

Jérôme Wirth

La Troisième  
Porte du Rêve

La Geste d'Eldenourin/0

*Traduit de l'elfe*

*par gynogège*





*En hommage à Robin Waterfield et Carlos Castaneda  
dont les univers ont inspiré cette aventure.*

*Pour mon fils Matthias, en espérant qu'il prendra un  
jour plaisir à s'y plonger.*



# Comment voyager dans les rêves

Vous êtes Nour, jeune elfe de la tribu Galoren dans la forêt d'Yffen et vous poursuivez votre apprentissage auprès du shaman Eldayffelin. Le corps de votre apprentissage consiste à développer votre psychisme à travers l' "art de rêver". Dans cette initiation vous avez déjà franchi avec succès les deux premières portes du rêves: la première qui consiste à focaliser votre attention sur un élément de votre rêve pour le stabiliser; la deuxième qui consiste à pouvoir changer de rêve à volonté.

Votre maître vous a maintenant enseigné la troisième porte mais vous n'avez pas encore réussi à l'atteindre: il s'agit de rêver que vous dormez et de vous voir dans votre rêve en train de dormir dans la pièce où vous êtes.

# Les Portes du Rêve

Ayant déjà franchi les deux premières portes, vous êtes déjà doté d'un certain nombre d'aptitudes à vous mouvoir dans les rêves.

La Première Porte vous permet de stabiliser votre attention sur une position donnée et de retenir un rêve.

La Deuxième Porte vous permet d'interrompre le rêve en cours pour sauter à un autre rêve.

Tout l'art de rêver consiste en fait à déplacer votre position. Ces déplacements peuvent être le fait de votre volonté, et en général ils induisent des évolutions minimales dans le rêve, ils peuvent aussi être causés par des influences extérieures et conduisent souvent à des bouleversements dans votre rêve.

## **Le pouvoir**

Le POUVOIR est l'énergie psychique qui vous permet entre autres de voyager dans les rêves. Au départ de cette aventure, vous disposez de 12 points de POUVOIR. Il vous sera expliqué ci-dessous comment vous serez amené à les dépenser. Dans certaines occasions, vous pourrez également reconstituer votre stock de POUVOIR.

## **Les positions de la conscience**

Dans ce livre les positions de la conscience sont matérialisées par des numéros de paragraphe. Certaines positions qui correspondent aux déplacements majeurs de votre conscience sont associées à un influx énergétique particulier. Elles sont indiquées par un soleil (☼).

Chaque fois que vous rencontrerez un paragraphe de position solaire, vous serez autorisé à noter deux informations :

- le numéro du paragraphe ;
- un mot (nom commun ou nom propre) figurant dans le paragraphe, et un seul ;

Vous garderez ainsi trace de tous les paragraphes solaires ainsi rencontrés

## **Les sauts de conscience**

Du fait de votre apprentissage des rêves, à chaque fois qu'ils vous sera proposé de vous rendre à une position solaire, vous aurez le choix de vous rendre à n'importe quelle autre position solaire que vous aurez déjà notée auparavant. Chaque saut de conscience vous coûte 1 point de POUVOIR.

## **Les influences**

Par ailleurs, le franchissement des Portes du Rêves, vous le verrez, met votre conscience à la merci de nombreuses influences externes qui vous procurent de l'énergie pour vous déplacer mais qu'il vous faudra utiliser à bon escient. Les influences que vous subissez vous seront indiquées dans le texte.

Vous pouvez conserver au maximum trois influences. Chaque fois qu'une nouvelle influence vous est indiquée dans le texte, vous devez la conserver. Si vous subissez déjà trois influences, vous devrez donc vous débarrasser de l'une d'entre elles.

Vous ne pouvez jamais vous débarrasser de la dernière influence rencontrée. En revanche, vous pouvez abandonner n'importe quelle autre influence lorsque vous le souhaitez.

Au cours de votre errance onirique vous pourrez également vous retrouver doté d'attributs énergétiques spéciaux qui auront eux un effet permanent. Il vous sera demandé de les noter à ce moment.

## **La mémoire dans les rêves**

Dans le monde des rêves, la mémoire n'est pas aussi



certaine que dans le monde éveillé, en tous cas pas pour vous qui en êtes encore au début de votre apprentissage.

De ce fait les notes que vous serez autorisé à prendre durant cette aventure sont limitées :

- l'évolution de vos points de POUVOIR;
- les influences qui vous gouvernent ;
- les attributs énergétiques (explicitement spécifiés dans le texte) ;
- les numéros des paragraphes solaires et la Clé du Rêve correspondante ;

## Feuille d'Aventure

POUVOIR :

*Influences*

- 1
- 2
- 3

*Attributs :*

*Paragaphes solaires*

	<i>Clé du Rêve</i>

A vous de jouer maintenant...

# Une nuit à Galoren

Voilà plusieurs mois que vous tentez dans vos rêves de faire émerger l'image de votre corps endormi mais vos essais ont été infructueux. La dernière fois que votre Maître Eldayffelin a réuni son groupe de rêveurs, il s'est même permis de vous taquiner à ce sujet devant vos condisciples faisant remarquer que vous étiez toujours « à la traîne ».

Vous savez que le shaman cherche volontairement à piquer votre orgueil mais vous avez été mortifié d'entendre Abitha s'esclaffer à ses moqueries. Abitha est la première rêveuse du groupe, elle est votre cadette de plusieurs années mais voilà déjà longtemps qu'elle a franchi la Troisième porte du Rêve. Ce n'est pas un grand exploit pour elle, le Maître rappelle toujours que les rêveuses sont plus douées que leurs homologues masculins, même si elles ont besoin que leur énergie soit canalisée par le shaman. Et parmi les rêveuses de votre groupe, Abitha est incontestablement la plus puissante. Même en ressassant ces fondements de l'Art de rêver pour vous rassurer, vos joues s'embrasent à l'idée qu'Abitha vous considère comme un poids à traîner dans votre

groupe.

Frustré de ne pas encore avoir passé ce test avec succès, vous avez ramassé il y a deux jours dans la forêt d'Yffen quelques champignons de Maëlla. Bien que votre maître ait fortement déconseillé à ses apprentis d'utiliser la puissance de ces champignons à ce stade de leur initiation, vous vous dites que leur aide sera précieuse pour atteindre la Troisième Porte du Rêve.

