

# Songe

UN JEU DE RÔLES AMATEUR  
DE CAPE ET D'ÉPÉE  
DANS UN MONDE ONIRIQUE



*Le Livre des Brumes*



UN JEU DE RÔLE AMATEUR DE PIERRE GAVARD-COLENNY



# Songe

## Le Livre des Brumes

Cinquième édition (bêta), janvier 2012.

Écriture et maquette : Pierre Gavard-Colenny

Avertissement : **ce livret s'adresse au Conteur exclusivement**, car il contient des éléments de l'univers qui peuvent gâcher le plaisir de jeu des joueurs qui les liraient à l'avance. Si vous êtes un joueur, passez donc votre chemin !



# Le monde du Songe en quelques mots

Imaginez un océan de brumes. Un océan infini. Maintenant, imaginez que cet océan s'étale dans toutes les directions : droite, gauche, haut, bas, devant, derrière. Un monde entier composé de brumes...

Dans ces brumes se trouvent des mondes, comme des îles situées çà et là. Ces mondes, appelés **Rivages**, sont très divers, en taille comme en atmosphère. Certains ne contiennent qu'un petit village, parfois une seule maison. D'autres contiennent des pays entiers. Et tous ces mondes sont reliés entre eux par des passages traversant les brumes appelés **Chemins de Glace**...

Les personnages incarnent, pour diverses raisons, des **Arpenteurs des Brumes**. Destinés à voyager inlassablement de Rivage en Rivage, ils exploreront des mondes sans cesse différents, tour à tour drôles, enchanteurs, effrayants, mystérieux ou grinçants...

# Sommaire

|  |    |
|--|----|
| <b>LE MONDE DU SONGE EN QUELQUES MOTS</b> .....        | 3  |
| <b>PAR UNE BELLE NUIT DE PLEINE LUNE...</b> .....      | 6  |
| <b>DE L'AMBIANCE DE SONGE</b> .....                    | 9  |
| <b>LA VIE EST UN SONGE...</b> .....                    | 10 |
| Des Rivages .....                                      | 10 |
| Des Brumes .....                                       | 11 |
| Des Chemins de Glace.....                              | 12 |
| Des Passeurs.....                                      | 13 |
| Le Valsebrumes .....                                   | 13 |
| Les habitants des Brumes.....                          | 14 |
| Vivre près des Brumes.....                             | 14 |
| Des Premiers Rivages.....                              | 15 |
| Des Limbes.....  | 16 |
| <b>DE L'ORIGINE DU MONDE ET DE SES PRINCIPES</b> ..... | 18 |
| Egnos.....   | 17 |
| Des Premiers Rêveurs .....                             | 21 |
| Les Hommes-Mémoires.....                               | 21 |
| Les Lois du Songe .....                                | 22 |
| Le fonctionnement du Songe .....                       | 23 |
| Des Fragments de Mémoire .....                         | 24 |
| Des Tempêtes des Songes .....                          | 24 |
| Des Brisures du Songe.....                             | 25 |
| Du Cyclone.....  | 26 |
| Le Marchand de Sable .....                             | 26 |
| Du Rivage Oublié.....                                  | 26 |
| Des Univers apulvres.....                              | 27 |
| Des Rêveurs Extérieurs.....                            | 27 |
| <b>DES ARPENTEURS DES BRUMES</b> .....                 | 29 |
| Des Éclats de Songe .....                              | 29 |
| Des Champions du Songe .....                           | 30 |
| Voyager .....  | 30 |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>DE LA POPULATION DU MONDE DU SONGE .....</b> | <b>31</b> |
| Des Animains .....                              | 31        |
| Des Somnambules .....                           | 32        |
| Des Bohémiens .....                             | 33        |
| <b>DE LA MAGIE .....</b>                        | <b>34</b> |
| Où l'on parle de l'origine de la magie .....    | 34        |
| Où l'on parle des principes de la magie.....    | 34        |
| Où l'on parle des mages .....                   | 35        |
| Où l'on parle des formes de magie.....          | 36        |
| Où l'on parle du matériel.....                  | 37        |
| Où l'on parle du prix à payer.....              | 37        |
| Où l'on parle des dieux et de la magie.....     | 38        |
| <b>LA VIE EST UN SONGE... (SUITE).....</b>      | <b>39</b> |
| Du temps .....                                  | 39        |
| Du paysage céleste .....                        | 40        |
| De la technologie.....                          | 40        |
| Cartographie des Rivages.....                   | 40        |
| De l'argent .....                               | 41        |
| Des unités de mesure .....                      | 41        |
| De la médecine .....                            | 42        |
| Des langues.....                                | 42        |
| Du langage.....                                 | 43        |
| <b>DE LA RELIGION .....</b>                     | <b>44</b> |
| Un monde animiste.....                          | 44        |
| Des dieux.....                                  | 45        |
| Du Créateur.....                                | 45        |
| <b>Du SÌDH ET DU PETIT PEUPLE .....</b>         | <b>46</b> |
| <b>DES TERRES DU CAUCHEMAR.....</b>             | <b>47</b> |
| Le Cauchemar .....                              | 47        |
| Les Enfants du Cauchemar .....                  | 47        |
| L'Ennemi .....                                  | 48        |
| <b>DE L'INSOMNIA .....</b>                      | <b>49</b> |
| <b>DE L'HONNEUR ET DE LA GALANTERIE.....</b>    | <b>50</b> |
| Du Duel.....                                    | 51        |

# Par une belle nuit de pleine lune...

Enzaccio était à l'heure, comme toujours. Il n'avait jamais eu une seconde de retard à un duel de sa vie, et ce n'était pas ce soir qui ferait exception à la règle. Même si son adversaire n'était pas encore au courant du combat qui se préparait...

Un moine venait de sonner les seize derniers coups de la journée. En cette fin du mois de Dodéade, le froid se faisait plus vif, mais le sang d'Enzaccio bouillait ; il avait attendu cet instant toute sa vie. Les conditions étaient idéales pour en finir ; la pleine lune projetait une douce lumière bleutée sur la neige du toit, et le jeune homme était au meilleur de sa forme. Ses chaussures, munies de petits crampons, lui permettraient d'avoir une stabilité qui, alliée à son sens de l'équilibre, pourrait s'avérer décisive cette nuit.

Son adversaire était en retard.

Tenant de se calmer, Enzaccio ralentit sa respiration, méditant sur les volutes d'air chaud qui sortaient de sa bouche au contact de l'air frais. Son regard se porta sur l'autel d'un esprit des vents, placé là, sur le toit, des générations auparavant ; il adressa mentalement ses respects à l'esprit, et lui promit de lui faire une offrande s'il était encore en vie tout à l'heure. Puis ses pensées dévièrent et il resongea à son dernier voyage dans les Brumes, et à ce qui lui était arrivé là-bas...

À vrai dire, comme la plupart des Arpenteurs, il n'avait rigoureusement aucune idée de ce qui avait bien pu se passer à l'intérieur, sur les Chemins de Glace, car il n'en avait conservé aucun souvenir. Cependant, le Passeur lui avait fait le récit de leur traversée, comme la tradition l'exigeait... Apparemment, le guide s'était fait assommer, et était resté inconscient quelques secondes ; lorsqu'il avait repris ses esprits, il avait aperçu Enzaccio gisant à terre, et il avait entrevu une silhouette s'enfuir, une silhouette humaine, mais ayant une longue queue et des oreilles félines. Un Animaïn ! Probablement un Sire-Chat ou un Sire-Tigre...

Enzaccio avait été blessé, lacéré par de profondes griffures. Le Passeur l'avait porté tant bien que mal jusqu'au Rivage le plus proche, où il avait passé les derniers jours à récupérer ses forces.

Le moment était venu. Sur le toit, à quelques coudées de lui, le Sire-Tigre fit son apparition.

« Jusqu'à la mort, scélérat ! lança Enzaccio en saluant l'Animain avec sa rapière.

— Attendez, je... »

Mais il n'eut pas le temps de continuer. Il dut dégainer rapidement son arme pour dévier la lame de son adversaire, qui s'était jeté sur lui avec une rage incontrôlable.

\* \* \*

Par une terrifiante nuit d'orage, peu après ses dix ans, Enzaccio se terrait dans sa chambre, sursautant à chaque coup de tonnerre. Sa mère était encore à la ferme, à quelques aunes de la maison, et il était seul... Si seul.

Le tonnerre gronda à nouveau. Dehors, le vent sifflait d'un air sinistre. Enzaccio pleura et se replia sur lui-même dans un coin de la pièce.

Il n'avait jamais connu son père, et sa mère n'en parlait jamais ; elle pleurait doucement à chaque fois qu'Enzaccio avait abordé le sujet, et l'enfant avait choisi de ne plus jamais y faire allusion. Le jeune garçon avait néanmoins depuis quelques temps déjà son idée sur la nature de son père, vu certaines particularités de son propre aspect physique. Ses yeux dorés dont la pupille avait la forme d'une fente, par exemple. Mais malgré cela, et malgré tout l'amour que sa mère lui donnait, il avait parfois besoin d'une présence forte et réconfortante à ses côtés. Ce soir, par exemple...

Un cri résonna dans les ténèbres. Un cri de détresse tel que l'enfant n'avait jamais entendu. Le cri de sa mère ! Terrorisé, Enzaccio pleura, encore et encore, incapable du moindre geste tandis que le cri s'éteignait et que le vent hurlait de plus belle...

Ce n'est que bien plus tard, une éternité plus tard, que le garçon réussit à surmonter son angoisse et parvint à aller jusqu'à la ferme. Pour y découvrir sa mère gisant au sol, en sang. Le dos lacéré par des traces de griffes...

\* \* \*

Attaque en sixte, parade, feinte, feinte, petit pas en arrière. Un ballet immuable, implacable, l'aboutissement de quatorze ans d'entraînement quotidien, avec pour ultime but un seul et unique combat : celui qui mettrait fin à son chagrin. Celui qui le vengerait. Celui qui vengerait sa mère. Celui qui vengerait sa solitude...

\* \* \*

Le vieux Sire-Tigre était mourant. Sentant sa fin venir, il avait par une belle matinée de printemps fait mander son fils à son chevet dans la yourte richement décorée d'où il n'était plus sorti depuis déjà plusieurs semaines.

Les larmes aux yeux, T'graga s'inclina devant le lit de son père pour lui présenter ses hommages. Le vieil Animain lui demanda de s'approcher, et l'embrassa sur le front. La demi-heure qui suivit fut la plus chargée en émotions que le jeune Sire-Tigre eût jamais connue. Son père s'éteignit sous ses yeux, après lui avoir prodigué les derniers conseils qu'un père pouvait donner à son fils. Et après lui avoir dévoilé l'existence d'un frère qu'il ne connaissait pas...

T'graga quitta son clan peu de temps après la crémation, d'un air résolu. À la sortie du campement, il n'écoula pas le chaman qui le pria une dernière fois de renoncer à sa quête.

\* \* \*

« Canaille ! Tu vas payer pour ce que tu lui as fait ! »

Attaque, parade, riposte, une botte.

« Attends ! Je ne veux pas te... »

\* \* \*

Il avait cherché son frère dans tout le Rivage, pour enfin découvrir que celui-ci avait passé la dernière année à voyager. Inlassablement, T'graga l'avait pisté, avait enquêté, et avait fini par retrouver sa trace entre deux Rivages, dans les Brumes. Après tant d'aventures, il était là, à quelques pas de lui, silhouette encore indistincte mais à l'odeur reconnaissable...

Un animal bondit, surgi de nulle part. Il s'attaqua d'abord à l'homme accompagnant son frère, le projetant au sol. T'graga courut. Il vit la bête planter ses griffes dans le dos de celui qu'il avait enfin fini par retrouver et qui s'écroula au sol dans une gerbe de sang. T'graga rugit en se précipitant sur l'animal meurtrier ; ce dernier prit peur face au Sire-Tigre, et s'enfuit. Mais l'Animain le poursuivit, et s'enfonça dans les Brumes à sa suite, les crocs menaçants.

\* \* \*

Fente au sol.

L'incompréhension se lut dans les yeux de T'graga. Tout ce chemin pour le retrouver... Toutes ces épreuves pour en finir là, transpercé par une rapière... Un mot mourut sur ses lèvres tandis qu'Enzaccio retirait d'un coup sec son arme de la poitrine. « Mon... frère... »

Un voile passa devant les yeux d'Enzaccio lorsqu'il envisagea l'identité possible de l'Animain qu'il venait de tuer. La solitude de cette nuit d'hiver se referma sur lui ; il retourna dans les ténèbres qu'il n'avait jamais su quitter.

De délicats flocons vinrent se poser peu à peu sur le corps ensanglanté gisant sur le toit. L'esprit du vent, pour la première fois depuis des siècles, chanta une mélodie funèbre...

# De l'ambiance de Songe

*Songe* est un jeu héroïque, un jeu de cape et d'épée, et en même temps un jeu onirique... Pensez à un croisement entre *Les Trois Mousquetaires*, *Rêve de Dragon*, le cycle d'*Ambre*, *Alice au Pays des Merveilles*, les films d'Hayao Miyazaki, et vous ne serez pas bien loin de la vérité.

Après la lecture de ce livret, vous devriez être à même de saisir l'ambiance générale particulière du jeu, tout en sachant qu'il n'existe pas une seule et unique manière d'y jouer. L'on peut en effet faire des scénarios d'enquête, parcourir les Terres du Cauchemar dans une atmosphère horrifique, ou bien encore s'amuser avec des histoires délirantes dans l'Insomnia. Les possibilités sont réellement diverses et très variées.

