

Julien DORVENNES

Le Rêve

LES SAGES nous disent que le monde est un rêve de Dragons. Les hommes sont un rêve de Dragons. Ce n'est qu'un seul et même rêve, mais chacun de nous n'est rêvé que par un seul et même Dragon. Quand nous mourons, notre Dragon s'éveille, mais notre corps ne disparaît pas complètement parce qu'il y a en nous un peu des rêves de chacun, et de ses désillusions.

Pouvons-nous douter que les Dragons nous rêvent ? Il nous arrive aussi de rêver et tant que durent nos rêves, nos rêves sont vrais. Il faut se réveiller pour ébranler cette certitude.

Autour de nous la terre nous supporte, l'eau nous baigne, le feu nous consume, l'air nous inspire, le métal nous blesse et le bois nous protège. Ce sont les six éléments et ils sont toujours tels qu'ils sont. Quelle autre preuve nous faut-il de la formidable puissance des créatures qui nous rêvent sans jamais se tromper ? Non, vraiment, si ces créatures sont si formidables, il faut de ce soit des Dragons, qui sont les créature les plus formidables que nous connaissons.

Pouvons-nous fléchir les Dragons par nos prières ? Non, bien sûr, les Dragons ne sont pas maîtres de leur rêve, pas plus que nous sommes maîtres des nôtres. Parfois ils s'agitent dans leur sommeil et leur viennent de terribles cauchemars. Parfois même ils se réveillent et bouleversent le monde des hommes. Autant de preuves qu'ils ne sont pas maîtres de leur rêve.

Quelques-uns d'entre nous savent pourtant influencer le rêve. Ceux-là sont *magiciens* et savent arpenter les Terres Médiannes du rêve. Les Basses Terres sont les terres où nous sommes, les Hautes Terres celles où rêvent les Dragons. Les Terres Médiannes sont entre les deux, à mi-chemin entre le rêve et l'éveil. Les magiciens y montent en *demi-rêve*, une sorte de rêve éveillé. Sur ces terres ils attirent l'attention des Dragons et provoquent chez eux de brusques sursauts dans leur sommeil. Ces sursauts causent sur les terres où nous sommes des changements si soudain, et si imprévisibles que, faute de pouvoir les comprendre, nous les appelons *magie*.

Oniros

Les sages nous disent qu'Oniros est le rêve. Le jour, il embarque à l'heure du Vaisseau pour descendre le Fleuve de l'Oubli et retrouver Hypnos, l'embouchure. La nuit, à l'heure du Serpent, il remonte telle une anguille le Fleuve du Souvenir pour retrouver Narcos, la source.

Ainsi se succèdent les jours.

Au coucher du soleil, Hypnos passe Oniros au fil de l'épée. L'heure qui suit l'heure des Épées est celle de la Lyre, car on loue le héros tombé.

Au coucher de la lune, Narcos empoisonne Oniros d'une infusion mortelle de fleurs de roseaux. L'heure qui suit l'heure du Roseau est celle du Château Dormant, car le héros est la proie d'un sommeil délétère.

Le Fleuve du Souvenir et de l'Oubli est un seul est même fleuve, où veille le passeur Thanatos, celui qui mène Oniros à la mort et le remonte dans ses filets.

Le Draconique

Nous savons que le Draconique est la langue des Dragons. Elle s'écrit à l'aide de glyphes et ne se parle pas. C'est dans cette langue que les magiciens écrivent les formules magiques qui influent le cours du rêve.

Un texte en Draconique n'a pas de sens en soi, mais peut être lue de différentes façons selon la *voie* qu'on utilise. Ainsi le même texte peut se lire comme une formule magique, une recette de cuisine, un éloge des zygutes, ou n'avoir aucun sens.

Les quatre voies connues sont celles d'Oniros, de Narcos, d'Hypnos et de Thanatos.

Oniros est le rêve. Sa voie altère le cours du rêve dans un endroit précis et n'affecte que ce qui s'y trouve.