Cette nuit se tient le Conseil des Anciens présidé par le chef de la tribu et votre père y est convoqué comme la plupart des elfes qui jouissent d'une longue expérience de la vie. Ses exploits l'épée à la main pour la défense de votre village en ont fait quelqu'un de respecté mais vous l'avez toujours connu taciturne, surtout depuis la disparition de votre mère. Vous savez que sa présence au Conseil des Anciens est purement symbolique mais vous voilà tranquille pour la soirée. Vous avez donc décidé d'avalier les champignons avant de vous endormir.

Aussitôt, comme par miracle, vous avez rêvé que vous vous réveilliez dans votre hutte et vous vous êtes vu en train de dormir. La puissance d'évocation de votre songe est inhabituelle et vous savez que c'est l'effet des vertus des champignons de Maëlla. Vous avez commencé par vous réjouir à la découverte de votre

double, soulagé d'avoir enfin atteint la Troisième Porte du Rêve.

Seulement, chaque fois que vous essayez de vous échapper de votre rêve pour revenir à la réalité, vous êtes plongé dans un nouveau rêve où vous vous éveillez et contemplez avec angoisse votre corps endormi sur la paille. A chaque fois le sentiment de réalité est plus aigu, vous pensez vous être réveillé, mais vous découvrez que vous rêvez.

Vous ne pouvez compter maintenant que sur votre force psychique et les enseignements de votre Maître pour vous échapper de ce rêve.

## ☼ 1

Vous vous réveillez avec l'impression de hurler mais aucun son ne sort de votre bouche. Vous vous levez sur votre séant et presque aussitôt vous êtes propulsé vers le plafond de votre hutte où vous demeurez en planant doucement. Bien que vous ayez la sensation de flotter de manière immatérielle, la scène que vous découvrez vous frappe par l'acuité des sensations qu'elle vous procure. Sans aucun doute il s'agit de votre hutte et de votre corps couché en chien de fusil sur la paille, dans la position exacte que vous avez choisie pour vous endormir. Vous reconnaissez votre chemise en lin et votre couverture en peau de chevreuil. Vous essayez de vous approcher mais chaque mouvement vers le sol vous arrache un douloureux flux d'énergie.

Au pied de votre paille est posée votre précieuse cassette en bois qui contient le médaillon légué par votre mère. Est-ce que vous allez essayer de vous approcher de vous-même (27), ouvrir votre cassette (50) ou sortir de votre hutte pour visiter le village (19)?

## 2

Si vous êtes en possession de l'Anneau rendez-vous

au **36**, sinon allez au **20**.

### 3

Vous concentrez votre énergie psychique pour faire face à ce qui semble être une agression d'esprits hostiles. Vous portez les mains à votre crâne alors que l'anneau vibre intensément contre vos tempes. Soudain vous sentez que vous vous arrachez à la fois à la vase fangeuse et à la pression des nuages et vous vous sentez filer légèrement en nageant entre les roseaux. L'eau glisse agréablement contre vos écailles alors que vos nageoires frétilent d'excitation.

Maintenant que vous pouvez explorer librement ce marais, allez vous plonger vers le fond (☼**16**) ou continuer de folâtrer à la surface (**49**)?

### 4

Vous poursuivez votre exploration dans la galerie de droite et la lumière que vous avez aperçue se mue progressivement en un éclat doré qui vous irradie agréablement. Votre route débouche bientôt sur une vaste caverne où un dragon repose sur un immense tas d'or et de pierres précieuses. Ses naseaux fumants se soulèvent régulièrement au rythme de ses ronflements.

Allez vous tenter de vous approcher du trésor (**47**) ou



bien réveiller le dragon (46)?

## 5

Vous explosez en un geyser bouillonnant qui retombe en fines gouttelettes sur l'espace environnant. Vous comprenez que chacune de ces gouttes contient un fragment de vous-même et vous pouvez simultanément distinguer toutes leurs sensations. Votre esprit s'est démultiplié et c'est bien la première fois que vous atteignez de telles perceptions au cours de vos rêves! Vous songez qu'il vous faut retenir cette expérience pour à votre réveil demander sa signification à votre Maître. Tandis que vous vous faites cette promesse, les gouttelettes de votre conscience explosent une à une comme autant de bulles de savon.

Notez que vous êtes sous l'influence des Eléments Conjugués et rendez-vous au ☼1.

## ☼6

Vous sortez prudemment de la hutte. Enfin vous pouvez sentir l'air frais qui s'engouffre dans vos poumons avec délectation ! La lune point au sommet des arbres, vous percevez tous les cris et les bruits familiers de la forêt qui entourent votre village. Vos bottines s'enfoncent pas à pas dans ce qui est à n'en pas douter votre terre natale.

Tous les éléments du décor sont présents, chacun à sa place, vous reconnaissez les motifs géométriques des tentures qui parent la hutte voisine à celle de votre père, vous caressez amicalement le chien-loup qui paresse sur le sol.

Vous savez à la fois que vous êtes en train de déambuler dans votre village et que vous êtes en train de rêver. Mais pour les Maîtres shamans le rêve ne diffère pas substantiellement de la réalité. La réalité n'est qu'une position de la conscience renforcée par tous les esprits qui s'efforcent de la faire exister. Vous vous répétez à mi-voix ces leçons fondamentales et vous en déduisez que ce rêve est non moins dangereux que la réalité.

Vous devez maintenant décider où diriger vos pas dans le village. Vous n'oubliez pas non plus que votre énergie n'est pas puissante. Quel que soit l'être qui fait exister ce rêve, vous êtes à sa merci si vous vous éloignez trop de la hutte qui est votre point d'ancrage à la réalité.

Allez-vous retrouver les villageois réunis au Conseil des Anciens (44), visiter Abitha votre condisciple (23) ou bien inspecter les bois qui bordent votre hutte (48)?

## ☼7

Vous vous souvenez de l'enseignement de votre

mâitre : les êtres proches qui interviennent dans vos rêves sont souvent des éclaireurs du Royaume des Etres Sombres. Vous vous trouvez maintenant face à l'un d'eux qui a pris la forme de votre mère et il vous tend la main en vous invitant à le suivre dans son Royaume.