Toutefois, l'univers de jeu a été conçu avant tout pour une ambiance de style **cape et d'épée**. Duels, aventures galantes, complots et intrigues constituent la norme dans les Rivaiges. De vaillants mousquetaires luttent pour leur honneur ou celui d'une dame, élue de leur cœur. Des Arpenteurs au chapeau orné de somptueux panaches boivent, jouent et se bagarrent joyeusement dans des tavernes, pendant que leur laquais veille au grain. Des duellistes impétueux attendent la prochaine personne qui osera les provoquer. De subtils espions intriguent lors des bals royaux, tout en se pliant aux délicates règles de l'étiquette. Le courage, l'honneur, l'ambition sont les vertus par excellence de ce monde...

# La vie est un songe...

« CAR TOUTE LA VIE EST UN SONGE, ET LES SONGES MÊMES NE SONT QUE SONGES »

CALDERÓN, *LA VIE EST UN SONGE*

*Certains habitants des Rivages, il y a très longtemps de cela, avant même que la première de nos Archives ne soit écrite, se sont aventurés dans les Brumes, bien plus loin qu'ils ne l'auraient dû. Et ils sont arrivés, après un périple sans fin, sur les Rivages d'Ébène, qu'ils ont bien vite renommés les Terres du Cauchemar. Ceux qui en sont revenus ont alors juré de ne jamais y retourner, clamant que leur Rivage natal était pour eux plus doux qu'un rêve en comparaison. Et ils ont alors renommé leurs Rivages les Terres du Rêve.*

*Ils ne pouvaient pas avoir plus raison.*

*Le monde n'est qu'un songe. Littéralement. Vous, moi, ce qui nous entoure, tout n'est qu'un songe. Nous autres, Hommes-Mémoire, sommes chargés de veiller sur le sommeil du Réveur, afin qu'il ne s'éveille pas et que le monde, son monde, notre monde, ne soit pas détruit. J'ai vu le monde. J'ai vu le Réveur. Je vous dis vrai.*

*Introduction des Archives personnelles d'Erghab, Homme-Mémoire*

Le monde de Songe est divisé en deux grandes parties, diamétralement opposées.

La première est appelée le Rêve, ou Terres du Rêve, et parfois plus rarement le Songe. Les plus instruits nomment ces terres « Rivages d'Ivoire », d'après le nom de la ville mythique (cf. p. 15)

La seconde est appelée le Cauchemar, ou Terres du Cauchemar, que les érudits nomment « Rivages d'Ébène »...

## DES RIVAGES

Îles perdues dans l'océan sans fin des Brumes, les Rivages sont présents en nombre infini. Aussi loin qu'il aille dans le Rêve ou le Cauchemar, le voyageur trouvera toujours une terre où poser le pied, de nouveaux lieux à explorer (même si cela suppose le fait de se retrouver un jour ou l'autre dans les territoires de l'Insomnia — voir p.49).

Un proverbe du Songe dit d'ailleurs que le lieu le plus éloigné n'existe pas, que le bout du monde est une légende : quelque chose de plus éloigné se trouve toujours au-delà. Et cela est vrai...

Qu'ils ne fassent que quelques aunes de long, qu'ils aient la taille d'un grand champ ou qu'ils soient grands comme des continents entiers, les Rivages varient infiniment en éten-

due. Leur diversité est immense : certains sont composés d'Empires civilisés ; certains ne contiennent que de petites communautés paysannes autarciques ; certains comportent de nombreux royaumes en guerre les uns contre les autres ; certains ne sont peuplés que par des tribus de primitifs ; certains ne sont formés que d'un monastère isolé ; certains même sont déserts...

Malgré cette variété, les Rivages ont, en général, des aspects que l'on retrouve un peu partout. Ainsi, ils sont plats et ne forment pas de petites planètes, quoiqu'un effet d'optique pousse certains marins à les croire ronds. De plus, ils partagent un paysage céleste identique : l'Arpenteur voyageant de Rivage en Rivage reconnaîtra chaque nuit les mêmes étoiles et constellations.

D'un point de vue climatique, les Rivages sont complètement indépendants les uns des autres. Un Rivage chaud et désertique peut très bien avoir comme proche voisin un Rivage glacé en permanence, tout comme il peut côtoyer des Rivages tempérés. Les voyageurs sont régulièrement pris au dépourvu par les aléas météorologiques que suppose leur route ! Toutefois, il est souvent possible de se renseigner sur les Rivages voisins avant d'y diriger ses pas : la plupart des Rivages connaissent en effet les quelques Rivages qui les entourent, et des relations commerciales sont souvent créées entre deux contrées, ne serait-ce que pour se procurer des objets ou des denrées impossibles à obtenir localement.

Enfin, il existe deux sortes de Rivages de natures très différentes. La première est constituée des Rivages d'Ivoire, les Rivages du Rêve. Ce sont les Rivages que visiteront le plus les Arpenteurs des Brumes. La seconde est constituée des Rivages d'Ébène, les Rivages du Cauchemar, où les pires chimères et les plus grandes atrocités règnent en maîtres absolus. Le *Livre des Brumes* décrit les Rivages du Rêve : les Rivages d'Ébène seront décrits dans un supplément consacré au Cauchemar...

## DES BRUMES

Les Rivages sont entourés de toutes parts par les Brumes. Celles-ci sont une sorte de non-matière blanchâtre, immobile et inquiétante. Instinctivement, toute créature vivante qui approche les Brumes ressent une sensation bizarre, glaciale et très désagréable, qui est une sorte de signal

Le *Livre des Brumes* est destiné à donner au lecteur une vision globale du Songe. Vous y trouverez donc principalement une description des Rivages dans leur ensemble, tels qu'on les trouve en majorité dans le Songe. Mais gardez bien à l'esprit que les Rivages sont d'une diversité limitée uniquement par votre imagination ; ils sont, par nature, parfois fort différents les uns des autres ! N'hésitez pas à faire sortir vos joueurs des sentiers battus : certains endroits sont très éloignés du Rivage classique.

### Note au Conteur

Les habitants sont-ils conscients d'être dans un rêve ? La réponse est non ! Les habitants du Songe vivent une vie qui leur semble normale, et aucun n'a conscience de ne pas être réel.

Toutefois, certaines personnes ont découvert la vérité. Parmi celles-ci, nombre ont perdu la raison suite à cette révélation... On rencontre parfois de tels individus murmurant des paroles incompréhensibles à propos de l'irréalité du monde ; certains même se sont atrocement mutilés pour se prouver leur propre existence : s'ils souffraient, pourquoi alors ne seraient-ils pas réels, puisqu'en rêve on ne ressent pas la douleur ?

Les seules personnes connaissant la vérité et ayant gardé leur raison sont en général des Champions du Songe (cf. p. 30), pour des raisons évidentes, et bien entendu les Hommes-Mémoires (cf. p. 22).

### *Ce que savent les joueurs*

Bien évidemment, les personnages ne sont pas censés être conscients du phénomène de remodelisation du monde ! Pour eux, quand quelqu'un ou quelque chose tombe dans les Brumes, cela se passe comme s'il n'avait jamais existé. Insistez auprès de vos joueurs pour qu'ils en tiennent compte et qu'ils jouent bien leur rôle. Ils ne se souviennent même pas d'avoir vu quelque chose ou quelqu'un tomber dans les Brumes. Dès lors, ils ne peuvent pas se dire que les Brumes sont un moyen facile de régler leurs problèmes. Par exemple, si un criminel a volé un objet important et qu'il a été attrapé par les personnages, ces derniers ne peuvent pas le jeter dans les Brumes en se disant que de cette manière, rien de ce qu'il a fait n'aura eu lieu — y compris le vol. S'ils insistent pour utiliser les Brumes de cette manière, faites-leur comprendre que le monde aura beau changer, certains événements resteront immuables (ainsi, le vol aura été commis par quelqu'un d'autre, par exemple), ou bien insistez sur les conséquences de leurs actes (s'il n'y a pas eu de vol, il n'y aura pas de récompense...)

d'alarme l'exhortant à s'éloigner d'elles.

Car tout ce qui pénètre les Brumes disparaît à jamais, et tout ce passe comme si ce (ou celui) qui a disparu n'avait jamais existé. Ainsi, lorsqu'un homme tombe dans les Brumes, sa femme ne se souvient plus du tout de lui, ses enfants n'ont jamais existé, et rien de ce qu'il a pu faire n'a jamais eu lieu. Le monde où il vivait se remodèle instantanément, sans que personne ne puisse en avoir conscience... ou presque, car quelques individus exceptionnels, très rares, peuvent se souvenir de quelqu'un qui est tombé dans les Brumes, et de ce que cela a entraîné comme modifications ! Il va sans dire que personne ne les croit quand ils parlent de « l'avant »...

### *Des Chemins de Glace*

Les Rivages, en nombre infini, sont reliés entre eux par des routes plus ou moins étroites traversant les Brumes, créant de véritables labyrinthes : les Chemins de Glace, ainsi nommés à cause de la sensation perturbante de froid mêlé d'angoisse qu'éprouve l'Arpenteur lorsqu'il emprunte ces passages entourés de Brumes. Voyager de Rivage en Rivage peut s'avérer très pénible, le sentiment d'angoisse s'attaquant à toute personne s'approchant des Brumes. Néanmoins, de nombreux voyageurs bravent continuellement l'épreuve des Chemins de Glace. Au fil des ans, la sensation perturbante qui saisit les Arpenteurs dans les Brumes faiblit, leur permettant de voyager plus facilement. Mais même faible, ce sentiment reste présent, et fait office de signal d'alarme très utile. Car il va sans dire que s'écarter de la route est mortel...

Les Chemins de Glace peuvent parfois s'élargir en certains endroits, formant des « clairières » ou des « champs » (mais dans tous les cas, l'espace ainsi dégagé ne sera pas plus grand que quelques aunes).

Courageux sont les voyageurs qui osent s'aventurer dans les Chemins de Glace. Les Brumes les en dissuadent de manière assez efficace. Toutefois, certains ont une bonne raison de traverser les Brumes (les commerçants, pour ne citer qu'eux, font ainsi des affaires juteuses). Les personnages feront partie de ces voyageurs intrépides...

Une fois sortis des Brumes, les Arpenteurs ne conservent plus aucun souvenir de leur traversée des Chemins de Glace. Difficile, dès lors, de revenir sur ses pas sans se tromper de chemin... sauf si l'on a pensé à faire un plan des différents embranchements rencontrés sur le chemin, ou à s'en procurer un avant de partir !

Dans certains Rivages, très rares, tomber dans les Brumes ne provoque pas une disparition *instantanée* des souvenirs : ces derniers s'estompent progressivement, en quelques semaines. C'est l'occasion pour le Conteur de faire prendre conscience aux joueurs (et donc aux personnages) du phénomène des Brumes et de son effet d'oblitération de la mémoire. En effet, comme le monde ne se remodèle pas en une seule fois, les Arpenteurs qui couchent par écrit leurs aventures garderont la trace de ces lents changements... et donc pourraient en déduire le fonctionnement des Brumes.

### *Des Passeurs*

Ils sont l'exception à la règle de la perte de mémoire accompagnant la sortie des Brumes. Inexplicablement, certaines personnes possèdent le don de se souvenir de tout ce qui se passe sur les Chemins de Glace. Il en va ainsi de tous les Bohémiens, par exemple. Mais il existe d'autres personnes possédant ce don. Généralement, ces dernières deviennent des Passeurs, des guides accompagnant contre rémunération des personnes dans le labyrinthe des Chemins de Glace. On trouve le plus souvent au moins un Passeur par Rivage, connaissant la route menant à un ou deux Rivages voisins et permettant de donner des renseignements sur eux.

Dans certains gros Rivages, les Passeurs se sont organisés en guildes, développant un véritable marché pour voyageurs et touristes en mal de pays exotiques. Ils se livrent même parfois à une lutte acharnée entre confrères, à coups de brochures, cartes, prix attractifs et cadeaux, afin de s'approprier le plus de clients possible...

Il est à noter également que tous les Passeurs sont loin d'être altruistes. Certains, corrompus par leurs incursions répétées sur les Chemins de Glace menant aux Rivages du Cauchemar, n'hésitent pas à prétendre guider les voyageurs pour mieux les envoyer à une mort certaine et récupérer leurs biens...

### *Le Valsebrumes*

Le Valsebrumes est un phénomène se produisant régulièrement dans les Brumes. Lorsqu'il survient, certains Arpenteurs, de manière aléatoire et imprévisible, disparaissent purement et simplement du lieu où ils se trouvaient. Ils deviennent petit à petit de moins en moins réels, se fondant dans la Brume environnante, avant de disparaître vers une

En tant que MJ, jouez aussi sur le fait que certaines personnes sortent des Brumes « amnésiques », et d'autres non, grâce à l'Éclat « Souvenir des Brumes ». Ainsi, un PNJ peut très bien poursuivre les PJ pour venger un meurtre qu'ils auraient commis dans les Brumes, mais dont ils ne gardent absolument aucun souvenir...

### *Ce que savent les joueurs*

Les joueurs savent très peu de choses des Bohémiens (voir plus loin), et ils ignorent entre autres que ces derniers peuvent tous se souvenir de leurs voyages dans les Brumes.

### *Note au Conteur*

Pratiquement et prosaïquement, le Valsebrumes permet au Conteur de modeler ses groupes de joueurs à sa guise, selon leur disponibilité. Ainsi, si un joueur est absent lors de la séance de jeu, mais que quelqu'un ayant déjà joué avec les autres joueurs peut le remplacer, le Valsebrumes intervient ; il en va de même si un joueur veut se joindre à un groupe déjà formé — tant qu'il a déjà participé à une aventure avec ces Arpenteurs... Si le joueur n'a jamais participé à une partie de Songe avec d'autres joueurs de la séance, il devra les rencontrer de manière plus « traditionnelle », en dehors des Brumes ; mais la prochaine fois, il pourra les rejoindre grâce au Valsebrumes.

