de présentation.
- Livre premier : *L'OEIL DU DRAGON*, couverture Florence Magnin, illustrations Rolland Barthélémy, textes Denis Gerfaud.
- Livre deuxième : *LA TÊTE DU DRAGON*, couverture Florence Magnin, illustrations Rolland Barthélémy, textes Denis Gerfaud.
- Livre Troisième : *AVENTURES EN UNIRÊVE*, couverture Florence Magnin, illustrations Rolland Barthélémy, textes Denis Gerfaud.

Nécessite le jeu de rôle *Reve de Dragon* seconde édition pour être utilisé pleinement
Compatible ONTOS

Un univers pour *Rêve de Dragon*
Par Denis Gerfaud

PRIX : 199 Fttc

ISBN : 2-909934-46-



MultiSpm