Hypnos est l'embouchure du souvenir et de l'oubli. Sa voie est celle du sommeil et elle affecte directement l'esprit. C'est la voie des suggestions, des illusions, et des illusions suprêmes que sont les invocations.

Narcos est la source du souvenir et de l'oubli. Sa voie est celle du sommeil lourd et profond. C'est la voie des

enchantelements qui plongent le rêve au cœur des choses.

Thanatos est le passeur et n'a d'autre maître que lui. Sa voie morbide est celle du cauchemar, du réveil et de la mort. C'est la voie noire de la nécromancie, une voie contre nature, *contre rêve*.

Les Terres Médiannes

Depuis le temps que les magiciens arpentent les Terres Médiannes du rêve, ils en ont reconnu et codifié une grande partie. Ces terres, qu'ils ne les visitent jamais qu'en demi-rêve, ils n'en ont qu'une connaissance imprécise. Ils ont tout de même pu noter comme un air de ressemblance entre certaines d'entre elles, ce qu'ils appellent leur *genre*.

L'idée d'en dresser une carte, une *véritable* carte, remonte à une époque déjà ancienne. C'est une idée absurde, bien sûr. Les *forêts* ne sont pas plus de vraies forêts que les *cités* ou les *sanctuaires* ne sont de vraies cités ou de vrais sanctuaires. Pourtant toutes les terres de même genre ont quelque chose en commun et leur disposition sur la carte correspond bien au trajet qu'accomplit le haut-rêvant pour se rendre de l'une à l'autre.

Sur la carte, chaque terre est représentée par une case portant son genre et son nom spécifique, comme

la Forêt de Falconax par exemple. On peut également y voir se dessiner les méandres du Fleuve du Souvenir et de l'Oubli. Les terres qu'il traverse ne portent pas de nom, le fleuve y est partout le même. Les *lacs* et les *marais*, tout en ayant leur particularité propre, possèdent certaines des particularités du fleuve. Les *ponts* sont sur le fleuve : à cet endroit, il peut être traversé sans risque.

Faire usage d'un sortilège est un voyage ou, plus exactement, la fin d'un voyage. Quels que soient le sortilège ou la voie choisies, le voyage n'est pas de tout repos. Le haut-rêvant doit y affronter ses propres peurs et en ressort le plus souvent épuisé.

Le Don de Haut Rêve

Comment acquiert-on le don de haut rêve ?

Tout le monde fait ce rêve au moins une fois, le plus souvent dans l'enfance, un rêve d'une force inhabituelle et réellement angoissant. Alors il y a ceux qui ont la force d'aller jusqu'au bout du rêve. Au réveil, ils s'en souviennent et sont capables de se replonger éveillés dans ce rêve. Ceux-là ont acquis le don. Pour les autres, plus nombreux, qui refoulent ce rêve, l'instant est passé.

II

Le Monde

NOUS SOMMES au Troisième Âge. On dit que le Grand Réveil, celui de tous les Dragons marque la fin d'un âge.

Le Premier Âge fut celui des Dragons. À cette époque lointaine, les Dragons vivaient encore parmi les hommes. Bien sûr, il y avait des guerres et des querelles, mais elles avaient lieu sous l'œil attentif des Dragons. On dit que la fin de cet âge fut marqué par la découverte des premières gemmes, qu'on appelle aussi pierres de rêve ou larmes des Dragons. C'est avec cette découverte que naquit la magie et les premiers enchantements. Toujours est-il que cet âge prit fin et que les Dragons disparurent. Cessèrent-ils de se rêver ? S'agissaient-ils des mêmes Dragons que ceux qui nous rêvent aujourd'hui ? Rien n'est très sûr. Ce que l'on sait c'est seulement que ces créatures étaient les plus formidables de toutes.