### *Instantané*

Un PNJ se matérialise aux côtés des PJ au cours d'un Valsebrumes. Or, les PJ ne l'ont apparemment jamais rencontré... Qui est ce mystérieux inconnu, et pourquoi est-il apparu ainsi ?

autre région des Brumes, et parfois de laisser place à un autre Arpenteur arrivant de la même manière que l'autre s'est volatilisé ! Toutefois, si pareil échange il y a, cela n'arrive que si les personnes accompagnant l'Arpenteur avant et après le Valsebrumes sont déjà bien connues de lui, et que les deux Arpenteurs échangés sont présents au même moment dans les Brumes (peu importe leur éloignement l'un de l'autre). Il arrive aussi qu'un Arpenteur apparaisse aux côtés d'anciens compagnons de route sans que l'un d'eux ne s'évapore, ou au contraire qu'un des Arpenteurs s'évanouisse dans les Brumes sans que personne ne vienne le remplacer...

### *Les habitants des Brumes*

Malgré l'angoisse qu'elles peuvent générer, les Brumes ne sont pas inhabitées. En effet, on y trouve de nombreuses créatures étranges, inoffensives ou au contraire mortelles. Des formes noires se déplacent à la limite de la vision des voyageurs, et des Guerriers des Brumes émettent leurs sinistres appels au loin... Il n'est pas rare que les Arpenteurs ressortent des Brumes blessés suite à une rencontre malheureuse, ou pire encore !

Cependant, l'on peut aussi y croiser des originaux, des ermites, des personnes égarées devenues folles, et bien entendu d'autres voyageurs, généralement dépourvus d'intentions malveillantes...

En ce qui concerne la flore, l'étrangeté est de mise. Les plantes et arbres qui la constituent semblent éthérés à première vue, mais sont tangibles ; la plupart ont des formes torturées, et appartiennent à des espèces inconnues des Riviages.

Curieusement, on peut également trouver dans les Brumes de nombreux bâtiments plus ou moins à l'abandon, très anciens et non identifiables, ainsi que des ruines, des stèles, des nécropoles, et nombre d'éléments architecturaux ou naturels mystérieux...

### *Vivre près des Brumes*

La plupart du temps, les personnes habitant à proximité des Brumes vivent dans la crainte constante de ce qui pourrait en sortir. Il est toutefois rare que des créatures malfaisantes en jaillissent, mais tout le monde se souvient d'une histoire ou d'une autre du temps jadis qui narre la lutte contre un monstre surgi des Brumes et massacrant les gens aux alentours... De plus, certains villages (et même certaines

cités) sont construits aux abords mêmes des Brumes ; l'ambiance régnant dans ces lieux est très lourde et pesante, et leurs habitants vivent dans une angoisse permanente, générée à la fois par la présence des Brumes et par ce qui pourrait en sortir un jour ou l'autre, mais curieusement, ces habitants semblent encore plus angoissés par l'idée de s'en aller des abords des Brumes...

C'est pour cette raison que les voyageurs sont parfois traités avec suspicion (peut-être sont-ils des créatures maléfiques déguisées, on ne sait jamais), d'autant plus que rares sont ceux qui sont capables de raconter ce qu'ils ont vu dans les Brumes. Les Passeurs, en revanche, sont traités avec respect, car ce sont les seules personnes qui puissent prévenir le village d'un danger approchant. Chaque ville et village situé à proximité immédiate des Brumes possède au moins un Passeur, chargé de patrouiller régulièrement sur les Chemins de Glace pour repérer des menaces éventuelles.

## DES PREMIERS RIVAGES

Le monde du Songe a deux « pôles » légendaires appelés Premiers Rivages, des Rivages à partir desquels se situent tous les autres. Le premier de ces pôles est constitué par le Rivage d'Ivoire, et le second est constitué par son pendant cauchemardesque, Ébène. On peut se représenter l'organisation des Rivages dans les Brumes comme deux immenses cônes placés tête-bêche, mais dont les bases tendent vers l'infini sans jamais se toucher, avec entre les deux le Rivage Originel (voir plus loin).

Imaginez les Rivages comme des ricochets. Le Premier Rivage est le premier ricochet, le ricochet originel. Les autres Rivages sont autant de ricochets s'éloignant peu à peu, vers l'infini, du ricochet originel. Plus le ricochet est proche du premier, plus le Rivage qu'il symbolise est proche de la nature du Premier Rivage correspondant. En revanche, plus le ricochet est éloigné, plus le contenu du Rivage est déformé par rapport au Premier Rivage, basculant dans l'Insomnia ou le Cauchemar Insomniaque.

Au fur et à mesure que l'on s'éloigne d'Ivoire ou d'Ébène, la logique et le réel faiblissent, pour atteindre petit à petit des lieux nommés territoires de l'Insomnia, ou tout peut arriver, même les choses les plus folles (vous trouverez plus de renseignements sur l'Insomnia p. 49 ainsi que dans

### *Ce que savent les joueurs*

Entretenez le secret sur tout ce qui concerne le monde des Brumes. Après tout, une fois sortis, la grande majorité des personnages ne se souviendront pas du voyage ! Autre chose : il semble que personne ne puisse mourir dans les Brumes (c'est-à-dire sur les Chemins de Glace qui les traversent) — juste tomber dans l'oubli éternel en basculant dedans. Si un personnage « meurt » en voyageant sur les Chemins de Glace, il se réveillera seul ailleurs dans les Brumes, en bonne santé, mais son enveloppe corporelle restera quelques temps sur les lieux du décès avant de s'évanouir. Ses compagnons auront alors toutes les raisons de le croire définitivement disparu s'ils possèdent le don de se souvenir de leurs voyages dans les Brumes. Et les joueurs ne sont pas au courant de tout cela...

### **Note sur les joueurs**

Ivoire, Ébène, le Marais des Mares Merveilleuses et le Labyrinthe des Miroirs sont des endroits mythiques, tout comme peut l'être l'Atlantide pour nous. C'est pour cette raison que nous ne les décrivons pas ici. Les personnages ne doivent en connaître que de vagues légendes ou rumeurs dans un premier temps. Ils peuvent même faire de leur découverte le but de leur voyage... Bien entendu, les personnages ne savent rien de la nature réelle de l'univers du Songe, et ne savent donc pas qu'Ivoire et Ébène en sont en quelque sorte les points culminants.

le supplément qui leur est consacré). Les Premiers Rivages représenteraient donc un certain Ordre (ce sont les points culminants du Rêve et du Cauchemar), tandis que les territoires de l'Insomnia marqueraient l'entrée du Chaos...

Les Rivages d'Ivoire et d'Ébène doivent leur nom à leur capitale respective. Ils ont une superficie infinie, ce qui est très rare (voire unique) pour un Rivage, généralement entouré de limites. Cela signifie donc que ces deux Rivages sont les seuls à ne pas être entourés par les Brumes. De plus, ils sont les seuls à posséder des passages vers tous les autres Rivages, même si ces passages sont le plus souvent à sens unique. Ces passages prennent dans le Rivage d'Ivoire la forme du Marais des Mares Merveilleuses, un endroit fantastique et enchanteur, et dans le Rivage d'Ébène, la forme du Labyrinthe des Miroirs, sinistre et pesant.

### **DES LIMBES**

Ce nom désigne un phénomène mystérieux. Parfois confondues avec les Brumes, les Limbes en diffèrent néanmoins considérablement dans le principe. Prenant la forme d'un brouillard vert pastel, elles sont animées de lents mouvements, comme douées d'une vie interne singulière, et parcourues de bizarres reflets chatoyants. Leur vue est apaisante, et les sages passent de longues heures à méditer face à elles. Elles ne détruisent pas ce qui tombe en elles, mais le font passer dans le Rivage des Limbes, le Rivage infini qui entoure le Rivage Originel (voir plus loin). La limite entre les Brumes et les Limbes est parfois très ténue, et ce n'est que le sentiment de malaise qui indique la présence des Brumes.

Le « Rivage » des Limbes contient les cadavres en putréfaction des dieux morts. Il contient aussi certains Rivages expulsés du monde du Songe pour diverses raisons, et même des Rivages créés de toutes pièces par des individus hors normes. Ce Rivage est gigantesque, quasi infini. Il est parcouru par les Pirates des Limbes, qui, sur leurs vaisseaux volants, récupèrent tous les objets précieux qu'ils peuvent trouver (dans la majorité des cas, les objets tombés dans les Limbes ou « oubliés » — c'est-à-dire les objets qui disparaissent régulièrement de notre entourage quand nous ne faisons pas attention à eux : chaussettes dépareillées, pièces de monnaie, etc.) afin d'en faire commerce avec les Rivages.

S'il est facile d'entrer dans les Limbes, en sortir peut s'avérer problématique. En effet, il est très difficile d'appro-

cher des « bords » des Limbes étant donné leur taille, et donc de trouver un Chemin de Glace serpentant dans les Brumes et menant vers un Rivage normal...

# De l'origine du monde et de ses principes

OÙ VONT LES GENS QUI VIVENT DANS VOS RÊVES  
QUAND ENFIN VOUS VOUS ÉVEILLEZ ?

JACK VANCE, LYONNESE

## EGNOS

*« Toutes les histoires intéressantes commencent par 'il était une fois...'. Il était une fois, donc, Egnos... »*

Voici des textes écrits par  
un Homme-Mémoire...

### Extrait 1

Egnos n'appartient pas à notre monde. Notre monde, en revanche, lui appartient. Comment vous décrire ce qu'il était Avant, alors même que personne, pas même nous, ne l'a connu à cette époque ? Tout ce que je puis vous dire, c'est que c'était un grand rêveur, et un homme curieux de tout. Légendes, ethnologie, linguistique, lecture, telles étaient ses plus grandes passions. D'après ce que nous savons, un de ses grands plaisirs consistait à passer des journées entières à inventer de nouveaux mondes imaginaires. Et cela a fini par changer le cours de sa vie... et créer la nôtre !

### Genèse

Un beau jour, Egnos se réveilla mystérieusement sur un îlot de quelques pas carrés. Toutefois, au lieu d'être entouré d'eau, cet îlot se trouvait encerclé par d'étranges brumes immobiles... Passés les premiers frissons et les premières angoisses — sentiment qu'il ne parvenait pas à s'expliquer —, Egnos s'assit au beau milieu de son île et attendit. Les heures passèrent... Il n'était certain que d'une chose : il ne rêvait pas, tout ce qu'il vivait était bel et bien réel. Épuisé, il finit néanmoins par s'endormir, en se disant que, puisque tout avait commencé par un réveil, tout s'arrangerait peut-être

grâce à un autre....

En ouvrant les yeux après un sommeil agité, Egnos s'aperçut que dans ce qu'il nommait à présent les Brumes (avec une majuscule), il y avait désormais une sorte de passage, chose qui, il l'aurait juré, n'existait pas la veille. Il décida de s'y aventurer ; ce fut là le début d'un très long voyage...

Au début, Egnos ne se rendait pas compte que c'était lui qui créait les mondes qu'il visitait. Il se contentait de voyager inlassablement. Chaque jour, il se retrouvait face à l'obstacle des Brumes ; mais chaque fois qu'il se réveillait, il découvrait qu'un chemin s'était ouvert pendant son sommeil. Sans cesse il arpenta de nouveaux Rivages (ainsi avait-il appelé les terres qu'il visitait, à cause des Brumes qui les entouraient), explorant sans relâche.

Puis, progressivement, il s'aperçut que dans nombre de ces Rivages, certains détails lui étaient familiers. Un caillou, un nom, une couleur, une odeur, une rue, des personnes... Il ne rêvait pourtant pas, cela il en était absolument certain, mais tous ces petits éléments ne pouvaient résolument être présents ensemble que dans un songe. Un songe...

Parvenu à cette conclusion, il découvrit bientôt qu'il pouvait agir sur son environnement, le modifier. Ce monde était le sien, un rêve éveillé dont il était le seul auteur réel !

Egnos parvint, après de longs mois passés sur les Rivages, à retourner sur l'îlot où il était arrivé dans le Songe, et entreprit de le transformer et d'en faire ce qu'il appela le Rivage Originel, celui où tout avait commencé, un Rivage qui serait modelé selon son bon plaisir, et non plus de manière inconsciente comme pour les autres Rivages. Le Rivage Originel se peupla lentement, et petit à petit, les Brumes reculèrent.

En parcourant son Rivage, Egnos se rendit vite compte que certaines de ses « créations » s'étaient elles aussi mises à imaginer, à rêver, et qu'étaient nés de nouveaux détails imprévus. Bientôt naquirent de nouveaux Rivages, par ricochets (chaque créature inventant de nouveaux Rivages, dans lesquels d'autres créatures inventèrent d'autres Rivages...), au milieu d'effroyables tempêtes, les Tempêtes des Songes (voir p. 24). Chaque jour, des milliers et des milliers de Rivages se créaient et se remodelaient ainsi en suivant la pensée inconsciente des gens...

Mais un jour, Egnos fut rappelé au monde réel, et dispa-

rut du Songe. Ce fut le début du Grand Cataclysme. Pendant une année entière, le Songe connut des tremblements de terre, des raz-de-marée, des éruptions volcaniques, des Tempêtes des Songes, et quantité d'autres catastrophes naturelles. Des civilisations entières disparurent, et le nombre de Brisures du Songe augmenta de manière disproportionnée. L'univers ne se maintenait que grâce aux rêves nocturnes d'Egnos dans son monde réel.