« Les Etres Sombres veulent te voir. Tu ne pourras pas t'échapper sans les rencontrer... »

Si vous souhaitez suivre l'invitation de l'Eclaireur, allez au ✨**28**, sinon rendez-vous au ✨**41**.

## 8

Vous entrez dans la clairière et découvrez un cercle de mégalithes baigné par la claire de lune. Les ondes bénéfiques que vous avez ressenties proviennent de ces pierres qui sans aucun doute ont été dressées ici par les Anciens Elfes. Si vous êtes sous l'influence des Eléments Conjugués rendez-vous au **38**.

Sinon vous êtes assailli par un tourbillon d'images et de cris qui semblent émaner des profondeurs de la terre, vous croyez entrapercevoir les ombres torturées d'êtres primitifs qui vous poursuivent et vous poussez un cri de terreur avant de vous disperser sur le sol. Vous perdez 1 point de POUVOIR et retournez au

Les Etres Sombres ne semblent pas animés d'intentions hostiles, ils s'affairent autour de vous avec des sifflements sourds. Ils sont très certainement en train de communiquer et vous ne demandez pas mieux que d'essayer de comprendre ce qu'ils vous disent.

Vous concentrez donc votre énergie sur les Etres Sombres et soudain vous entendez leurs suppliques : « aide-nous, donne nous ton énergie ! ». En réalité c'est même une plainte déchirante qu'ils poussent et lorsque vous comprenez ce que vous êtes en train de faire il est bien trop tard. Vous vous êtes connecté à eux et vous sentez des flots d'énergie jaillir par tous les pores de votre peau. Les Etres Sombres s'intéressent aux créatures de votre monde parce qu'ils ont besoin de leur énergie pour exister et si l'un d'entre vous est assez innocent pour établir la liaison avec eux sans chercher à se protéger ils absorbent immédiatement l'intégralité de sa substance.

Vous êtes condamné à errer dans ce monde comme une coquille vide, trop épuisé pour pouvoir espérer un quelconque retour. Les Etres Sombres ont aspiré jusqu'à votre enveloppe charnelle et lorsque votre père viendra vous réveiller à l'aube il trouvera votre couche vide. Seul votre Maître devinera sans doute ce qu'il est

advenu de vous...

## 10

L'Eclaireur ne semble pas surpris par votre refus, ni même déçu.

« Soit. Tu refuses aujourd'hui mais tu peux toujours accepter plus tard. Les Etres Sombres m'ont chargé de t'insuffler une connaissance, un infime aperçu des pouvoirs que tu peux acquérir à leur contact. Jusqu'à maintenant tu peux seulement te déplacer sur un nombre limité de positions, celles que tu as déjà visitées ou celles qu'on t'a enseignées.

Avec le don que nous te faisons tu auras la possibilité de deviner l'existence de nouvelles positions à partir des éléments qui émergent dans ton rêve. Beaucoup d'êtres ou de symboles inhabituels qui te rendent visites sont en fait le résidu d'Eclaireurs de tous les mondes que tu es susceptible d'explorer. Profite de ce don et reviens nous visiter. »

Vous n'avez même pas l'occasion de décliner l'offre de l'Eclaireur, déjà vous vous sentez éjecté de l'orifice dans lequel vous étiez terré, et votre conscience survole à nouveau le désert gris qui mène au Palais des Etres Sombres. Au loin vous avez le temps de distinguer une chaîne de montagnes avant d'être happé par un tourbillon d'énergie.

Notez que vous avez reçu le Don d'Interprétation et

que vous êtes maintenant insensible à l'influence des Etres Telluriques (si le texte dit que vous tombez sous cette influence, ignorez-le). Ajoutez également 2 points à votre POUVOIR.

Rendez-vous au ☼ 1 .

## 11

Vous dites à Güdollan que vous acceptez volontiers de l'écouter. Vous savez déjà que sa poésie est enchanteresse, passer un moment agréable en sa compagnie n'est pas la pire chose que vous pouvez imaginer dans votre cauchemar. Il bondit presque de joie et vous invite à entrer dans sa hutte où son épouse est endormie.

Vous voilà tous les deux dans la pénombre et seul un triangle pâle sur le sol rappelle le clair de lune. Des notes s'échappent de son instrument et vous êtes immédiatement happé par la mélodie. La ballade évoque la période ténébreuse de l'Antiquité et vous êtes immédiatement intrigué par le sujet. Au bout de quelques couplets il est fait référence à la puissance des Etres Sombres, au tribut que toute créature doit leur payer éternellement. Vous êtes maintenant terriblement mal à l'aise et vous voulez dire à Güdollan que son chant a assez duré. Mais vous avez promis de rester jusqu'à la fin de la ballade et votre bouche est muette.

La panique vous envahit quand vous comprenez le terrible danger de la situation. Vous êtes dans un rêve et le barde que vous avez en face de vous n'est pas Gùdollan l'Enjôleur, le père d'Abitha, mais certainement un Eclaireur du Royaume des Etres Sombres et vous avez accepté de le suivre. Son chant est en train de vous transporter à des distances inimaginables pour votre conscience. L'obscurité qui vous entoure laisse place peu à peu à un nouveau décor fait d'un désert caillouteux et d'un ciel pourpre. Alors que le chant résonne toujours dans votre crâne vous voyez se rassembler autour de vous une troupe d'ombres filiformes. Leur lente progression s'accompagne d'un bruissement qui s'amplifie au rythme de la musique et vous comprenez qu'ils parlent entre eux.

Si vous êtes sous l'influence des Etres Telluriques, allez au **39**, sinon allez au **9**.

## 12

A mesure que vous vous approchez de l'eau vous constatez qu'il s'agit en fait d'un lac marécageux. Vous vous frayez péniblement un chemin parmi les roseaux sous le coassement moqueur des grenouilles. Les sauts agiles des araignées d'eau troublent votre reflet dans l'eau glauque et vous observez votre image déformée avec perplexité pendant un instant. Peu à peu vous sentez vos pieds s'enfoncer dans la vase et le

ciel se couvre de nuages sombres qui semblent vouloir s'écraser sur vous.

