

L'Oneiros

2009-02-15 22:52:17

Les PJs ont à quelques reprises eu l'occasion de traverser certaines poches de l'Umbr Astrale, ou plus précisément de cette part de l'Umbr que l'on pourrait appeler le Monde des Rêves, ou encore l'Oneiros. Ces brefs passages ont notamment eu lieu en présence de l'étrange [Ezekiel](#) et de [Genevra Morrow](#).

La Plaine des Vents

[Charles Amberville](#) est pour le moment le seul PJ à avoir pénétré dans cette zone. Il s'agit d'une vaste plaine d'herbe verdoyante, figée dans un éternel printemps, à l'horizon de laquelle se dresse un ancien château dont l'architecture rappelle immanquablement les demeures de l'époque élisabéthaine. Au milieu de cette plaine — et toujours au milieu, quel que soit l'angle de vue — se dresse la statue d'une femme d'âge mûr, certes de petite taille, mais de stature pour ainsi dire impériale, aux traits sévères et au menton volontaire. Ses vêtements sont de ceux que l'on portait dans la noblesse vers le milieu du XVII^{ème} siècle, et elle tient entre les mains une liasse de partitions portant le titre de *Betrayer*. Sur le socle de la statue sont gravés ces quelques mots:

*A mes enfants,
Judith de Durham.*

Dans [Hollow World: Under the Twinkle of a Fading Star](#), cet endroit a fini par être détruit suite au passage du Mangerêve — et ce en dépit des efforts désespérés d'[Ezekiel](#) pour l'empêcher de sombrer dans le néant. Ezekiel parvient toutefois à sauver la partition en l'arrachant à la statue.

La Lune Sanglante

Il s'agit moins d'un endroit précis que d'un thème. La Lune Sanglante est apparue dans le sillage de la fort malsaine créature dévoreuse de songes lorsqu'elle pénétrait dans un Rêve déjà existant; elle se présente comme un croissant de lune d'un jaune maladif, qui vire peu à peu à un rouge des plus malsains, se liquéfiant peu à peu au-dessus d'une mer agitée couleur de plomb. Au moins quatre personnes — [Charles](#), [Liam Oakley](#), [Ezekiel](#) et [Genevra](#) (au vu du curieux tableau qu'elle a dessiné) — ont eu accès à cette vision.

Le Viaduc

Cet endroit consiste en une étendue d'eau miroitante, calme et plate, plus semblable d'ailleurs à un immense lac de mercure liquide qu'à de l'eau. Il est traversé par une antique structure de pierre taillée: c'est elle qui lui donne d'ailleurs son surnom, puisqu'il s'agit d'un véritable viaduc, qui n'a ni début ni fin.

D'après ce qu'en a dit Ezekiel, ou du moins à la façon dont il a laissé Charles là-bas, le Viaduc serait peut-être une sorte de croisée des chemins, ou encore un pont entre le Rêve et le monde éveillé. Il s'agit de fait ni plus ni moins que d'un Sentier Umbral.

Le Train du Silence

A l'image du Viaduc, le Train du Silence est un sentier onirique — mais un sentier mobile, qui se déplace entre les différentes poches de rêve les plus "fréquentées". Il apparaît sous la forme d'un train à vapeur dont la cheminée crache une fumée totalement blanche, aux portières rouge sombre ornées d'arabesques dorées, et dont les voitures offrent des sièges tapissés de velours, rouge également. Les couloirs du train sont régulièrement arpentés par le Contrôleur, une grande silhouette humaine déguingandée, portant des gants blancs, une casquette et un uniforme bleu sombre d'employé des chemins de fer; son visage n'est qu'une masse d'ombre, dans laquelle s'ouvrent deux yeux blancs. Quant aux voyageurs, ils peuvent être de toutes sortes: des dormeurs, des créatures féériques, des rêves ayant pris forme humaine ou animale... Tous sont censés être munis d'un billet, mais le mystère demeure quant à l'endroit où il faut "acheter" ledit ticket de transport.

Le Rivage du Crépuscule

Une poche de rêve qui semble être la demeure d'[Ezekiel](#), ou du moins un endroit où il est capable d'attirer les autres Rêveurs. Au bord d'une mer de plomb, sous un ciel rougeoyant de crépuscule dans lequel se couche un soleil rouge, se dresse une haute tour de marbre blanc veinée d'or; son sommet est protégé par une coupole, soutenue par une douzaine de piliers

blancs, sous la voûte de laquelle on peut distinguer, gravées, des constellations aux étoiles marquées par des pierres scintillantes. Cette plate-forme n'est dotée d'aucun garde-fou.

Au flanc de la tour, jaillissent par moment des portes, des demeures ou encore des passerelles, sans doute menant vers d'autres endroits ou sentiers du Rêve.