Et puis Egnos finit par revenir. Quand il vit le Songe dévasté, il décida d'y remédier. Il commença par rétablir le Rivage Originel, puisque tous les Rivages semblaient en découler ; mais il ne s'arrêta pas là, et voulut améliorer sa création. Il fixa un certain nombre de règles et de lois : l'utilisation d'une monnaie et d'une langue communes à tout le Songe, par exemple.

Egnos n'est connu que de très rares personnes, et encore plus rares sont les personnes à savoir qu'il est à l'origine du Songe. Mais qui sait ce qui arriverait si Egnos tombait malade, ou pire, s'il venait à mourir...

Il s'attela également à la création d'un Rivage d'un genre particulier. À l'origine, sa grande idée était de bâtir le Rivage le plus parfait possible, une utopie fonctionnant selon des lois justes et bonnes ; un Rivage où la guerre, la pauvreté, la violence seraient des notions inconnues. Ainsi naquit Ivoire, la Cité Idéale. Egnos développa cette ville, et elle devint rapidement un gros Rivage, s'étendant sans cesse dans toutes les directions. Et les habitants d'Ivoire commencèrent aussi à rêver... D'abord ils rêvèrent des voisins, puis des habitants de quartiers plus éloignés. Toutefois, la qualité de la Cité Idéale n'en fut pas altérée : elle restait exempte de toutes les mauvaises pulsions contenues dans l'être humain...

... et Egnos finit par s'en lasser. Lui n'avait pas été conçu pour vivre au milieu de tant de perfection : il s'ennuya et décida de reprendre la route, laissant néanmoins en l'état ce qu'il considérait comme une heureuse expérience.

Il voulut rentrer au Rivage Originel, pour voir ce qu'il était devenu en son absence... mais il ne put y remettre les pieds qu'après de nombreux voyages ! En effet, les Rivages « ricochets » d'Ivoire s'étaient multipliés, comme autant de reflets de la Cité Idéale. Une fois parvenu à destination, le Rêveur passa des semaines à chercher un moyen d'aller directement à Ivoire ; c'est ainsi qu'il aboutit à la création du premier tunnel et à la première Mare Merveilleuse...

Mais ce n'est que bien plus tard, lorsqu'il reprit la route, qu'il se rendit compte qu'un sombre pendant de la ville d'Ivoire était né de son inconscient, la terrifiante ville d'Ébène, qu'il ne put jamais détruire malgré ses tentatives

multiples...

### *Extrait 2*

Depuis son retour, après le Grand Cataclysme, Egnos n'est plus jamais retourné dans son monde d'origine. Notre maître habite toujours ici, dans le Rivage Originel, perdu au centre des Limbes, quasiment inaccessible et modelé selon ses désirs. Enfermé dans un cristal géant, surveillé par nous autres Hommes-Mémoires, il vit dans un état de stase. L'on murmure qu'il se rêve lui-même, et qu'on peut le rencontrer au détour d'un chemin, arpentant son propre univers...

### **DES PREMIERS RÊVEURS**

Les Premiers Rêveurs sont les toutes premières personnes rêvées par Egnos. Pour la plupart, elles sont humaines, mais Egnos ne s'est pas contenté de rêver des hommes : il existe de très nombreux Premiers Rêveurs à l'aspect surprenant...

Étant directement rêvés par le Rêveur lui-même, ils se sont vus dotés de pouvoirs de création presque aussi grands que ceux d'Egnos. En effet, certains se sont rendus compte que lorsqu'ils rêvaient, la nuit, ils créaient dans le Songe d'autres Rivages qu'ils peuplaient de leurs propres rêves. C'est ainsi que le Songe s'est agrandi : Egnos rêvant les Premiers Rêveurs, qui eux-mêmes rêvaient des rêveurs, lesquels à leur tour en rêvaient d'autres. Les premiers « descendants » directs d'Egnos, c'est-à-dire les Premiers Rêveurs, puis ceux qu'ils ont rêvés, sont appelés Epigonos. Les Arpenteurs des Brumes sont tous des Epigonos d'Egnos, généralement de troisième ou quatrième « génération ». Seuls les Premiers Rêveurs disposaient du pouvoir de création ; les Epigonos suivants ont de grands pouvoirs, mais ces derniers diminuent à chaque degré de filiation avec Egnos. C'est la raison pour laquelle les Arpenteurs disposent d'Éclats de Songe (cf. p. 29) et peuvent pratiquer la magie : rêvés au troisième ou quatrième degré par Egnos lui-même, leurs pouvoirs sont plus importants que la population moyenne du Songe — ce sont des Champions (cf. p. 30).

La première « génération » d'Epigonos est appelée « Premiers Rêveurs », la deuxième « Seconds Rêveurs », la troisième « Tiers Rêveurs ».

*La première fois que j'ai rencontré un Homme-Mémoire, après des années et des années d'errance, je suis resté coi : un tel charisme émanait de lui, indescriptible, mêlant paix, connaissance et force ! Les légendes étaient donc vraies ! On dit de quelqu'un, élégante périphrase pour affirmer qu'il est un menteur, qu'il a « vu les yeux d'un Homme-Mémoire » ; j'ai su à ce moment-là d'où venait l'expression : certes, le visage des Hommes-Mémoires est profondément enfoui sous une capuche de bure, mais surtout, leur présence est tellement imposante que ceux qui sont nez à nez avec eux ne peuvent les regarder en face...*  
Carnet CXXX

### **Ce que savent les joueurs**

Pour les joueurs, les Hommes-Mémoires sont une énigme. Ils les rencontrent parfois, mais personne ne semble savoir qui ils sont, d'où ils viennent et ce qu'ils veulent...

## **LES HOMMES-MÉMOIRES**

*Je sais ce que la plupart des créatures de ce monde ne savent pas.  
Je suis aveugle, mais j'ai été témoin  
de ce que seule une poignée d'élus a été témoin.  
Je suis un Homme-Mémoire...*

Étranges individus à la tête éternellement cachée sous une robe de bure, les Hommes-Mémoires sont les protecteurs du sommeil d'Egnos. Appelés parfois les Gardiens, ils empêchent l'accès au cristal qui renferme le Rêveur, par tous les moyens possibles — et ultimement par la force, si besoin est.

Les Hommes-Mémoires sont d'anciens Arpenteurs parvenus jusqu'à Egnos et qui, ayant compris la nature du Songe et leur condition de Champions, ont choisi de servir le Rêveur pour la protection du monde. Ils vivent d'ordinaire une vie monacale, entre méditation, entraînement aux arts martiaux et tours de garde dans la Retraite du Cristal.

Les Gardiens ne passent pas tout leur temps à surveiller le Rêveur. Nombre d'entre eux parcourent les routes du Songe, à la recherche de toute anomalie ou intrusion anormale du Cauchemar ; ils sont chargés de « réparer » ce qui ne va pas, mais aussi de veiller de loin en loin sur les Champions...

## **LES LOIS DU SONGE**

Le monde du Songe fonctionne selon des lois qui lui sont propres.

La première de ces lois veut que certaines personnes aient le pouvoir de modeler leur réalité (comme Egnos), laquelle peut par la suite acquérir une existence quasi autonome. Ce sont les Premiers Rêveurs et les mages (« descendants » des Premiers Rêveurs) les plus puissants.

Une autre de ces lois veut que l'imagination et la croyance de plusieurs personnes confortent leur réalité environnante ; ainsi, si la majorité des personnes d'un certain Rivage pensent que les chiens peuvent voler, les chiens voleront. Toute la vie des Rivages est affectée par ce phénomène nommé Onidoxe (terme qui pourrait se traduire par « la pensée commune du Songe ») — tout l'art de certains magiciens

consiste d'ailleurs à détourner temporairement l'Onidoxe à leur avantage. Cela signifie, entre autres, que les superstitions, bien souvent, se vérifient, car la croyance populaire les rend réelles ! Et les cauchemars des gens et leurs délires (par exemple suite à une fièvre sur un bateau) peuvent prendre forme à leur insu — les peurs créent justement ce dont les habitants du Songe ont peur. Or, si le fait d'avoir peur crée des créatures monstrueuses, cela devient vite un cercle vicieux : plus les gens ont peur, plus il y a de monstres, et donc plus les gens ont peur...

Enfin, la dernière loi du Songe veut que les Rivages aient tous (hormis les plus éloignés dans les territoires de l'Insomnia) certaines choses en commun : le langage, la monnaie, le paysage céleste, les unités de mesure (temps, poids, distances...). Cette loi est la seule qui ne soit pas naturelle pour le Songe : en effet, elle a été mise en place par Egnos lui-même.

### LE FONCTIONNEMENT DU SONGE

La plupart du temps, le Songe fonctionne comme notre monde : le temps s'y écoule linéairement, les paysages sont constants, etc. Mais parfois, la nature onirique du Songe l'emporte. Passé, présent et futur se mêlent subtilement, et le monde procède à certains mécanismes propres au rêve, comme la condensation (certains personnages ont des traits mêlant ceux de deux personnes déjà connues, un décor est un mélange d'endroits déjà visités, etc.) et le déplacement (un détail dans le récit prend une place centrale, alors que ce qui est au centre de l'histoire n'a que peu de valeur). Le Songe se met aussi à fonctionner selon le langage (des images sonores deviennent des images visuelles), les associations d'idées et les symboles, le tout accompagné d'éléments étranges propres à nos rêves. Cette nature onirique du monde du Songe est surtout valable dans les terres du Cauchemar, mais on la retrouve assez souvent dans le Rêve également.

Pour la psychanalyse, l'incohérence du rêve est un code qui permet à l'inconscient de détourner la censure exercée par la conscience. Egnos aurait donc trouvé un autre moyen (involontaire) de faire coexister conscience et inconscient en séparant Rêve et Cauchemar. Le Rêve serait un peu la partie « consciente » d'Egnos, la partie qu'il maîtrise le plus — mais parfois, cette partie dérape, et donne naissance aux phénomènes décrits dans ce chapitre. Cela reste quand même relativement mineur. Le Cauchemar, lui, serait la matérialisation de l'inconscient d'Egnos, nourri de pulsions et de désirs inassouvis. Ainsi, la conscience d'Egnos organiserait le Rêve — c'est-à-dire qu'Egnos exercerait un certain contrôle —, tandis qu'il ne pourrait pas contrôler efficacement le Cauchemar. Les terres d'Insomnia seraient alors constituées par toutes les parties sur lesquelles Egnos n'exerce aucun contrôle, car ces Rivages seraient hors de sa portée (trop profondément enfouis dans son inconscient ?)

### **Note sur les joueurs**

Inutile de préciser que les joueurs ignorent tout de ce qui est présenté dans ce chapitre : Egnos, l'Onidoxe, le Rivage Originel, etc.

## **DES FRAGMENTS DE MÉMOIRE**

*Le rêve est une hypothèse, puisque nous ne le connaissons que par le souvenir (Valéry)*

Egnos est issu de notre propre univers, et il s'intéressait à nombre de sujets, tous en rapport avec l'imagination (peinture, poésie, jeux de rôle, mythes, légendes, folklore, chansons, romans...). Dès lors, le monde du Songe reflète de bien des manières la culture de son « créateur ». On ne sera donc pas surpris de rencontrer à un moment ou à un autre des personnages légendaires (Robin des Bois, Merlin, etc.), des lieux, des histoires ou des paysages connus, sous une forme plus ou moins altérée. De telles apparitions sont appelées Fragments de Mémoire.

Les Fragments de Mémoire sont le plus souvent Ancrés, c'est-à-dire qu'il leur est interdit de sortir du Rivage où ils se trouvent. Ainsi, un personnage mythique comme Peter Pan se retrouvera sur un Rivage ressemblant au Pays Imaginaire, qu'il ne pourra jamais quitter. Si pour une raison ou une autre il empruntait un Chemin de Glace, il disparaîtrait petit à petit, et se réveillerait le lendemain matin dans son lit, dans son Rivage d'origine. Il est à noter que les cas de personnes, d'objets, etc., n'étant pas des Fragments de Mémoire mais étant Ancrés existent également, même s'ils sont beaucoup plus rares...

### **Et si Egnos venait à tomber malade ?**

Le Rêveur semble être la seule raison à l'existence des Brumes : au lieu de produire une infinité de Rivages, la loi de l'entropie pencherait plutôt en faveur de la création d'un seul ! Si Egnos tombait malade, peut-être que les Brumes commenceraient à disparaître, causant de formidables Tempêtes des Songes (c'est à peu près ce qui s'est produit lors du Grand Cataclysme, quand Egnos a quitté le Songe...) qui commenceraient à fondre tous les Rivages en un seul...

## **DES TEMPÊTES DES SONGES**

Les Tempêtes des Songes sont des conflits entre plusieurs réalités différentes. Ainsi, si dans un Rivage les oranges ont une couleur normale, mais qu'un puissant magicien tente de les rendre toutes violettes, une Tempête des Songes se déclenchera. Elle disparaîtra dès que l'une des réalités sera devenue l'Onidoxe (ou plus rarement que les Brumes viennent former deux Rivages différents, l'un avec les oranges violettes, l'autre avec les oranges normales, mais sans aucun autre changement. Pour plus de renseignements sur les réalités alternatives, consultez le futur supplément *Vers des Rivages plus ignorés*).

Une Tempête des Songes prend la forme d'un terrible ouragan, créant de violents vents, et souvent des cyclones parcourus d'éclairs et de couleurs se mélangeant sans cesse dans un immense kaléidoscope. Toutefois, la Tempête des Songes ne semble pas faire de dégâts matériels. Une personne se trouvant sur son chemin sentira un vent violent la

fouetter, mais elle ne s'envolera pas pour autant — comme si la Tempête n'était qu'une illusion.