Si vous êtes en possession de l'Anneau rendez-vous au **3**, sinon rendez-vous au ✨**1**.

## 13

Vous saisissez la garde de l'épée que les anciens elfes ont taillée dans un os de Snattacat et incrustée de dorures et vous la tenez à deux mains droit devant vous. A la lumière pâle de la lune vous pouvez voir votre visage se refléter sur le plat de la lame. Progressivement l'épée se met à vibrer jusqu'à faire trembler vos bras. Un éclair blanc déchire l'espace et emporte votre rêve.

Notez que vous êtes sous l'influence de Telessa et rendez-vous au ✨**1**.

## 14

Vous criez jusqu'à vous époumoner mais aucun son ne sort de votre bouche, comme si un épais liquide vous séparait de la scène à laquelle vous assistez. Vous voyez votre père secouer la tête avec irritation et se frotter l'oreille comme s'il était dérangé par un bourdonnement, puis il tourne la tête dans votre direction et scrute les ombres nocturnes avec des yeux perplexes.



« Je suis là, père, ici ! C'est Nour ! »

Vous êtes paralysé, les jambes enracinées dans le sol comme si elles-mêmes cherchaient à rejoindre Galana. Pour finir votre père hausse les épaules et inspire une nouvelle bouffée d'herbes en attrapant au vol la conversation des Anciens.

Vous vous enfoncez vers les profondeurs de la Terre.

Rendez-vous au ☼ 1.

## 15

Vous avez la certitude inexplicable que les deux arbres qui vous font face symbolisent votre père et votre mère. Au moment où vous prenez conscience de cela leurs vibrations entrent en résonance avec vous et vous comprenez soudain la signification de la Troisième Porte.

Votre jeunesse a été à la fois bercés et tiraillée entre les deux influences de vos parents : l'âme de guerrier de votre père, les pouvoirs spirituels de votre mère. Chez vous il y a toujours eu cette angoisse de devoir abandonner l'une de ces influences pour vous consacrer entièrement à l'autre. Sans aucun doute votre père a été déçu lorsque vous êtes devenu un disciple d'Eldayffelin, et vous avez été triste vous aussi. Mais aujourd'hui les esprits de vos parents vous sussurent que votre destinée ne se borne pas à choisir

entre l'un ou l'autre. Il y a une voie qui vous appartient, un chemin abrité par leur amour mais dont vous devez trouver vous-mêmes l'entrée.

Puisque la porte est située entre votre père et votre mère, logiquement il vous suffit de concentrer votre énergie sur la position médiane entre celles de vos parents pour franchir la porte. Si vous savez de quelle position il s'agit rendez-vous y maintenant. Sinon, retournez au ☼ **1** .

### ☼ **16**

Vous êtes entouré d'eau et les fonds vous attirent irrémédiablement. Vous vous sentez aspiré dans un tourbillon marin qui s'accélère progressivement jusqu'à vous tordre en tous sens. Votre conscience est sur le point de se disloquer.

Si vous êtes sous l'influence du Feu allez au **5**, sinon notez que vous êtes sous l'influence de l'Eau et allez au ☼ **1**

### ☼ **17**

Vous avez l'impression que vos cris se perdent dans une brume ouatée qui vous sépare du reste de votre clan. Vous brandissez alors Telessa haut devant vous, l'épée de votre père brille comme une torche et déchire le voile qui vous entoure.

Votre père se lève et se dirige vers vous dans l'indifférence du Conseil, comme s'il était le seul à avoir aperçu l'éclat de Telessa. Il retire la pipe de sa bouche.

« Tu es là mon fils. Je suis content que tu aies trouvé Telessa, je savais qu'elle veillerait sur ton sommeil. Je la posais toujours aux pieds de ta mère lorsqu'elle entrait en transe.

Que veux tu, Nour ? »

« Je suis perdu papa, j'ai besoin de ton aide, j'ai besoin de l'aide du Conseil et des villageois. »

Votre père répond par une grimace amère et prend vos mains dans les siennes. Des ondes apaisantes remontent vos bras jusqu'à votre poitrine.

« Je ne sais pas si le Conseil pourra t'être utile... quant à moi je t'ai déjà confié à Telessa. Pour le reste, la seule chose que je peux te donner c'est mon amour. Qui sait, ça peut t'être utile... »

Il recule doucement alors que ses mains sont toujours posées sur les vôtres, peu à peu la brume se referme sur sa silhouette et son étreinte se transforme en une légère brise qui vous fait frissonner. Vos yeux se remplissent de larmes.

Notez que vous êtes sous l'influence du Père et rendez-vous au ✨1.

Votre attention se concentre maintenant sur une tour blanche bâtie en pierres. Avant que cette image ne s'efface, vous vous focalisez sur la porte d'entrée en bas pour la retenir puis, une fois votre position stabilisée, vous décidez d'explorer ce nouveau rêve. Soudainement vous prenez de la hauteur et c'est comme si vous surplombiez un vaste paysage rupestre, perché sur une falaise. Votre attention revient d'abord à la tour blanche qui se dresse en lisière d'une forêt aux arbres sombres. Puis vous découvrez que de l'autre côté s'étend un lac marécageux. Est-ce que vous souhaitez vous approcher de la tour (35), pénétrer dans la forêt (32) ou vous diriger vers le lac (12)?

## 19

Vous décidez de plonger vers le rideau qui marque l'entrée de votre hutte. Vous entendez au dehors les murmures du Conseil des Anciens. Vous savez qu'ils sont réunis autour d'un feu et qu'ils discutent des affaires de la tribu Galoren. Il y a là-bas le shaman et votre père, très certainement vous pourrez vous adresser à eux pour vous aider à revenir à la « réalité ». Quand bien même vous doutez de maîtriser encore la position de la réalité au sein de l'univers.

Vous flottez en battant des pieds de manière impulsive, comme si l'air était un élément liquide dans lequel vous êtes sur le point de vous noyer. Vous écarterez le rideau...

Si vous êtes sous l'influence de la Clé allez au ✨6, sinon rendez-vous au ✨1.