Le Second Âge fut celui des Magiciens, un âge glorieux où les hommes finirent par se prétendre l'égal des Dragons. Alors il arriva ce qui devait arriver. L'abus d'une magie finit par déchirer le rêve. Les rêves se bousculèrent les uns les autres et des régions entières furent balayées de la carte. Des hordes de créatures venues d'autres rêves déferlèrent sur le monde.

Après ce cataclysme, peu de gens ont survécu. Mille ans se sont écoulés depuis et le Troisième Âge n'en est encore qu'à ses débuts. Entre les derniers vestiges d'une civilisation presque éteinte s'étendent de vastes immensités sauvages qui cachent encore des ruines et de leurs mystères. Le monde est à nouveau immense et inconnu, c'est un monde à redécouvrir.

Le Voyage

Il est de coutume de tenter le voyage au moins une fois dans sa vie, généralement au sortir de l'adolescence. Le monde est si vaste, à la fois si jeune et si vieux, les légendes ont de si profondes résonances qu'il est difficile de ne pas répondre à cet appel.

Pour certains, le voyage se résume à aller jusqu'au village situé au-delà du village voisin et à revenir bien vite,

chargés de mille souvenirs qui s'embelliront au fil des longues soirées passées au coin du feu.

Pour d'autres, plus ambitieux, le voyage c'est aller jusqu'à la prochaine cité.

Pour d'autres enfin, c'est partir, et continuer, ne jamais se lasser et continuer encore, jusqu'à perte de rêve. C'est ainsi que naissent les voyageurs.

Dans beaucoup de villages, il y a de quoi les accueillir et les écouter. Ce n'est pas la terre ou la place qui manquent. Dans les maisons des voyageurs, ceux qui sont de passage sont logés et nourris gracieusement le temps de leur étape. C'est une façon d'aider ceux qui sont encore sur la route et de leur montrer que soit aussi on a fait le voyage.

Derrière leurs remparts des cités, le temps s'écoule différemment. Certaines cités sont si vieilles et trouvent qu'elles trouvent leur origine au Second Âge. Elles sont peu nombreuses, mais avoir échappé au cataclysme ne signifie pas s'en être tiré indemne. Les cités en portent toutes les stigmates. Qu'il s'agisse de superstitions idiotes ou de coutumes absurdes, chaque cité est plus ou moins marquée.

Partout pourtant les gens parlent la même langue, la langue du voyage. Autrefois chaque peuple avait sa propre langue. Il y avait pourtant, à la fin du Second Âge, un Grand Empire où tous les hommes parlaient la même langue. Est-ce là d'où vient la langue qu'on parle tous aujourd'hui ?

Les Magiciens

Comme l'appel du voyage, la méfiance à l'égard des magiciens, qu'on appelle hauts rêvants, a des racines tenaces. On se souvient que le monde auparavant n'était pas ce qu'il est devenu. Dans le temps, avant les magiciens, la vie était plus facile, les cités étaient plus belles et plus grandes, il y avait des grandes routes, et il n'y avait pas de sagouins ni de créatures de cauchemar. Le blé poussait plus dru, le vin était plus enivrant, les femmes étaient plus belles. Il y avait de vraies saisons et les jeu-

nes avaient du respect pour les anciens. Si tout cela s'est perdu, à qui est-ce la faute? Aux magiciens, bien sûr! C'est eux qui ont tout changé, c'est eux qui se sont crus plus forts que les Dragons, c'est eux! Eux!

Dans certaines cités les magiciens ne sont pas trop inquiétés, mais la milice veille étroitement sur leurs activités. Dans d'autres quiconque est simplement soupçonné de pratiquer le haut rêve est immédiatement mis à mort. Cela explique que bon nombre de magiciens ne s'en vantent pas.

Les Entités de Rêve & de Cauchemar

En dehors des animaux et des hommes et de toutes les races qui s'apparentent à la nôtre, il arrive de croiser des créatures qui sont un peu comme des courants d'air ou plutôt des courants de rêve.