La Tempête modifie en fait la réalité actuelle du Rivage pour laisser subsister la réalité la plus logique pour ce dernier. En reprenant l'exemple ci-dessus, si le magicien avait réussi à convaincre tout les habitants du Rivage que les oranges étaient violettes, l'Onidoxe aurait été modifié, et la Tempête serait passée sur tous les orangers pour repeindre leurs fruits en violet. Par contre, si seul le magicien désirait que les oranges soient violettes, selon sa puissance, un Rivage plus ou moins grand aurait été formé, dans lequel toutes les oranges auraient pris une teinte violette, ou bien plus vraisemblablement il n'y aurait eu qu'une simple Brisure du Songe (voir plus loin), et seuls quelques arbres auraient eu un changement de couleur de leurs fruits.

Il est à noter que les Brumes séparent, en fin de compte, des réalités incompatibles entre elles. Si les Brumes n'existaient pas, les réalités des Rivages s'affronteraient toutes, causant de terribles Tempêtes des Songes, pour finalement ne laisser subsister qu'un seul et unique Rivage. Les Brumes permettent aux réalités de coexister sans s'annihiler, en formant une barrière repoussante qui permet de séparer les Rivages trop différents les uns des autres...

Notez que la magie fonctionne moins au fur et à mesure qu'on se rapproche des deux pôles que sont Ivoire et Ébène...

## DES BRISURES DU SONGE

Les Brisures du Songe sont des événements bizarres intervenant soudainement dans le Songe. Rares près des Rivages d'Ivoire et d'Ébène, elles se font de plus en plus fréquentes au fur et à mesure que l'on s'avance vers les territoires de l'Insomnia.

Les Brisures du Songe peuvent prendre des formes diverses. Ainsi, un chat noir peut soudainement devenir blanc, ou savoir parler, à un moment totalement aléatoire. Ces événements sont causés par un cafouillis de la trame du Songe, et sont souvent provoqués de manière voulue (mais aussi souvent de manière accidentelle !) par des magiciens (si le magicien évoqué ci-dessus avait voulu qu'une seule orange devienne violette, il aurait en quelque sorte causé une Brisure du Songe).

On peut dire que les Brisures du Songe sont une forme atténuée des Tempêtes des Songes. Ainsi, ce ne sont pas deux grandes réalités qui s'affrontent, mais simplement un détail et une réalité environnante.

Il est à noter que les Brisures du Songe ne sont que tem-

### **Le Marchand de Sable**

Cet être, né de la croyance des gens qu'une personne venait jeter une poignée de sable dans les yeux pour endormir les gens, possède de grands pouvoirs. Il est intimement lié à la nature même du Songe, mais son rôle reste mystérieux... Est-ce une incarnation d'Egnos lui-même ?

poraires, et qu'elles finissent toutes par disparaître après un temps plus ou moins long (sauf cas particuliers), vaincues par l'Onidoxe.

### **Du Cyclone**

Le Cyclone est une sorte de Tempête des Songes géante et unique, qui se déchaîne de Rivage en Rivage, avançant lentement mais inexorablement, la plupart du temps du côté du Cauchemar. C'est un tourbillon d'émotions, de sentiments, de rêves, de pensées perdues et de cauchemars : quiconque s'en approche de trop près, submergé par autant d'images mentales, est assuré de perdre la raison. Dans un rayon d'une lieue autour de lui, la réalité devient folle, la végétation naît et meurt en quelques secondes, le temps semble s'écouler de manière non linéaire, les climats n'obéissent plus à aucune logique, et les formes et créatures les plus insensées apparaissent dans un décor semblant construit par des architectes et des jardiniers déments. On raconte que dans l'œil du Cyclone vit le Prince des Rêves, le Marchand de Sable.

Le Cyclone est une sorte d'« inconscient collectif » de tous les habitants du Songe. Il est potentiellement très dangereux : en effet, il est capable d'abolir la frontière entre le Songe et les rêves de ses habitants, et de créer un seul et unique rêve géant prenant vie à l'intérieur même du Songe, le concurrençant. Si cela arrivait, tous les habitants du Songe deviendraient fous, ne sachant plus discerner leur réalité de leurs rêves. Heureusement, le Marchand de Sable semble contrôler le Cyclone, et pour l'instant, même s'il se déplace de Rivage en Rivage, il n'a pas causé de trop gros dégâts.

### **Du Rivage Oublié**

Certains savants — ignorant, bien évidemment, tout d'Egnos — ont émis l'hypothèse que le monde du Songe dans son intégralité dérivait d'un seul et même Rivage, qu'ils nomment le Rivage Oublié. Ils avancent comme preuves les caractéristiques communes à tous les Rivages : même langue, même manière de rendre compte du temps qui s'écoule, même système monétaire, etc.

Certaines personnes se sont mises en quête de ce Rivage Oublié (qui est en fait le Rivage Originel), pensant qu'il existe encore physiquement dans le monde du Songe ; elles passent leur vie sur les routes pour essayer de le retrou-

ver, car il est selon elles la promesse d'un paradis. L'on dit parfois que les Bohémiens ne voyagent que pour atteindre cet ultime Rivage...

D'autres personnes, elles, pensent que le monde n'est formé que d'un seul et unique Rivage, le Rivage Oublié, lequel est dévoré petit à petit par les Brumes en punition de la folie destructrice des habitants du Songe, qui bientôt détruiront le monde entier en le faisant basculer dans les Brumes si on ne le respecte pas plus. Ces personnes sont appelées adeptes de Mère Nature, et elles voyagent de Rivage en Rivage pour répandre leur message de paix.

### DES UNIVERS APULVRES

Il existe de nombreux Rivages au sein desquels la poudre ne fonctionne pas. Canons, mousquets, rien ne peut y fonctionner. De tels Rivages sont appelés Rivages apulvres, et constituent une grande part des Rivages. C'est la raison pour laquelle les voyageurs préfèrent de loin avoir sur eux une bonne épée, plutôt que des armes à feu.

L'épée est l'arme par excellence du monde du Songe (avec une prédominance des rapières ou des épées simples). La notion d'honneur est très forte parmi tous les habitants du monde du Songe, et les duels à l'épée sont monnaie courante.

### DES RÊVEURS EXTÉRIEURS

Si Egnos est le Rêveur originel, quelques rares Rêveurs issus de notre réalité ont néanmoins réussi à pénétrer dans le Songe. Ce fait est étonnant, car si le Songe se trouvait être le rêve d'Egnos, comment quelqu'un d'autre aurait-il pu échouer sur les Rivages ? Quelle que soit l'explication, le phénomène est réel.

Généralement, ces Rêveurs Extérieurs ne font que de brèves incursions dans le Songe, le temps d'un rêve. Mais certains reviennent chaque nuit, et quelques autres, une poignée seulement, sont bel et bien entrés dans le Songe de manière plus définitive, tout comme Egnos l'avait fait. Nul ne sait cependant ce qui est advenu de leur enveloppe corporelle dans le monde réel...

La plupart des Rêveurs Extérieurs étaient, à l'origine, des personnes se démarquant de la norme : hommes et femmes à l'imagination débridée, artistes, voire malades mentaux...

Il existe toutefois des poudres différentes de celle utilisée dans notre monde, et qui fonctionnent dans certains Rivages précis (par exemple, une poudre mauve, composée d'ingrédients exotiques et non de soufre, charbon de bois et salpêtre). Les PJ peuvent se lancer en quête des ingrédients d'une de ces poudres pour alimenter les canons d'une cité sur le point de se faire submerger par le Cauchemar...

Si quelques rêveurs issus du monde réel peuvent pénétrer dans le Songe, les habitants du Songe ne peuvent, eux, entrer dans le monde réel... du moins en principe...

### *Comment utiliser l'univers de jeu*

Il y a beaucoup de concepts présentés dans ce chapitre. Surtout, ne tentez pas de tous les utiliser en même temps ! Si vous décidez de les intégrer à un scénario, faites-le progressivement, ne dévoilez pas tout le background aux joueurs en une seule fois...

Ils prennent parfois conscience de leurs pouvoirs, comparables à ceux des Premiers Rêveurs : car s'ils sont dans le rêve d'une autre personne, ils peuvent néanmoins l'influencer à leur guise, dès lors qu'ils découvrent où ils sont réellement ! Mais certains Rêveurs Extérieurs, loin d'être animés d'intentions bienveillantes, s'ingénient à prendre possession du Songe, et sont très dangereux...

# Des Arpenteurs des Brumes

VOYAGEUR, IL N'Y A PAS DE ROUTES, C'EST EN MARCHANT QUE TU VAS LES TRACER.

PROVERBE ESPAGNOL

Arpenteurs. Ainsi sont appelés les voyageurs qui vont de Rivages en Rivages en traversant les Chemins de Glace. On les appelle parfois les « poudreux », car ils sont souvent recouverts de la poussière accumulée lors de leurs voyages. Ils ont souvent « quelque chose en plus » que les habitants du Songe ordinaires. Ils peuvent par exemple faire des choses hors du commun, héroïques, des actes que l'on nomme parfois « Éclats ». Ce sont en fait les personnages principaux du Rêve, ses Champions.

## DES ÉCLATS DE SONGE

Les Éclats de Songe (appelés uniquement « Éclats » par la plupart des habitants du Songe) sont des actions extraordinaires que peuvent accomplir les Arpenteurs des Brumes. Se battre sur un fil sans être déséquilibré, rendre comestible un caillou, prendre le visage de quelqu'un... autant d'exemples d'Éclats parmi les milliers existant chez les Arpenteurs !

Les Éclats sont comparables à des « tours » de magie, si ce n'est que, généralement, les Arpenteurs n'en connaissent qu'une poignée. Tous les Arpenteurs de quatrième génération (issus donc des Tiers Rêveurs) en possèdent, et peuvent parfois en apprendre. En réalité, ces Éclats sont des reliquats de la magie que peuvent pratiquer les personnes qui rêvent les Arpenteurs, ou que les Arpenteurs de troisième génération (les Arpenteurs mages — ou Tiers Rêveurs — issus des Seconds Rêveurs) pratiquent.

## DES CHAMPIONS DU SONGE

Les Arpenteurs créés par les joueurs sont les Champions du Songe. Ils sont, sans le savoir, des créations quasi-directes des Premiers Rêveurs. C'est la raison pour laquelle ils peuvent accomplir des Éclats, ou sont doués pour la magie: étant d'une génération proche des Premiers Rêveurs, manipuler le Songe leur est plus facile.

Egnos a d'abord rêvé les Grands Rêveurs, qui à leur tour rêvent des intermédiaires, qui eux rêvent les Arpenteurs.

Si le groupe des joueurs est constitué d'un mage et de plusieurs Arpenteurs, il se peut très bien que le mage (Tiers Rêveur) rêve ses compagnons de voyage, qu'il en ait conscience ou non !

Mais c'est également la raison pour laquelle l'Ennemi (voir p. 48) s'intéresse de très près à eux. Ils ont en effet le potentiel de changer radicalement le Songe, pour le meilleur ou pour le pire. Certes, ce sont des cibles secondaires par rapport aux Premiers Rêveurs, mais des cibles bien plus manipulables. Après tout, qui peut dire que ce que rencontrent les Arpenteurs n'est pas, tout simplement, issu de leur imagination? Dans ce cas, leur faire imaginer autre chose de plus ténébreux serait très dangereux pour l'équilibre du Songe...

L'Ennemi commence à s'intéresser à eux à la première action d'éclat; il tente alors de déterminer si le personnage est bel et bien un Champion et essaye de le faire pencher du côté du Cauchemar. Par la suite, il essaiera de remonter jusqu'à son Premier Rêveur, afin d'influencer tous les « descendants » de ce dernier...

## VOYAGER...

Le voyage fait partie intégrante de la vie des Arpenteurs. Quelles que soient leurs motivations initiales, ils ressentent tous en eux le besoin d'arpenter le Songe. Peut-être un jour finiront-ils par apprendre ce qui se cache dans les coulisses de leur univers, et seront-ils amenés à le défendre activement...

Mais ce jour-là est encore loin, et il leur faut en attendant profiter de la vie, des Rivages et des mystères qu'ils renferment...

# De la population du monde du Songe

IL N'EXISTE PAS DE PEUPLES NON CIVILISÉS. IL N'EXISTE QUE DES PEUPLES DE CIVILISATIONS DIFFÉRENTES.

MARCEL MAUSS

La population du Songe est, dans sa grande majorité, constituée d'humains. Ceux-ci ont parfois des caractéristiques singulières (peau exotiquement colorée, longévité exceptionnelle, ou bien encore oreilles disproportionnées, etc.), mais dans leur ensemble, ils forment l'essentiel des habitants des Rivages.

Toutefois, de nombreuses autres races civilisées peuplent le monde du Songe : nains, gnomes, Animains, habitants du Petit Peuple, trolls, etc., ne sont pas rares ! Il n'est d'ailleurs pas inhabituel de voir des communautés non-humaines se mêler aux cités ou villages des hommes ; la plupart des races vivent en bonne intelligence, malgré les petits différends ethniques qui les opposent parfois (il est à noter cependant que cette « bonne intelligence » se détériore rapidement dans les Rivages d'Ébène...). Là encore, ces grands ensembles peuvent se subdiviser en plusieurs groupes ethniques (elfes à la peau jaune, gnomes à la peau noire, etc.).

Vous trouverez dans ce chapitre la présentation de plusieurs races ou groupes ethniques très répandus dans le Songe.