## 20

Vous prenez votre corps par l'épaule et vous le tournez lentement vers vous. Pour vous cela revient à manoeuvrer un bloc de plomb, et une sensation grandissante d'écoeurement vous submerge. Soudain votre alter ego fait volte-face de lui-même et vous présente un visage vide comme un gouffre béant. Bien qu'il n'ait pas de bouche, un éclat de rire tonitruant résonne à vos oreilles tandis qu'il tente de vous absorber et que vous résistez en vous agrippant à votre rêve comme à un rideau poisseux.

Vous perdez 1 point de POUVOIR et retournez au ✨1

.

## 21

Dès que vous apercevez votre reflet dans l'eau, vous repensez au conseil de Yaztromo et vous vous concentrez pour atteindre la position symétrique.

L'eau du lac s'enroule en tourbillonnant autour de vous, vous vous sentez aspiré comme par un siphon et vous traversez votre reflet pour surgir dans ce qui semble être le fond d'un bassin.

Vous apercevez à travers la nappe d'eau les visages horrifiés des badauds assistant à votre apparition et vous les voyez déguerpir. Vous n'avez aucun mal à respirer sous l'eau et vous en profitez pour observer le fond de ce bassin : il semble que vous vous trouviez dans un puits ou une fontaine à souhait. Le fond est jonché de pièces de monnaie et autres babioles métalliques qui brillent sous la caresse du soleil de midi. Vous repérez en particulier une minuscule clé dorée enfilée sur une chaînette dont l'éclat vous obnubile.

Vous sentez confusément qu'il vous faut emporter d'ici quelque chose en vous concentrant sur le souhait d'échapper à votre rêve circulaire. Si vous jetez votre dévolu sur la clé dorée, notez que vous êtes sous l'influence de la Clé, si vous préférez ramasser quelques piécettes notez que vous êtes sous l'influence de l'Or.

Rendez-vous maintenant au ✨1.

## 22

Vous déployez vos ailes et vous vous arrachez au sol. Vous vous sentez tourner dans les airs avec

délectation et un instant vous oubliez votre objectif pour contempler les paysages qui s'étendent sous vos yeux. Il ne s'agit probablement pas des terres de Khul, vous ne reconnaissez pas le style des habitations. Mais il est vrai que les elfes des bois quittent rarement leur forêt natale. Alors que vous sentez les routes, les vallons et les plaines divaguer sous vos yeux, vous faites l'effort d'ancrer votre concentration sur la tour qui est votre point de fixation dans ce rêve. Vous décidez de vous y introduire par une des petites lucarnes des étages supérieurs.

Vous vous posez délicatement sur le rebord, ayant pris l'aspect d'un merle. Un vieillard s'y tient dans la demi-pénombre, il referme un vieux grimoire en soupirant et pose sur vous des yeux légèrement moqueurs.

« Alors, jeune elfe, tu as trouvé un moyen de me rendre visite dans ton rêve ? Tu es habile, très habile. Je crois que tu es promis à un bel avenir.

Je m'appelle Yaztromo et j'habite une contrée située loin de ton pays de Khul, qui s'appelle l'Allansia. Mais comme tu le vois je peux voyager moi aussi dans les rêves et à travers les différents univers. J'imagine que ton Maître t'a parlé de moi. Ou alors il le fera un jour...

Sans le savoir, tu as fait appel à moi. Tu es à un stade critique de ton initiation, Nour, le voyage à travers les rêves est un jeu à ton âge, un jeu plaisant mais tu

commences à découvrir qu'il peut aussi être dangereux. A ce jeu on risque plus que la mort, bien plus...

On risque de se brûler les ailes par exemple ! »

Vous comprenez qu'il se moque de la forme volatile que vous avez adoptée pour lui rendre visite. Vous poussez un paillement courroucé et frottez une aile de votre bec.

« Je vais t'aider jeune elfe. Ou plutôt je vais te faire découvrir que tu en sais déjà plus que ce que tu crois. Vois-tu, dans les rêves les reflets ont toujours une fonction très spéciale. Si tu vois ton image se refléter quelque part, dans un miroir par exemple, tu peux la traverser avec ton énergie. Pour ça tu dois te concentrer et déplacer ton point de conscience sur la position symétrique à celle qu'il occupe à ce moment. N'oublie pas : observe ton reflet et déplace-toi sur la position symétrique. »

Puis étrangement, il vous souhaite une bonne nuit et de doux rêves, et souffle la bougie qui vacillait devant lui sur la table. La scène s'obscurcit totalement. Rendez-vous au ✨ 1.

## 23

La hutte occupée par Abitha est située à une vingtaine de mètres de la vôtre, à côté de celle de ses parents.



Vous sentez le sang battre dans vos artères à mesure que vous vous éloignez de là où repose votre double endormi. Une angoisse sourde vous étreint : n'êtes-vous pas en train de présumer de votre énergie ?

Vous atteignez le seuil de la hutte d'Abitha et à ce moment vous vous rendez-compte que vous êtes observé. Son père se tient assis au pied du mur de paille, un luth posé sur ses genoux. On pourrait croire qu'il dort mais ses yeux sont ouverts comme deux billes blanches. Gùdollan l'Enjôleur est le barde du village, en tant que tel il n'est pas convoqué au Conseil des Anciens. Physiquement il ressemble à sa fille, le nez et le menton gracieusement projetés vers l'avant et la pointe des oreilles emportée vers l'arrière, mais alors que cette physionomie accentue chez Abitha son caractère décidé, chez son père elle ne semble être qu'un masque charmeur.

« Tu veux entrer chez ma fille ? Tu es bien présomptueux, jeune Nour, de vouloir me voler mon trésor. Ou peut-être m'apportes-tu un trésor plus précieux encore ? »

Lorsqu'il prononce ces derniers mots ses yeux brillent dans la nuit d'un éclat fiévreux. Si vous êtes sous l'influence de l'Or, allez au **51**, sinon rendez-vous au **43**.

Vous avez pris votre décision : l'alliance avec les Etres Sombres vous intéresse. Non seulement elle fera de vous un grand shaman comme ceux de l'Antiquité mais en plus elle vous permettra de quitter enfin ce rêve tortueux. Vous prononcez donc à haute voix : « je désire rester dans le monde des Etres Sombres. »

« Voilà qui est bien » vous répond l'Eclaireur. Aussitôt vous êtes à nouveau aspiré par un tourbillon de sensations qui explosent dans votre corps comme des nébuleuses. Vous ne savez même plus décrire si vous vous trouvez au sommet de la souffrance ou au paroxysme du plaisir, mais cela importe peu parce qu'une seule chose est certaine : votre corps aussi bien que votre esprit ne vous appartient plus.