Ce sont les entités de rêve et celles de cauchemar. Les entités de rêve, peu nombreuses, sont signes de la bonne humeur des Dragons : ce sont les licornes et les chimères. Les entités de cauchemars, beaucoup plus nombreuses, sont signes de la mauvaise humeur des Dragons. Les unes sont désincarnées, comme les peurs, les haines ou les désespoirs, les autres sont pleinement incarnées, comme les squelettes, les vaseux ou les craque-haine.

Le Gris Rêve

S'il y a des passages d'un rêve à l'autre, certains sont imperceptibles comme le gris rêve.

Le gris rêve vient souvent d'une vie monotone ou d'un voyage sans risque. Il ne laisse guère de souvenirs. On n'a en rarement conscience et on ne sait quand il commence vraiment, comme un rêve éveillé. En revanche, on sait toujours quand il finit. C'est comme si on se réveillait soudain. On sort du gris rêve attablé dans une taverne. Le capitaine des gardes se dresse devant vous et vous lance d'un ton menaçant : "Et j'espère que je n'aurai pas à vous le répéter un autre fois!"

Les Déchirures

Les déchirures sont plus brutales que le gris rêve. Ce sont de véritables passages, des portes entre deux rêves. Elles naissent d'elles-mêmes ou d'une mauvaise utilisation de la magie.

Elles peuvent apparaître n'importe où : dans les airs, au ras du sol ou sous la terre, au ras des flots ou sous la mer. Leur taille varie de quelques centimètres à plusieurs centaines de mètres. Certaines ne cessent de croître comme une déflagration qui n'en finit pas de s'étendre. Toutes ondulent à la périphérie et se défor-

ment sans cesse. Impossible de savoir précisément où elles commencent et où elles finissent.

Leur durée d'existence varie également. Certaines ne durent que quelques minutes, d'autres quelques jours, d'autres encore semblent ne jamais devoir disparaître.

Certaines déchirures sont fixes, d'autres mobiles et se déplacent selon un parcours précis ou errent sans but.

Leur seule manifestation apparente est leur vague couleur, tantôt mauve, tantôt jaune.

Une déchirure mauve mène quelque part, une déchirure jaune vient de quelque part. Quand on traverse une déchirure mauve, on se retrouve ailleurs. Quand on traverse une déchirure jaune, rien ne se passe, mais on peut s'attendre à tout moment à voir quelqu'un ou quelque chose en sortir.

Traverser une déchirure est sans effet physique, ce n'est dangereux que si la destination est dangereuse, sous terre, en mer, en l'air ou au cœur d'un volcan!

Les courants marins résultent des déchirures du rêve. Stables le long des côtes, ils le sont beaucoup moins en haute mer. Les marins, qui s'imaginent naviguer sur le dos des Dragons, parlent du *dos* d'un courant et de ses *flancs*. Là où la mer est calme, c'est son *ventre*. Là où un courant meurt c'est sa *queue*, là où il naît, c'est sa *tête*. Il est amusant de constater que les marins avancent à reculons, de la tête à la queue.

Si la plupart la tête et la queue d'un courant sont souvent sans danger, quand les déchirures sont sous la surface des eaux, il n'en va pas de même des *perditions*, qui sont des déchirures à la surface de l'eau ou légèrement au dessus. Les perditions jaunes, souvent accompagnées de tourbillons, sont les moins dangereuses. Au contraire, les perditions mauves emportent avec elles tout ce qui s'y engouffre. La plupart du temps, les marins ne ressentent qu'une secousse, une sensation de déséquilibre, et continuent leur voyage sur une mer apparemment inchangée. En réalité, ils ne sont plus dans le même rêve, ils se sont perdus. Les plus redoutées des perditions mauves sont celles qui sont capables d'emporter le bateau sans la mer qui est en dessous. Combien de marins se sont retrouvés en plein désert, en forêt ou au sommet d'une montagne!