## DES ANIMAINS

Il existe de nombreuses races d'Animains, qui sont un croisement d'hommes et d'animaux. Les Animains ont un corps aux proportions humaines, et une tête animale anthropomorphe. Ils ont une colonne vertébrale, disposent de pouces opposables aux autres doigts, marchent debout, et ont une vision stéréoscopique (ils ont les yeux sur le devant du visage, et non pas sur les côtés). La plupart des Animains ont une queue, qui est un membre à part entière. Les Ani-

maines à fourrure sont, de loin, les plus nombreux (hommes-tigres, hommes-renards, hommes-loups, hommes-chats, etc.), mais il existe aussi quelques races plus rares (hommes-batraciens, hommes-salamandres, hommes-oiseaux, etc.). Il n'est pas rare de rencontrer dans la rue un homme-tigre allant boire un coup dans une taverne !

Les Animains d'espèces différentes ne peuvent pas avoir d'enfants entre eux, mais un Animain peut avoir un enfant avec un(e) humain(e) (dans ce cas, l'enfant qui naîtra sera Animain, ou, beaucoup plus rarement, Macédoine — voir ci-dessous). Les mariages entre cousins sont courants, cela étant dû au nombre souvent peu important d'Animains de la même espèce sur un Rivage donné. Enfin, les mariages mixtes entre Animains d'espèces différentes sont possibles et socialement acceptés à peu près partout (quoique plutôt rares), même s'il faut que le couple recoure à l'adoption pour avoir une descendance !

Les Animains sont appelés par tous les autres peuples Sires ou Dames. On parle ainsi de « Sire-Chat », ou de « Dame-Renard », pour désigner un membre de leur peuple.

Les Macédoines sont, quant à eux, des humains possédant une ou deux caractéristiques animales, parfois peu visibles. Ainsi, un Macédoine peut posséder une queue, ou des oreilles animales, tout en semblant par ailleurs tout à fait humain. Les Macédoines sont néanmoins assez rares, et sont considérés un peu partout comme des « bâtards ».

## DES SOMNAMBULES

Régulièrement, on voit sur les routes des personnes ternes, au regard éteint, marchant inlassablement. Ces personnes sont appelées des Somnambules. La plupart du temps, il s'agit d'humains. Les Somnambules parlent très peu, d'une voix effacée. Leurs buts sont étranges et incompréhensibles pour les autres habitants du Songe. Ils recherchent généralement un objet bien précis, qu'ils délaissent une fois trouvé. Ils ne savent pas dire d'où ils viennent, mais ils savent qu'ils y retourneront après avoir accompli leur « quête ».

Une fois revenus de leur voyage, les Somnambules ne se souviennent jamais (et ne peuvent jamais se souvenir) de ce qu'ils ont fait. Tout se passe pour eux comme si une partie entière de leur vie n'avait jamais eu lieu...

## DES BOHÉMIENS

Peuple énigmatique, les Bohémiens inspirent le plus souvent peur et rejet chez les habitants des Rivages, et ce d'autant plus qu'ils sortent le plus généralement des Brumes. Habillés de vêtements colorés, ils ont la peau sombre et les yeux noirs — tout comme leurs cheveux, qu'ils ont raides pour la plupart — et parfois plissés.

Ils se nomment entre eux gypsys, par opposition aux non-bohémiens, les gadjés (au singulier : gadjo).

On les dits immortels, ce qui est peut-être un peu exagéré. Toujours est-il qu'ils disposent de facultés de guérison bien supérieures à celles des gadjés, sauf dans les Brumes.

Les Bohémiens voyagent afin de découvrir le Rivage Oublié, source de tous les autres Rivages. Ils sont persuadés que ce Rivage existe, et ils voyagent inlassablement pour tenter de poser le pied sur son sol.

Les Bohémiens voyagent en clans regroupant une poignée de familles, et se déplacent en roulottes sur les routes des Rivages.

Pour des raisons inconnues, les Bohémiens disposent tous de la faculté de se souvenir de leur voyage dans les Brumes, au contraire des simples gadjés...

# De la magie

AU COMMENCEMENT DES TEMPS, LES MOTS ET LA MAGIE ÉTAIENT UNE SEULE ET MÊME CHOSE.

SIGMUND FREUD

## OÙ L'ON PARLE DE L'ORIGINE DE LA MAGIE

La magie fait partie intégrante du monde du Songe. Certaines personnes (les Tiers Rêveurs et ceux qui les rêvent) sont capables de la manipuler, mais beaucoup s'en abstiennent, par peur des conséquences. Utiliser la magie consiste en effet à modifier la réalité du Songe, à provoquer des Brisures du Songe, ce qui peut, de temps à autre, se révéler hasardeux. De plus, la magie a souvent un coût, qui peut s'avérer lourd...

Le mana existe aussi à l'état brut dans la nature, sous forme de champignons, de mousses ou encore de cristaux. D'une couleur verte surnaturelle, il est aisément reconnaissable. Certaines créatures (comme les faës) sont d'ailleurs constituées de mana brut, et sont parfois entourées d'un faible halo de couleur verte caractéristique.

Le mana est traditionnellement considéré par les mages comme un des éléments primaires aux côtés de la terre, de l'air, de l'eau et du feu.

Le Songe entier est animé d'une force appelée **mana** : Brumes, peuples, bâtiments, arbres, animaux, etc. Tout. Le mana crée le Songe et ordonne les Brumes. Tout l'art de la magie consiste à transformer ce mana d'une manière ou d'une autre, à donner une impulsion à cette énergie pour altérer la réalité environnante.

Chaque être vivant possède en lui du mana, qui est nommé **Imago** : c'est cette force intérieure qui permet aux mages de manipuler le mana extérieur, par l'intermédiaire du **langage**.

## OÙ L'ON PARLE DES PRINCIPES DE LA MAGIE

La magie repose sur la croyance que ce que l'on désire va se produire. Mais cette croyance seule ne suffit pas, il faut que l'imago personnel de la personne qui veut produire un effet soit puissant pour que le sort fonctionne...

La croyance (c'est-à-dire, en fait, le sort qui va être lancé) doit être formulée dans la tête du mage, qui doit se concentrer — et en réalité, tout l'art de la magie consiste en cela : formuler le sort. Cependant, cette formulation est délicate, car elle repose sur des principes abstraits et une langue disparue, le Camélia (voir page 42, Des langues). **La magie est en effet intégralement fondée sur le langage**, quelle que soit sa forme. Elle consiste à manipuler le mana en utilisant

*le langage du monde*, le langage qui ordonne le monde. Cela peut se concrétiser par l'utilisation de formules orales, de rituels, etc., mais dans tous les cas, il se produit la même chose : consciemment ou inconsciemment, le mage *formule* dans le langage du monde l'effet qu'il désire voir se produire. L'effet voulu est obtenu si le magicien maîtrise bien le langage, et les « mots » correspondants.

En termes de jeu, cela est représenté par des mots-clés écrits en français, seul moyen de retranscrire très approximativement le « langage du monde ». Reportez-vous au chapitre « La Magie » dans le *Livre des Règles* pour plus d'informations.

Les mages utilisent souvent des effets visuels (ils agitent une baguette, les mains, un objet, etc.) ou auditifs (une formule magique) devant d'autres personnes pour que la magie fonctionne. En effet, selon la loi de l'Onidoxe, pour que la réalité soit changée, il faut que les personnes présentes soient convaincues de ce qui se produit. Les mages les plus puissants peuvent surpasser l'Onidoxe et n'ont besoin de convaincre personne : ils n'ont guère recours à des artifices. Par contre, les mages les moins puissants sont soumis à la croyance des témoins présents sur les lieux où se déclenchera l'effet, et jeter de la poudre aux yeux des témoins de la scène permet de les convaincre qu'un mage est réellement là, et qu'il va se produire quelque chose... C'est également pour cela que les mages prononcent souvent des mantras, des syllabes ou des phrases sacrées ayant selon eux un pouvoir spirituel, et que les témoins considèrent comme tels.

### OÙ L'ON PARLE DES MAGES

Les seules personnes pouvant pratiquer la magie dans le Songe sont, par ordre de puissance, les Premiers Rêveurs, les Seconds Rêveurs et les Tiers Rêveurs. En effet, la possibilité de manipuler le Songe dérive d'Egnos lui-même, et seuls ses « descendants » directs peuvent donc accomplir de la magie. Les Arpenteurs de quatrième génération, même s'ils sont des Champions du Songe, ne peuvent déjà plus faire de magie et doivent se contenter d'une forme amoindrie de celle-ci, les Éclats.

Les mages les plus puissants, les Premiers Rêveurs, peuvent manipuler le Songe à leur guise. Ils n'ont pas besoin de convaincre un éventuel témoin pour respecter l'Onidoxe. Rien ne leur est impossible, et ils peuvent altérer n'importe

quel Rivage à n'importe quelle distance ou créer des passages entre deux Rivages diamétralement opposés.

Il est à noter que les mages sont loin d'être tous conscients de la réelle nature de la magie. Nombre d'entre eux ne se rendent pas compte qu'ils formulent leur sort dans le langage du monde !

Les Seconds Rêveurs sont un peu plus limités. Encore très puissants, ils ne peuvent cependant accomplir certains sorts (comme ressusciter une personne morte), et ne peuvent les pratiquer que dans le Rivage où ils se trouvent. De plus, ils sont soumis à l'Onidoxe.

Les Tiers Rêveurs, eux, ne peuvent en outre agir sur le mental des autres. Ils ont également un rayon d'action limité à une lieue uniquement, pas un pas au-delà.

### OÙ L'ON PARLE DES FORMES DE MAGIE

Il existe de très nombreuses formes de magie, fonctionnant néanmoins toutes sur le même principe : le langage et la formulation. Que cette formulation soit orale ou non, qu'elle passe par des accessoires ou non, le langage est derrière tout.

Par exemple, **la magie des rimes** ne fonctionne que si le mage formule oralement un sort dont les vers riment entre eux. Le mage est persuadé que ce sont ses rimes qui déclenchent le sort. En réalité, c'est d'une part la croyance en le fait que ce système fonctionne, et d'autre part la formulation inconsciente de l'effet dans l'esprit du mage, qui rendent le sort possible. Le mage formule inconsciemment son sort dans le langage du monde, qu'il restitue sous une forme sonore différente.

**La magie des permutations** fonctionne de la même façon : un mage permute une syllabe du mot désignant un objet pour changer ce mot en un autre, et l'objet qui est en face de lui se transforme également. Par exemple, en changeant le mot « chat » en « rat » (changeant une syllabe du mot), le mage peut changer un chat en rat ! Là encore, tout se passe dans l'inconscient du mage, qui formule dans le langage du monde, sans le savoir, son souhait de voir le monde changer.

Il existe d'innombrables autres formes de magie dans le Songe : **l'oniromancie** permet d'influer sur les rêves des autres, ou d'en faire sortir quelque chose de tangible ; **la magie du Sable** permet de lire l'avenir de quelqu'un dans le sable ; **la magie des Nœuds** permet de réaliser un souhait à

chaque fois qu'un nœud d'une écharpe est dénoué, etc.

Mais le point commun entre toutes ces formes est le langage, et la formulation d'une croyance dans l'esprit du mage à l'aide du langage du monde.

### OÙ L'ON PARLE DU MATÉRIEL

En théorie, il n'est besoin de rien pour pratiquer la magie. Néanmoins, les rituels, talismans, etc., aident à focaliser la croyance, et permettent de mieux réussir (surtout en présence de personnes qui ne pratiquent pas la magie : il faut que les spectateurs voient qu'il y a bien un magicien près d'eux pour qu'ils puissent accepter le changement dans l'environnement).

C'est la raison pour laquelle les mages portent parfois des vêtements voyants, distinctifs, et se bardent d'objets insolites censés annoncer leur qualité de mage.

### OÙ L'ON PARLE DU PRIX À PAYER

La magie a toujours un coût pour le mage.

L'énergie nécessaire au lancement du sort, le mana, est tirée de l'environnement. Lorsqu'elle ne suffit pas, et que le sort lancé est trop puissant, le magicien doit tirer ces forces de son propre mana, l'Imago, avec des conséquences désastreuses pour lui...

Mais même lorsque le mana environnemental est suffisant, il y a toujours un prix à payer. Le Songe ne se laisse pas faire, et réclame aux mages les moins puissants (les Tiers Rêveurs) des compensations pour chaque acte de magie accompli. Le mage prend conscience du prix une fois le sort lancé : cela lui semble évident, et s'il est sage, il payera le prix. Qu'il s'agisse de planter un arbre chaque jour pendant un mois, de sacrifier quelqu'un, le prix à payer peut s'avérer à chaque fois différent (toutefois, il est plus courant qu'un mage doive s'acquitter régulièrement d'un même prix : ainsi, un Tiers Rêveur pourra, par exemple, devoir verser un peu de son sang à chaque sort ; ou bien il devra s'arracher un cheveu, ou encore enlever les mauvaises herbes qu'il rencontre sur sa route...). Cela donne aux mages tout un ensemble de comportements étranges, qui déstabilisent les personnes qui n'y sont pas habituées. Les mages qui ne paient pas le prix voient le Songe se retourner contre eux, et cela n'est généralement pas bon signe...

## OÙ L'ON PARLE DES DIEUX ET DE LA MAGIE

Les dieux sont le résultat de la croyance des habitants du Songe, et sont formés d'énergie, de mana pur et intangible. Dotés d'une conscience au fil du temps, ils peuvent accumuler le mana dispensé par leurs croyants pour le redistribuer à certains d'entre eux, le plus souvent des prêtres ou des prêcheurs. Ce qui est intéressant, c'est qu'ils n'ont pas besoin d'être des Epigonos pour accomplir leur magie, et tout un chacun peut accomplir de la magie d'essence divine. Toutefois, ils sont limités dans leurs actions par leur dieu : ce qu'ils font doit aller dans l'intérêt de la divinité qu'ils servent.