Vous vous réveillez au matin dans votre hutte. D'innombrables villageois sont à votre chevet. Vous vous demandez ce qui vous vaut d'être ainsi le centre de toutes les attentions mais pour l'instant vous éprouvez des difficultés à mouvoir ne serait-ce que votre langue. Vous balayez donc l'assemblée d'un regard paresseux, découvrant les traits angoissés ou apeurés de votre père, de vos condisciples, le visage fermé de votre Maître.

Voyant que vous êtes maintenant conscient, le shaman tape sur le sol avec son bâton et l'attroupement se disperse pour vous laisser seuls tous les deux.

Votre langue s'est dégourdie et vous hasardez une question :

« Que se passe-t-il Maître ? Combien de temps ai-je dormi ? »

« Tu as dormi quatre jours et trois nuits. Mais ce n'est pas très étonnant, n'est-ce pas ? »

Il roule entre ses doigts une tête de champignon que vous avez laissé au bas de votre pailleasse.

« Tu m'as désobéi. Mais ce n'est pas le plus grave. »

« Qu'est-ce qui est le plus grave ? Maître, savez-vous que j'ai atteint la troisième porte ? »

« Oui, je le sais. Tu l'as atteinte... »

Il pousse un curieux soupir de découragement et son visage habituellement impassible se teinte d'un soupçon de tristesse.

« Maître, que se passe-t-il ? »

« C'est ma faute... »

Vous vous êtes redressé sur votre séant et vous contemplez le visage raviné du shaman comme si vous le découvriez. Les plumes qui recouvrent ses cheveux et les pendentifs à son cou ne cachent plus l'elfe qu'il a toujours été et que vous ne pouviez pas voir. Vous avez mûri, vous le savez.

« De quelle faute parlez-vous ? »

« Je ne t'ai pas suffisamment mis en garde contre les Etres Sombres. Il y a une facette attirante chez eux, c'est le fruit de notre histoire commune à notre peuple et à eux. Et tu as cédé... »

« Il le fallait pour échapper au rêve. »

« Non ! Il ne le fallait pas ! » vous lance-t-il en criant, ce qui vous fait sursauter. « C'est ce qu'ils voulaient que tu croies, et toi naïf tu l'as cru. Et moi je n'ai pas vu venir cela en toi. »

« Quelle importance ? Mon alliance avec eux, c'est à moi de l'assumer, voilà . »

« Oui c'est à toi de l'assumer. Exactement. Mais tu ne comprends pas... »

« Qu'y a-t-il de plus à comprendre Maître ? »

Il se radoucit et passe une main calme sur votre front. Vous vous souvenez de vos premières leçons, des années auparavant, et vous savez qu'il est en train de rassembler les restes de l'enfant qui est en vous.

« Notre tribu a décidé de s'allier à Galana, c'est elle qui nous guide, c'est elle qui nous offre l'aide des esprits de la forêt. Mais Galana est jalouse. Tous les Etres Sombres le sont. »

« Que dites-vous ? Galana n'est pas un Etre Sombre... »

Il reste silencieux et vous comprenez qu'ils ne

plaisante pas. C'est même implacable et vous auriez dû le deviner par vous-mêmes. Les Etres Sombres sont les gardiens antiques de tous les savoirs, ils ne sont ni bons ni mauvais par eux-mêmes, le Maître a répété cela tellement de fois au cours de son enseignement. La puissance magique qui protège votre peuple ne peut provenir que du Royaume des Etres Sombres.

« Je ne sais pas avec quelle sorte d'esprit tu as conclu l'alliance... esprit d'Eau ? Esprit de Feu ? Je suis loin de les connaître tous... Mais maintenant que tu as déjà ton tuteur au Royaume des Ombres tu ne peux pas continuer à suivre mon enseignement. Galana ne le permettra pas. »

Vous comprenez mieux l'abatement de votre maître et soudain une immense amertume vous envahit.

« Je.. je suis désolé... » balbutiez-vous.

D'un geste de la main il interrompt vos excuses.

« Il n'y a pas que cela. »

« Qu'y a-t-il d'autre ? »

« Personne ne sait à quel esprit tu t'es voué mais il est certain que tu vas devenir un shaman très puissant. Les Etres Sombres sont généreux avec ceux qui les servent. Ta puissance sera un affront pour Galana. Aussi lorsque tu auras atteint l'âge adulte et que tu auras trouvé femme tu n'auras d'autre choix que de

quitter Galoren et aller fonder une nouvelle colonie où tu pourras vivre selon les principes qui te guident. »

Vous vous taisez et vous observez le soleil qui s'infiltré à travers l'ouverture de votre hutte. Ce nouveau soleil qui se lève n'est pas seulement celui qui annonce un nouveau jour, c'est la lumière qui se fait sur votre destinée et qui éclaire le chemin que vous venez de choisir. Un chemin qui vous mènera loin, très loin de Galoren.

## 25

Vous criez dans votre rêve pour couvrir le brouhaha de l'assemblée : « Père, écoute moi ! C'est moi, Nour, c'est ton fils ! »

Si vous êtes sous l'influence de Telessa, rendez-vous au (✧ 17), sinon allez au 14.

## 26

Vous notez que le dragon est recouvert d'un duvet roux et la crête écarlate qui orne sa tête vous fait décidément penser à celle d'une poule. Tandis qu'il est plongé dans son sommeil et qu'il rêve à d'autres contrées, vous plongez le museau dans le tas qu'il couve jalousement. Vous savez être discret lorsqu'il s'agit de détrousser ce genre de volaille !

Au bout du compte vous voilà récompensé de vos

efforts : vous avez déniché un splendide œuf d'or d'un valeur certainement inestimable. Vous ne savez peut-être pas encore ce que cet or pourrait acheter mais un renard tel que vous ne saurait dédaigner une telle trouvaille. Vous l'attrapez dans votre gueule et vous précipitez vers votre terrier où vous l'enterrez consciencieusement.