Le Jardin de Geneva

L'endroit où [Liam Oakley](#) a rencontré le moi rêvé de [Genevra](#). Dans ce grand jardin se dresse un kiosque blanc, aux marches de marbre blanc et à la tonnelle ouvragée, au centre duquel est placé un fauteuil à haut dossier couvert de velours rouge. C'est dans ce fauteuil qu'était assise Geneva, tenant entre ses bras un lourd ouvrage à la couverture de cuir rouge fermé par deux ferrures noires. Le jardin lui-même est susceptible de subir des modifications sur le passage de sa "propriétaire"; Liam a ainsi pu y voir surgir de nouvelles fleurs, ou encore une pierre tombale gravée [d’un fort étrange épitaphe](#). Toutefois, ce lieu est très certainement menacé par le Mangerêve...

Le Champ de bataille

Cette poche de rêve semble être la propriété d'[Aidan Stockwell](#). En tous cas, c'est une version de Stockwell de quinze ans plus jeune qui y trône, vêtu d'un uniforme militaire couvert de sang et datant des Guerres Civiles du XVIIIème siècle, au sommet d'une montagne de cadavres contre la quelle troupes royalistes aussi bien que parlementaires viennent inlassablement se jeter et périr. Le paysage, lui, rappelle fortement la plaine où coule la rivière Severn, avec en arrière-plan la ville de Worcester et sa cathédrale.

L'Eglise enfouie

Encore un endroit qui serait lié à Aidan. Il s'agit d'une réplique onirique de l'abbaye de Waverley, à l'entrée de laquelle est gravé, à même le mur, un étrange "poème":

*First came the Devil's Hand,
Whose only touch spread rot and destruction;
Invisible fingers twisted their souls
And tore their minds asunder.
When they turned against each other,
Poisoned by words born from the shadows,
Then came the Dancing Hand,
Raising a sword to pierce their bodies.
As they fell at his feet,
The Hidden Hand hardened his heart
And those who attempted to flee
Fell prey to his secret ways.
Remember that dreadful December night,
Remember the name of Waverley,
Remember the Hands of Darkness,
Remember, for revenge you must seek!*

*(D'abord vint la Main du Diable,
Dont le seul toucher propagea pourriture et destruction ;
Des doigts invisibles tordirent leurs âmes
Et déchirèrent leurs esprits.
Lorsqu'ils se retournèrent les uns contre les autres,
Empoisonnés par les mots nés des ombres,
Alors vint la Main Dansante,
L'épée levée pour percer leurs corps.
Tandis qu'ils tombaient à ses pieds,
La Main Cachée endurcit son coeur
Et ceux qui tentèrent de fuir
Furent les proies de ses errements secrets.
Souviens-toi de cette terrible nuit de décembre,
Souviens-toi du nom de Waverley,
Souviens-toi des Mains des Ténèbres
Souviens-toi, et obtiens vengeance !)*

Les murs et le sol de la nef sont couverts de sang, comme si un massacre y avait été perpétré, mais l'on n'y voit nulle trace de cadavre, à l'exception de celui du prêtre en soutane blanche et étole violette: allongé sur l'autel, une expression de pure haine et de colère sur le visage, il gît, empalé par un long candélabre de fer.

La chapelle de Letterkeen

Il s'agit du rêve dans lequel Liam Oakley a offert refuge à Ezekiel. Cette petite poche onirique reflète le souvenir qu'il a de la petite église romane de son village natal, Letterkeen; la chapelle aux bancs poussiéreux et aux vitraux opacifiés par le temps y est flanquée de son presbytère, d'un petit jardin et du cimetière.

Dans le Monde de l'Oubli, ce rêve est quelque peu différent. D'innombrables corbeaux aux yeux rouge sang sont perchés sur le toit, le portillon, les barrières et les arbres alentours, regardant en silence quiconque pénètre sur ce territoire. A l'intérieur de l'église, la poussière est encore plus présente, et le bois vermoulu des bancs abrite des colonies de gros asticots blancs.

Les Coursives

Cette partie quelque peu spéciale de l'Oneiros n'existe que dans le Monde de l'Oubli. Elle a pour décor d'innombrables coursives métalliques, au sol grillagé et aux murs et plafonds souillés de ce qui est peut-être de la rouille, peut-être du sang séché. Tout y est plongé dans une semi-pénombre flanquée çà et là de quelques sources de lumière dont on ne sait exactement où elles se trouvent. A intervalles réguliers s'ouvrent des portes, qu'il faut parfois déverrouiller en tournant une valve, portes qui donnent aléatoirement sur des pièces ou d'autres coursives, à la répartition totalement variable et illogique. Le ronronnement quasi permanent d'une étrange machinerie emplit l'air; de temps à autre, ce ronronnement s'amplifie, accompagné de grincements et autres bruits métalliques. Le tout rappelle vaguement l'intérieur d'un navire ou d'un sous-marin (bien que les personnages n'aient jamais mis les pieds dans un sous-marin, et que la seule chose se rapprochant d'un navire qu'ils aient vu dans le Monde de l'Oubli était le HMS *Edinburgh*... dont les Coursives pourraient bien être le reflet onirique).