# La vie est un songe...

## (suite)

PERSONNE NE PEUT SAVOIR SI LE MONDE EST FANTASTIQUE OU RÉEL, ET NON PLUS S'IL EXISTE UNE DIFFÉRENCE ENTRE RÊVER ET VIVRE.

JORGE LUIS BORGES

### Du Temps

Chaque journée est divisée en 16 heures de 60 minutes chacune. Mais les minutes du monde du Songe, contrairement à celles auxquelles nous sommes habitués, comptent 90 secondes. Une heure du monde du Songe équivaut donc à une heure et demie dans notre monde. Le terme « midi » est utilisé pour désigner le milieu du jour, et « minuit » pour désigner le milieu de la nuit.

Chaque semaine comporte sept jours : Dodéol, Rédéol, Midéol, Fadéol, Soldéol, Ladéol, Sidéol.

Chaque mois comporte quatre semaines, qui correspondent exactement aux révolutions lunaires. Ces semaines sont désignées par les quatre points cardinaux ; dans l'ordre : Nord, Est, Sud, Ouest.

L'année est composée de douze mois, appelés Prime (janvier), Seconde (février), Tierce (mars), Quarte (avril), Quinte (mai), Sixte (juin), Septime (juillet), Octave (août), Ennéade (septembre), Décime (octobre), Onzéade (novembre), Dodéade (décembre).

Ainsi, on peut désigner un jour précis en indiquant d'abord le nom du mois, puis le jour de la semaine, puis enfin la semaine. Ex : Décime Midéol Nord. En pratique, nombre de personnes, cependant, numérotent les jours du mois de 1 à 28, et l'on entendra souvent « Décime 3 Midéol »...

Le Grand Cataclysme servit de datation 0 pour tous les Rivages. Nous sommes actuellement en l'an 1215... Certains Rivages ont pris l'habitude de donner un nom aux années, en plus de la datation courante. Il n'est pas rare d'entendre parler dans un Rivage de « l'année de l'Inondation », par exemple, au lieu de « l'année 1199 ».

### Mesurer le temps

Beaucoup de Rivages ont développé de grandes horloges permettant de mesurer le temps. Toutefois, ces dernières sont très encombrantes et très coûteuses. Seuls quelques Rivages de l'ère de la vapeur ont réussi à créer des montres goussets.

Deux fois par an, au solstice et à l'équinoxe, le soleil et la lune restent pendant deux heures fixés à leur zénith. Durant ce temps, la magie des Epigonos ne fonctionne plus : il est impossible de lancer un seul sort. Curieusement, ce phénomène n'affecte aucunement les sortilèges en cours ou les objets magiques. Il empêche juste de nouveaux sorts d'être lancés...

Malgré le fait qu'Egnos soit originaire de notre monde et de notre époque, la technologie moderne n'a aucune place dans le monde du Songe... Nulle trace de téléviseurs, de téléphones, de voitures ou d'avions. Cela reste un mystère : pourquoi Egnos répugnait-il à créer des endroits à la technologie avancée ? Inconsciemment, en a-t-il créé ? Et si oui, que sont devenus ces Rivages ? La question reste posée...

Le temps est calculé de la même façon sur tous les Rivages. Il peut s'écouler différemment selon les Rivages, mais cela est plutôt rare, et se produit surtout dans les territoires de l'Insomnia. De même, les saisons s'écoulent dans les Rivages de manière normale — d'abord l'hiver, puis le printemps, l'été, et enfin, l'automne, mais cet ordre est parfois inversé, voire totalement aléatoire, dans les territoires de l'Insomnia.

### DU PAYSAGE CÉLESTE

Curieusement, les cieux semblent être à peu près les mêmes dans quelque Rivage où l'on se trouve. On y trouve un seul soleil et une seule lune (appelés le Soleil et la Lune, comme dans notre monde), et des constellations quasiment identiques d'un Rivage à l'autre. Toutefois, le paysage céleste change subtilement au fur et à mesure que l'on s'avance dans les territoires de l'Insomnia. Nombreux sont les récits de voyageurs déclarant avoir visité des contrées au ciel nocturne illuminé par plusieurs lunes et des étoiles devenues folles.

### DE LA TECHNOLOGIE

La plupart des Rivages vivent dans une époque située entre notre Moyen-Âge et notre Renaissance. Toutefois, il existe certains Rivages isolés qui vivent à l'ère de la vapeur, et qui possèdent de fantastiques et étranges machines...

Les boussoles fonctionnent correctement dans les Rivages, indiquant le Nord géographique malgré l'absence de pôle magnétique, et les notions de longitude et de latitude existent — ce qui rend la cartographie possible. Les habitants du Songe utilisent pour les calculer un point de repère, constitué dans la plupart des cas par la capitale ou la plus grande ville du Rivage.

### CARTOGRAPHIE DES RIVAGES

De nombreux Rivages sont cartographiés, mais plus nombreux encore sont ceux qui ne le sont pas. Des Arpenteurs, les Cartographes, se sont spécialisés dans cette entreprise, et vendent leurs cartes à un prix d'or aux personnalités les plus riches des Rivages qu'ils visitent. Ils fabriquent également, en général, des cartes moins complètes à destination de Passeurs qui les revendent aux aventuriers venant de mettre le pied dans leur Rivage...



## DE L'ARGENT

Il existe un système monétaire commun à tous les Rivages. Ce dernier remonte à des temps immémoriaux, et la plupart des savants pensent qu'il est l'héritage du Rivage Oublié. Il existe quatre types de pièces différentes : le Florin (Flo), la Couronne (Co), la Pistole (Pis) et le Sou (s). Un Florin vaut 10 Couronnes, une Couronne vaut 10 Pistoles, et une Pistole vaut 20 Sous. Ces pièces sont frappées de dessins différents selon les Rivages, mais elles ont des caractéristiques communes : ainsi, les Florins sont des pièces d'or rondes de taille moyenne, les Couronnes des pièces d'argent rondes plus petites que les Florins, les Pistoles des pièces d'argent de forme octogonale, et les sous des pièces de cuivre rondes percées d'un trou au milieu.

Quelques Rivages isolés utilisent des systèmes différents. Ainsi, certains Rivages n'entretenant que peu de contacts avec les autres pratiquent-ils le troc, par exemple.

## DES UNITÉS DE MESURE

Les unités de mesure des Rivages sont quelque peu différentes du système métrique. Voici quelques indications qui vous permettront de mesurer distances et liquides :

### *Longueurs et distances terrestres*

1 pouce = 25 cm.  
1 coudée = 2 pouces = 50 cm.  
1 pas =  $\frac{1}{2}$  pied = 1,5 m.  
1 pied = 12 pouces = 2 pas = 3 m.  
1 aune = 20 coudées = 10 m.  
1 mille = 1,5 km.  
Une lieue = 3000 pas = 4,5 km.

### *Distances maritimes*

1 encablure = 200 m.  
1 nœud = 1 km.  
1 mille marin = 7 km.

### *Liquides*

1 chopine = 0,5 l.  
1 pinte = 1 l.

Voilà, pour vous aider, un moyen d'estimer la valeur de la monnaie du Songe :

1 sou = de 20 c. à 1€ environ.

1 Pistole = de 3€ à 15€ environ.

1 Couronne = de 35€ à 100€ environ.

1 Florin = 350€ environ.

## Poids

Une livre = 500 g.

Une once = 1/10 livre = 50 g.

## DE LA MÉDECINE

La médecine du monde du Songe est relativement plus évoluée que celle de notre Moyen-Âge. En effet, les gens savent comment éviter les infections (faire bouillir l'eau, changer les linges). Et la magie aide souvent à soigner blessures et maladies.

## DES LANGUES

Dans le monde du Songe, tous les habitants ont au moins une chose en commun : ils parlent tous la même langue, appelée le Koinè. Ce phénomène est assez étrange, et là encore, les savants y voient une preuve de leur théorie du Rivage Oublié. Le Koinè est syllabaire (il s'écrit avec des signes qui représentent des syllabes, et non des lettres ou des mots), possédant une écriture de type « elfique », mais correspond au français tel qu'on le parle dans notre monde. De nombreux peuples ont développé en parallèle de cette langue universelle une langue propre, utilisée comme langue principale. Mais le langage commun est compris et parlé par tous.

Les seules différences que l'on peut trouver entre deux personnes qui parlent le Koinè viennent de l'accent et du lexique. En effet, chaque Rivage a pu développer un vocabulaire spécifique concernant les titres de noblesses, les noms de fruits ou de légumes locaux, etc. De plus, la façon de prononcer le Koinè peut différer légèrement d'un Rivage à l'autre, sans toutefois gêner la compréhension.

Chaque créature intelligente est capable de parler parfaitement le Koinè (avec un accent plus ou moins prononcé), même si certaines créatures font semblant de ne pas le comprendre ou de ne pas savoir le parler...

Les savants pensent également que le Koinè n'est que la déformation d'une autre langue pure dont les mots devaient refléter exactement ce qu'ils étaient censés représenter. Cette langue légendaire est appelée le **Camélia**. Personne ne l'a jamais entendue, mais les traces écrites de cette langue sont encore présentes dans tous les Rivages, sous forme d'idéogrammes très proches de ceux du japonais moderne (ces idéogrammes sont lisibles par des personnes très

instruites, mais ils ne peuvent être prononcés qu'en Koinè, la prononciation du Camélia n'étant connue de personne). Ils sont beaucoup utilisés dans la calligraphie, mais aussi dans la conception de parchemins de protection divers.

Le Camélia est sûrement le langage du Rêve, celui qu'utilisent sans s'en apercevoir les mages. Le paradoxe est que personne ne peut prononcer cette langue idéale, on ne peut que la *penser* !

Enfin, il faut préciser ici que la plupart des personnes habitant le monde du Songe sont alphabétisées. Cela est dû à une tradition très forte de l'enseignement du Koinè, qui est à la base de tous les échanges (culturels, économiques, politiques, etc.) entre Rivages. Il existe des écoles un peu partout. De plus, l'imprimerie s'est développée dans de nombreux Rivages, permettant la libre circulation d'œuvres écrites en très grand nombre, et à prix raisonnable.

## DU LANGAGE

Les habitants du monde du Songe utilisent un langage beaucoup plus emphatique et formel que le nôtre. Ils n'utilisent que rarement les abréviations et raccourcis de langage, et s'attachent à tout prononcer de la façon la plus claire possible. Ainsi, vous ne les entendrez jamais dire « j'comprends pas » — ils prononceront « je ne comprends pas », voire « je ne comprends point. » Ils emploient également de nombreux mots, expressions et tournures désormais désuets (comme l'imparfait du subjonctif). L'éloquence est un trait commun à tous les Arpenteurs des Brumes !

De plus, ils tendent à exprimer leurs émotions de façon clairement plus marquée. Ils ponctuent leurs discours de jurons marquant la colère, la surprise, la tristesse, etc. Les « Malédiction ! », « Palsambleu ! », « Mon Dieu ! » sont monnaie courante, ainsi que les mots considérés comme rares en Français moderne.

Bien entendu, il existe de nombreuses exceptions aux habitudes énoncées ci-dessus. Certaines catégories de population, ou certains peuples, utilisent un langage nettement moins élevé (citons les paysans, les trolls, les voleurs urbains, les marins, etc.) et n'hésitent pas à avaler les mots et employer des jurons nettement plus grossiers et vulgaires...

Encore une fois, ce qui est présenté ici est valable dans la plupart des Rivages d'Ivoire, mais nombre de Rivages ont des ambiances et des coutumes différentes !

Voilà quelques exemples de mots et expressions employés par les habitants du Songe :

- Canaille
- Scélérat ! (*salaud*)
- Infâme !
- Ma parole ! (*Ça alors !*)
- Malédiction ! (*Merde !*)
- Félon !
- Palsambleu !
- Juste ciel !
- Diantre !
- Peste !
- Fi !
- Parbleu !
- Pardi !
- Nenni !
- Baste ! (*Cela suffit*)
- Morbleu !
- Sapristi !
- Tudieu !
- Bigre !
- Faquin !
- Nous sommes faits !
- Mordious !
- etc.

# De la religion

TOUTE CHOSE, POUR ÊTRE VRAIE, DOIT DEVENIR UNE RELIGION.

OSCAR WILDE

## UN MONDE ANIMISTE

La plupart des habitants des Rivages ont une religion animiste : ils croient aux âmes et aux esprits de la nature et des objets, mais aussi des animaux.

Au début du Songe, les premiers habitants, parfois très primitifs, ont conclu à l'existence de l'âme, à travers divers phénomènes comme le sommeil, le rêve et la transe — phénomènes durant lesquels l'âme semble abandonner le corps pour voyager par elle-même. Par analogie, les créatures croyant à une âme corporelle ont conclu que tous les corps avaient une âme : végétaux, animaux, minéraux...

Cette croyance très forte était partagée par la plupart des habitants du jeune monde du Songe. Elle devint donc réalité, selon le principe de l'Onidoxe... Cette pensée a fortement influencé le devenir de l'Au-delà, où les âmes des morts, libérées du poids du corps, finissent par remonter. De là vient le culte des ancêtres, qui sont la plupart du temps très respectés par les vivants.

On trouve un peu partout dans les Rivages de petits autels, temples ou statues au beau milieu de la nature. Ces constructions sont dédiées aux Esprits de la nature (esprit d'une cascade particulière, d'une pierre sacrée, etc.) ou aux ancêtres des habitants du coin. Il est très fréquent de venir y déposer des offrandes (fleurs, nourriture, etc.) en témoignage de respect, et souvent en tant qu'actes propitiatoires.