Notez que vous êtes sous l'influence de l'Or et allez au ☼ **1** .

## 27

Au prix de nombreux efforts psychiques, vous vous approchez de votre corps endormi qui vous tourne le dos. Au pied de votre pailleasse votre père a déposé sa fidèle épée Telessa pour veiller sur votre sommeil tandis qu'il est parti assister au Conseil des Anciens. La lumière de la lune sur la lame de l'épée vous attire mystérieusement. Souhaitez-vous vous emparer de Telessa (**13**) ou tenter de réveiller votre alter ego endormi ( **2** ) ?

## ☼ 28

Vous comprenez que votre rêve est sous l'influence des Esprits sombres contre lesquels votre Maître vous a mis en garde. Il vous a aussi dit qu'un jour il vous faudrait les visiter pour accomplir votre destin. Sans aucun doute ce jour est arrivé.

Comme vous l'a enseigné le shaman vous exprimez à haute voix dans votre rêve le désir de suivre l'Eclaireur. Une voix narquoise vous répond « Très bien ».

Aussitôt vous sentez votre rêve se tordre comme un linge mouillé que l'on essore et vous êtes aspiré au sein d'une tresse de filaments de lumières et de ténèbres.

Vous vous réveillez au milieu d'une immense plaine désertique sous un ciel pourpre où ne perce la lumière d'aucun soleil. Etrangement vous constatez que vous n'avez pas besoin d'effort particulier pour focaliser votre attention sur ces lieux. Lorsque vous laissez glisser une poignée de sable entre vos doigts vous sentez les grains filer contre votre peau. Il ne fait aucun doute que vous êtes ici dans un monde aussi réel que le vôtre. Il ne fait aucun doute non plus que si vous vous y êtes rendu aussi facilement et que vous avez pu stabiliser votre position, c'est que vous êtes sous une emprise énergétique très puissante.

Peu à peu vous distinguez des formes obscures qui avancent en louvoyant vers vous. Elles se déplacent à la surface du désert comme des tornades silencieuses mais vous êtes vite persuadé qu'il s'agit là de la matérialisation des Etres Sombres. L'éclaireur ne vous a pas menti !

Si vous êtes sous l'influence des Etres Telluriques,



allez au **39**, sinon rendez-vous au **9**.

## 29

Au cours de votre rêve vous avez localisé les influences de votre père et de votre mère. L'entrée de la porte ne pouvait se trouver qu'au milieu de ces deux influences !

Vous avancez d'un pas décidé entre les deux arbres et vous êtes ébloui... par la lumière du jour ! Rendez-vous au **53**.

## 30

Eldayffelin vous sourit alors que vous ouvrez la bouche pour l'interpeller, il décrit un rapide cercle de la main et la scène s'immobilise autour de vous deux. Il vous fait signe de vous asseoir au pied du brasero et vous obéissez à son invitation.

« Alors, Nour, quel vent t'amène ? Les ailes d'un rêve j'imagine... »

« Maître, j'ai besoin de votre aide. J'ai atteint la Troisième Porte du Rêve mais je suis piégé dans mon sommeil. Je ne sais plus comment revenir dans le monde réel. J'ai peur, Maître, j'ai le ventre noué. »

Le shaman tapote pensivement contre la terre sèche une petite bourse qu'il tient habituellement attachée à sa ceinture. Il en sort un jeu d'osselets qu'il commence

à faire glisser entre les articulations de ses doigts.

« Oui, la peur est un compagnon avec lequel le shaman doit s'habituer à voyager. Et dis-toi bien que tu n'es qu'au début de ton apprentissage.

Ce n'est pas à moi de t'aider dans cette épreuve, Nour, et quand bien même je le voudrais ma puissance n'y suffirait pas. Je te fais confiance mais sache quand même que tu ne pourras pas t'en sortir tout seul.

Tu vas aussi rencontrer l'Eclaireur si ce n'est déjà fait. Méfie-toi de lui : il ne ment jamais. »

Sur ce conseil énigmatique Eldayffelin vous adresse un sourire paisible qui signifie qu'il vous donne votre congé. Ses paroles n'ont fait qu'augmenter votre angoisse mais le ballet hypnotique de ses doigts avec les os gravés vous procure un apaisement étrange et vous êtes certain que votre Maître use consciemment de cette magie pour stabiliser votre énergie. Rendez-vous au ☼ 1.

## 31

Vous pensez au conseil de Yaztromo et vous concentrez sur une position symétrique de votre point de conscience actuel. Telessa grandit alors devant vous en prenant des dimensions gigantesques et vous-mêmes vous retrouvez réduit aux proportions d'une fourmi, agrippé au fil de la lame.

La voix de votre père retentit alors comme si elle provenait de Telessa elle-même :

« Un jour cette épée t'appartiendra. Le jour où tu auras combiné les pouvoirs du guerrier et de la prêtresse. Mais aujourd'hui il est trop tôt. Tu es notre enfant et tu as encore du chemin à faire. Souviens-toi qu'on avance pas après pas, le Maître shaman ne t'a pas appris à brûler les étapes. »

Vous êtes maintenant sous l'influence de l'Enfant. Rendez-vous au ✨ 1.

## 32

Vous pénétrez dans les bois et vous reconnaissez immédiatement qu'il ne s'agit pas de la familière forêt d'Yffen. De ces lieux émane une force maléfique, renforcée par les silhouettes torturées des arbres, les plaintes étouffées des animaux et l'odeur acide qui se dégage de la terre.

Vous errez dans les bois sans trop savoir ce que vous cherchez lorsque vous parvenez à l'orée d'une clairière près de laquelle votre malaise s'efface. Vous comprenez que vous êtes parvenu à un lieu qui est occupé ou a été occupé par des elfes et vous recevez les ondes bénéfiques de la magie qui y subsiste.

Voulez-vous explorer la clairière (8) ou plutôt inspecter les bois qui la bordent et qui vous inspirent

confiance (48)?