A la recherche de l'esprit de [Floyd Alexander](#), capturé par celui d'[Eric Wilson](#), Liam et Charles ont parcouru ce rêve pour finalement se retrouver face à une série de passerelles et d'escaliers de métal. Chaque volée de marches descendantes y est annoncée par un panneau rouillé portant une curieuse inscription: "*This way to certain doom*", "*To a watery grave*", ou encore "*That way madness lies*". Ces escaliers semblent mener à une coursive d'un genre un peu différent, le long de laquelle sont alignées de nombreuses portes, leurs battants de métal tous gravés d'une figure stylisée, à la manière d'une lame de tarot: des hommes, des femmes, des enfants, des animaux, des créatures difformes... Point commun entre ces figures: toutes sont soit de dos, soit ont les yeux fermés ou bandés.

En cherchant à parcourir ce rêve à l'envers, Charles y a également découvert une pièce dissimulée, fort petite, aux murs nus, sauf l'un d'entre eux portant lui aussi un panneau de métal où est gravée la silhouette d'une femme aux vêtements et aux longs cheveux flottants. Ses yeux sont clos, ses mains terminées par de longs ongles griffus, et elle brandit deux longues épées mortuaires. En arrière-plan, on peut distinguer d'innombrables épées, de toutes formes et de toutes tailles, plantées dans le sol.

La Porte

La Porte est une poche onirique intermédiaire, artificiellement créée par [Liam Oakley](#), [Floyd Alexander](#) et [Ezekiel Lannister](#) pour rétablir un lien entre le Monde de l'Oubli et l'Umbral/ Horizon dont celui-ci avait perdu l'accès. Le but était d'obtenir un lien, même infime, même uniquement mental pour commencer, avec le monde des Rêves, afin de pouvoir ensuite agrandir lentement ce premier passage, et de là percer le Goulet vers l'Umbral en général.

La Porte s'est déclinée en deux "Oneiroi" successifs:

L'Arbre

L'Oneiros d'Ezekiel était construit sur les brumes d'un lieu qu'il appelle "Dresca", et dont la rémanence onirique n'est faite que de vagues silhouettes dans une épaisse brume blanche. Le lien y était symbolisé par une longue chaîne plantée dans le sol et s'enroulant autour du bras d'Ezekiel; au fil des jours, cette chaîne est devenue une longue racine, et du sol est né un gigantesque chêne dont le feuillage englobait toute la clairière — clairière qui n'a cessé de s'agrandir au fur et à mesure que des Marchands de Rêves, et après eux d'autres mages, y laissaient leur marque, renforçant ainsi la permanence de la Porte et forçant le brouillard à reculer. Miss Valentine, par exemple, y a laissé de curieux symboles formés par des cailloux; Abigail Gordon, une grande toile d'araignée faite de dentelles; Liam Oakley, un feu de camp; Charles Amberville, une gigantesque statue de lui-même en kilt montrant la voie; et Eric Wilson, un champ de fleurs fragiles.

De façon fort ironique, la Porte d'Ezekiel a été parasitée par des envoyés de Dresca, notamment la Danseuse et le Voleur

d'Âmes, qui ont fort aimablement apporté leur pierre à l'édifice eux aussi en ajoutant au lieu des ronces, et surtout en transformant la racine à laquelle était lié Ezekiel en une Dévorante chargée de consumer peu à peu son âme. Le résultat pouvait être observé dans les changements d'apparence graduels qui affectaient Ezekiel, et l'auraient au mieux tué, au pire corrompu.

La poche de l'Arbre contaminé a été littéralement envahie et reconvertie par la persona onirique d'[Aidan Haven](#), ou plutôt par les Cauchemars qui le suivent.

Le château du Prince Noir

L'Oneiros d'[Aidan](#), formé par les cauchemars du Champ de Bataille et de l'Eglise Enfouie. Ce nom lui a en fait été donné par l'étrange enfant que Liam et Charles ont rencontré après leur passage *physique* dans l'Oneiros à partir des ruines de la Tour de Londres: *"N'allez pas là-bas! C'est le château du Prince Noir, le Dévoreur de gargouilles, qui leur arrache le coeur pour s'en nourrir. Personne n'en revient"*. La poche en elle-même est constituée d'un curieux paysage mêlant champ de bataille et lande écossaise; le château, lui, ressemble de l'extérieur à une église, et de l'intérieur à un labyrinthe très eschérien d'escaliers, de portes et de corridors qui s'enchaînent sans forme apparente de logique. Contrairement à ce qu'on pourrait s'y attendre, on n'y trouve pas de grande salle glacée aux hautes fenêtres d'obédience gothique, mais plutôt de petites pièces de travail à l'architecture et au mobilier rappelant une demeure de style Tudor. L'une de ces pièces, notamment, contient le cadavre pendu au plafond de Judith de Durham, avec, à ses pieds, les feuillets épars de la partition de *Betrayer*.