L'inconscient collectif a créé les Esprits, et les maintient. La croyance aux Esprits est si forte que ceux-ci existeront encore et toujours, même s'il devait y avoir un nouveau Cataclisme un jour...

Enfin, certains Esprits ont acquis avec le temps une relative indépendance, allant parfois jusqu'à posséder des corps humains...

## DES DIEUX

La croyance aux Esprits a fini par donner naissance aux **Dieux Anciens**. Ainsi, au lieu de vénérer telle ou telle cascade, on a fini par vénérer l'eau elle-même. Les Dieux Anciens sont les dieux des grands principes, créés eux aussi par l'inconscient collectif des habitants du Songe. Ils sont bien plus vieux que les Dieux actuels, mais également bien moins puissants qu'eux, et n'interviennent pour ainsi dire jamais dans la vie des habitants des Rivages...

Les **Dieux**, eux, sont le fruit d'une croyance consciente collective. Vivant dans les régions de l'Au-delà, ils sont très proches des personnes qui les vénèrent. Un Dieu vient à l'existence dès que quelqu'un se met à croire en lui, et meurt quand il n'existe plus personne pour se souvenir de lui. Le nombre de Dieux est élevé, et ces derniers peuvent parfois accorder à leurs fidèles des dons, ou, de manière temporaire, certains pouvoirs. En effet, les Dieux sont composés de mana pur ; plus ils ont de fidèles, plus ce mana augmente, et les Dieux peuvent alors le redistribuer partiellement...

Il existe, tout particulièrement, un Dieu des Brumes, étrange croisement entre un Dieu et un Dieu Ancien. Les voyageurs le prient souvent avant d'entrer dans les Brumes ; un autel lui est d'ailleurs consacré à l'entrée de nombreux passages.

## DU CRÉATEUR

Certaines personnes, minoritaires, pensent que le monde est trop parfait et ordonné pour être le fruit d'une multitude de Dieux. Elles ont donc abouti à l'idée que le monde avait été créé par une seule et même divinité, qu'elles appellent le Créateur... Celui-ci existait déjà, bien entendu, avant même que les habitants du Songe ne commencent à croire en lui, puisqu'il s'agit d'Egnos lui-même.

D'autres personnes encore croient que le Créateur *est le monde du Songe lui-même*, ce qui revient à vrai dire au même...

# Du Sidh et du Petit Peuple

LES FÉES NOUS ENDORMENT, NOUS OUVRENT LES PORTES DE LEUR ROYAUME, QUI SE REFERMENT SUR NOUS SANS QU'ELLES AIENT PRIS LA PRÉCAUTION DE NOUS EN REMETTRE LA CLÉ.

JEAN TÊTREAU, *PRÉMONITIONS*

Réputé inaccessible aux mortels, le Sidh est le royaume du Petit Peuple. Ce Rivage gigantesque est relié à des milliers de Rivages, dans lesquels le Petit Peuple se plaît à prendre ses quartiers d'été (on peut trouver le Petit Peuple sur la plupart des Rivages).

Le Petit Peuple se divise en deux cours bien différentes : la Cour de Lumière, également appelée Seelie (littéralement « bénie »), et la Cour de Ténèbres, appelée également Unseelie. Ces deux cours sont dirigées par les mêmes monarques : le roi Aubéron et la reine Titania.

La cour Seelie comprend toutes les fées nobles et non maléfiques, tandis que la cour Unseelie est faite de toutes les fées mauvaises et malicieuses. Depuis quelques années, les Unseelies tentent de prendre possession des Rivages, par des moyens terribles et insidieux. Ils ont déjà réussi à s'emparer de plusieurs Rivages importants du Cauchemar, mais leur but est de corrompre lentement le Rêve, lui aussi. Ils sont soutenus par la reine Titania, tandis que le roi Aubéron tend plutôt à se placer du côté des Rivages avec la cour Seelie...

# Des Terres du Cauchemar

LE CAUCHEMAR EST L'ÉPREUVE NÉCESSAIRE DU RÊVE, SA PREMIÈRE INCARNATION

YVON RICHARD, *MORT ET NAISSANCE DE CHRISTOPHE ULRIC*

Un hurlement déchire la nuit... La lune, pleine et menaçante, envoie ses pâles rayons éclairer un sinistre château en ruines, sur les hauteurs d'un pic inaccessible, dans l'air glacial de l'hiver... La Brume commence à se déplacer et dévore tout sur son passage... Les peurs prennent peu à peu forme et viennent hanter les landes... Bienvenue dans les Rivages du Cauchemar !

## LE CAUCHEMAR

Comme leur nom l'indique, les Rivages du Cauchemar matérialisent tous les aspects possibles des cauchemars. Dans certains, tout est clairement cauchemardesque : des monstres rôdent, les paysages sont corrompus, les habitants sinistres et menaçants... Dans d'autres, le cauchemar prend des formes bien plus subtiles : petit à petit, la vie des Arpenteurs vire au cauchemar. Des événements horribles se produisent, les amis des personnages révèlent une nature sombre et de noirs desseins insoupçonnés jusque là, et la terreur s'empare lentement du cœur de l'Arpenteur le plus solide...

## LES ENFANTS DU CAUCHEMAR

Les Arpenteurs voyageant sur les Terres du Cauchemar voient leur Ombre (la part sombre qui est en eux) grandir, et les plus malchanceux d'entre eux se font dévorer par elle, lentement. Ils deviennent plus sombres (et parfois même, ils le deviennent littéralement), leurs traits se font plus cruels,

et une lueur maléfique s'allume dans leur oeil. Ces infortunés voyageurs rejoignent alors les tristes rangs des Enfants du Cauchemar...

## L'ENNEMI

Tout héros a besoin d'un ennemi, d'un adversaire à affronter qui soit digne de lui. L'adversaire des Arpenteurs est à leur mesure, et à la mesure du Songe entier. Le Cauchemar est son domaine, et les voyageurs qui entrent sur ses immenses terres s'exposent à de bien sombres moments ; car l'Ennemi s'est juré de pervertir jusqu'au dernier des Champions du Songe afin que les Terres du Cauchemar envahissent les Rivages d'Ivoire...

# De l'Insomnia

QUI SE GRISE DE RÊVERIE EST D'AUTANT PLUS  
PRÊT AU DÉLIRE QU'IL PROLONGE SON EXTASE  
*GEORGES MEREDITH, LES COMÉDIENS TRAGIQUES*

Plus l'on s'éloigne d'Ivoire ou d'Ébène, plus la réalité environnante faiblit. Le nombre de Brisures du Songe augmente, jusqu'à ce que le Songe lui-même ne soit plus qu'une suite ininterrompue de Brisures. Des événements improbables ont lieu à tout instant, et les lois naturelles deviennent folles. Les Arpenteurs qui pénètrent dans les territoires de l'Insomnia changent progressivement, pour finir par devenir aussi fous que l'environnement... Les animaux se mettent à parler philosophie, les poissons volent dans les airs, les maisons de pain d'épice deviennent monnaie courante, les monstres apprennent à être civilisés, les savants fous sont légions, etc.

Les territoires de l'Insomnia forment un monde bizarre, drôle et décalé du côté du Rêve. Mais du côté du Cauchemar, ironie, humour noir et grinçant prévalent...

# De l'honneur et de la galanterie

Le concept d'honneur est extrêmement important chez la plupart des habitants du Songe. Le mot a perdu de sa force dans notre société ; mais dans celle du Songe, le mot « honneur » se trouve au centre de toute relation. L'honneur pousse à épargner ses ennemis, à tenir sa parole, à protéger les faibles, à être courtois envers les femmes, et à prendre le parti de ses amis. Ce sont ces actions qui établissent la réputation de quelqu'un.

Bien sûr, conserver son honneur n'est pas toujours chose aisée. Généralement, cela implique nombre de duels au clair de lune (voir « Du Duel », page suivante). Mais des individus peu scrupuleux utilisent le mensonge, la tromperie, voire l'assassinat, pour préserver leur honneur à tout prix !

La galanterie, quant à elle, est une forme d'honneur que les hommes pratiquent envers les femmes en société, et tout manquement à la galanterie peut être sujet à un duel provoqué par un témoin de la scène. Être galant implique un certain nombre de choses qu'il faut faire ou ne pas faire en présence d'une dame. Il ne faut pas blesser son honneur (insultes, manque de respect, etc.), ni être violent envers elle, par exemple, alors qu'il faut être son obligé, lui tenir la porte, être poli, etc.

Honneur et galanterie sont deux concepts-clés du Songe lorsque l'on est en société. On ne manque jamais à sa parole (d'où l'expression « être un homme/une femme de parole »), on préférerait mourir plutôt que d'y manquer — on jure souvent sur ce que l'on a de plus cher au monde. Bien entendu, ces règles sont surtout valables en société, et sur les Rivages d'Ivoire — il en va souvent bien différemment dans les Rivages d'Ébène ou dans les territoires de l'Insomnia !

## Du DUEL

Les duels servent à préserver l'honneur de quelqu'un. La plupart du temps, ils ont lieu à la rapière et au premier sang. Mais ils peuvent utiliser d'autres armes, aller jusqu'à la défaite totale de l'adversaire, et même jusqu'à la mort... Les causes du duel peuvent être nombreuses. On peut se battre pour laver une insulte faite à soi-même ou à sa famille, pour défendre l'honneur d'une femme (généralement, pour laver les rumeurs sur sa vertu, ses liaisons extraconjugales, etc.), pour laver une accusation portée à tort (lâcheté, vol, etc.), ou encore pour défendre quelqu'un de plus faible que soi.

Certaines personnes prennent plaisir à provoquer leur entourage par des insultes, des allusions ou autres, juste pour croiser le fer !

Une fois le duel terminé, le perdant accepte sa défaite, et les deux duellistes considèrent que l'affaire est réglée une bonne fois pour toutes, et aucun des deux ne devra revenir dessus.

Le duel obéit à un code très précis. Ainsi, il faut d'abord défier la partie adverse (verbalement, par écrit, ou encore en souffletant avec un gant la joue de l'adversaire). Refuser un défi est le signe d'une extrême lâcheté — un acte déshonorant. Les femmes, les enfants et les vieillards peuvent se faire représenter par un « champion ».

Le défié choisit son arme (dans la grande majorité des cas, une rapière), le lieu et l'heure de l'affrontement (les bonnes manières font que le défié doit demander réparation dès qu'il le peut). Ensuite, chaque duelliste doit choisir un témoin, qui devra assister au duel et se battre à la place du duelliste en cas d'incapacité de ce dernier.

Enfin, la personne qui défie choisit les modalités du combat (au premier sang, jusqu'à la défaite, jusqu'à la reddition, ou jusqu'à la mort).

Les témoins (appelés parfois « seconds ») doivent empêcher d'autres personnes d'intervenir lors du duel. Après que le témoin a vérifié l'arme de l'adversaire et la lui a présentée (« Messieurs, vos épées »), les duellistes se placent au centre de l'aire de combat dos-à-dos. Au signal d'un des témoins, déterminé au hasard (ou d'un tiers choisi par les deux témoins pour servir de juge impartial), ils avancent chacun de quatre pas, puis se retournent. Après un traditionnel « Saluez-vous ! » et « En garde ! », le combat commence, et s'achève lorsque la condition de victoire choisie par le

Les conditions du duel sont importantes. Le lieu, par exemple, peut être déterminant (bord d'un ravin, toit, rempart...), mais d'autres éléments peuvent l'être : météo (neige et pluie peuvent gêner les duellistes), vêtements (une cape peut protéger d'un coup), etc. Bien s'en servir peut être décisif lors d'un duel.

provocateur est remplie (« Sang ! », « Défaite ! », « Reddition ! », ou un silence en cas de mort). Le juge ou le témoin demande alors « Considérez-vous avoir obtenu réparation, messieurs ? » ; le perdant peut alors choisir d'aller un cran plus loin s'il le désire (par exemple, si le duel était au premier sang, il peut choisir de le continuer jusqu'à reddition).

Il existe également dans certains Rivages ce que l'on appelle un « duel judiciaire », ou encore « jugement des Dieux », qui permet à un homme accusé par quelqu'un d'un crime de se laver de tout soupçon. Il a lieu dans un champ clos, autour duquel est tendue une corde pour contenir la foule. L'accusé se bat en duel avec l'accusateur ; s'il gagne, il pourra librement dire que c'était parce que les Dieux l'avaient jugé innocent, et son adversaire un menteur. S'il perd, c'est qu'il était réellement coupable des crimes qu'on lui a imputés, et que les Dieux ont voulu le punir...

Ce genre de duel reste quand même assez rare.





*Duels. Gloire. Complots. Mousquetaires. Pirates. Amour.  
Escrime. Aventure. Poursuites. Trahisons. Exploits...*

Imaginez un océan de brumes. Un océan infini. Maintenant, imaginez que cet océan s'étale dans toutes les directions : droite, gauche, haut, bas, devant, derrière. Un monde entier composé de brumes...

Dans ces brumes se trouvent des mondes, comme des îles situées çà et là. Ces mondes, appelés *Rivages*, sont très divers, en taille comme en atmosphère. Certains ne contiennent qu'un petit village, parfois une seule maison. D'autres contiennent des pays entiers. Et tous ces mondes sont reliés entre eux par des passages traversant les Brumes appelés Chemins de Glace...

Les personnages incarnent, pour diverses raisons, des *Arpenteurs des Brumes*. Destinés à voyager de Rivage en Rivage, la rapière à la main, ils exploreront des mondes sans cesse différents, tour à tour drôles, enchanteurs, effrayants, mystérieux ou grinçants...

*Ce livre est destiné au Conteur*