Les Brumes

Les brumes sont entre les rêves. La différence avec les déchirures est qu'il ne s'agit pas d'une rupture brutale, mais d'une apparente continuité : il est possible de refaire le chemin en sens inverse. On peut malheureusement s'y égarer et y faire de mauvaises rencontres.

Les brumes sont froides. Le temps et les distances y sont comme étrangement distordus. Aucun feu n'y brûle, les torches et les lanternes s'y éteignent à l'entrée. Les sons y sont assourdis et la magie y est sans effet.

Tout objet dont on se sépare dans les brumes, c'est à-dire qu'on cesse de tenir ou qui n'est plus accroché à vous, disparaît pour toujours. Ainsi les projectiles sont non seulement perdus, mais ils n'atteignent jamais leur cible. Si quelqu'un meurt dans les brumes et qu'on vient à lâcher son corps, il disparaîtra aussitôt avec tout son équipement.

Les brumes ont leur propre lumière, une lumière à peine suffisante pour avancer. Si ceux qui les traversent ne restent pas groupés, ils ont toutes les chances de se perdre.

Les brumes sont généralement situées dans des endroits reculés ou difficiles d'accès : cavernes, ravins, marais ou forêts profondes. On commence par marcher dans un brouillard véritable, puis les sons s'assourdisent, les torches crépitent en étincelles silencieuses, on a quitté un rêve pour être entre deux. On continue à errer, et le brouillard change à nouveau pour redevenir normal. Un peu plus tard, il s'estompe entièrement et l'on a changé de rêve.

Les brumes peuvent être en deux ou plusieurs rêves. S'y retrouver est difficile, mais le *paysage* peut vous y aider. Les brumes sont rarement vides. Il y a des statues, de grands arbres où d'étranges constructions auxquels les brumes donnent de curieuses proportions : c'est un champignon géant, un moulin squelette ou la silhouette de cheval...

Méfiez-vous tout de même des brumes, ne vous y arrêtez pas, ne regardez pas en arrière, ne faites pas demi-tour. C'est le plus sûr moyen d'attirer les *brumeuses*, sortes d'entités de cauchemar incarnées.

Les Limbes

Les limbes sont le non-rêve, une mer bleutée qui s'étend à l'infini, sombre et glacée et d'où émane un sentiment de solitude et de néant absolu. Cette apparence

n'est certainement qu'une illusion produite depuis le rêve, car rien ne peut exister dans les limbes. Là où elles commencent s'achève le rêve.

Il est rare d'arriver au bord des limbes, car elles sont souvent au-delà de montagnes infranchissables, de forêts inextricables et de marais hostiles peuplés de créatures féroces. Il peut pourtant arriver que les limbes se manifestent plus tôt qu'on ne l'aurait cru, au détour d'un couloir souterrain ou en s'élevant un peu haut dans les airs.

Pour avoir contemplé les limbes, certains prétendent que les rêves sont autant de gemmes, des gemmes de lumière dérivant dans les limbes. La voûte céleste ne serait même qu'une vision lointaine des limbes où chaque étoile serait une gemme de rêve. Si cette légende était vraie, quiconque marcherait assez longtemps en ligne droite finirait par arriver au bord du monde, là où commencent les limbes.

Les voyageurs qui ont visité des rêves minuscules, simples miettes de rêve, les décrivent comme entouré des limbes, semblables à de petits îlots perdus dans une mer sans limite.

Il arrive pourtant que les limbes se manifestent à l'intérieur du rêve, comme un trou béant qui ne mène nulle part sinon à la mort définitive. Tout ce qui tombe dans les Limbes est perdu à jamais. Si vous y plongez ne serait-ce que la main, celle-ci disparaîtra pour toujours, sans la moindre douleur. Et quand vous renaîtrez, vous renaîtrez aussi sans main. Seules de rares entités de rêve, parce qu'elles sont, comme la chimère, des rêves en soi, peuvent traverser les limbes.