### ☼ 33

Abitha tient le quartz rose entre ses mains, et vous vous trouvez tous deux naviguant sur une pirogue faite de roseaux tressés. Abitha se tient à la proue de l'embarcation, le talisman offert aux eaux et aux cieux qui vous sont cachés par un brouillard épais. La surface de l'eau est très calme et seuls de légers clapotis témoignent du glissement de la pirogue.

Il vous semble que très loin des êtres hostiles vous observent avec dépit. Vous croyez voir des tentacules émerger de la brume à l'horizon et vous repensez à la légende du Kraken tapi dans les eaux furieuses du lac Nekros.

Finalement votre traversée s'achève sur une grève de galets plats qui vous permet d'aborder une île luxuriante. Une île que vous n'avez jamais vue et qui pourtant vous semble terriblement familière.

\_\_ Où sommes-nous Abitha ?

\_\_ C'est Tir-Nan-Og, l'Ile de jeunesse.

Le nom agit sur vous comme une décharge électrique.

\_\_ Nous sommes morts alors ?

Elle hausse les épaules d'un air hautain et avance vers les arbres qui cachent l'entrée de l'île.

\_\_ Bien sûr que non, quelle bêtise !

\_\_ Mais Tir-Nan-Og c'est là où nous allons à notre mort.

\_\_ C'est un monde qui recueille l'esprit des elfes de notre peuple lorsque le corps se dissout. Les villageois ne pourront le voir qu'à leur mort. Mais ceux qui voyagent à travers les rêves et les mondes peuvent s'y rendre, bien sûr. Le Maître ne t'a jamais dit ça ?

Vous êtes agacé par son ton doctoral et vous ne prenez pas la peine de répondre à la pique qu'elle vous adresse. Ces moqueries sont monnaie courante parmi les disciples du shaman.

\_\_ Tu es déjà venue alors ?

\_\_ Peut-être...

Elle s'arrête devant deux arbres aux proportions gigantesques. Les branches les plus basses sont situées à plusieurs dizaines de mètres de hauteur et vous notez qu'elles jaillissent en même temps des deux troncs pour venir s'enlacer et former une arcade au dessus de vos têtes. Vous comprenez qu'Abitha vous a amené ici pour franchir une porte, la Troisième Porte du Rêve.

\_\_ Je ne t'accompagne pas plus loin, dit-elle dans votre dos. La suite t'appartient... Mais si tu as encore besoin de mon aide n'hésite pas à revenir me chercher.

Lorsque vous tournez la tête pour la remercier elle a déjà disparu. Il vous reste à résoudre l'énigme de cette porte.

Si vous avez reçu le Don d'Interprétation, allez au **15**, sinon allez au ✨ **1**.

### 34

Votre maître vous a enseigné que des objets en or comme cet anneau ceints autour de votre crâne avaient la propriété de renforcer votre force psychique. Vous vous en emparez et le portez à votre front aussitôt une vibration agréable masse vos tempes et vous sentez que votre perception du rêve et des objets qui le constituent s'est accrue.

Le dragon majestueux qui vous inquiétait s'est ramassé sur lui-même pour se transformer en une musaraigne qui file aussitôt entre vos jambes. Sa fuite vous permet de constater que le passage est maintenant dégagé dans la caverne et qu'elle débouche à l'air libre. Notez que vous êtes maintenant en possession de l'Anneau (sauf si vous l'aviez déjà), en ajoutant 1 point à votre POUVOIR, et rendez-vous au ✨ **18**.

### 35

C'est un édifice inquiétant qui semble taillé dans

l'ivoire et le bois et qui s'élève au-dessus de la cime des arbres. Une lourde port en chêne marque l'entrée, surmontée de flammes qui s'élèvent jusqu'aux lucarnes des étages supérieurs. Des figures inquiétantes et torturées semblent taillées à vif dans l'os. Vous décidez de vous approcher de la porte mais une force magnétique semble vous tirer en arrière alors que vous tentez d'avancer. Vous avez l'impression de vous engluer dans la tourbe qui borde le petit sentier menant à la tour.

Si vous êtes sous l'influence de l'Oiseau, rendez-vous au **22**, sinon allez au ☼ **1**.

## 36

Vous tournez le corps endormi et vous retrouvez un visage familier, les yeux clos et serein. La respiration régulière de la poitrine trouve un écho reposant dans la pulsation de l'anneau sur vos tempes. Progressivement vous vous sentez absorbé par votre double jusqu'à ce que vos deux consciences fusionnent totalement.

Les images autour de vous gagnent soudain en netteté comme si vous aviez fait le point avec un verre, le bruissement des arbres et le hululement de la chouette vous parviennent aussi plus clairement au dehors.

Notez que vous êtes sous l'influence de la Conscience Augmentée.

Si vous souhaitez maintenant ouvrir votre cassette pour voir ce qui s'y trouve rendez-vous au **50**. Si vous préférez sortir de la hutte, rendez-vous au **19**.

### 37

Le rayonnement agréable se transforme peu à peu en une attirance inquiétante. Vous entendez nettement la voix de votre mère qui vous parle et dit « Viens mon fils, viens en mon sein. Il n'est pas encore temps de me quitter. »

Un mamelon apparaît à la surface du cocon de lumière et vous criez désespérément pour vous y agripper et goûter de son lait. Mais vous n'avez pas assez d'énergie pour atteindre son sein, alors vous vous entendez sangloter très distinctement, vous vous écroulez en un flot de pleurs insupportable comme si vous étiez étranger à vous-même.

La forme continue de vous appeler doucement avec la voix de votre mère.

« Reviens-moi bientôt. S'il te plaît reviens-moi. Je veux te montrer où j'habite. »

Vous tendez encore la main mais le halo de lumière rétrécit comme si vous reculiez dans la galerie au lieu d'avancer vers lui. Et bientôt vous ne distinguez plus



rien. Vous perdez 1 point de POUVOIR et retournez au ✨ 1.

## 38

Vous pénétrez à l'intérieur du cercle et soudain une voix retentit clairement à vos oreilles :

« Bienvenue jeune Elfe. Tes ancêtres ont bâti ce cercle pour sceller leur pacte avec nous. C'est à ton tour de suivre l'initiation des shamans et d'aider ton peuple à gagner Tir-Nan-Og. Nous sommes les enfants de la Terre, la sève de Galana, tu ne peux rien craindre de nous.

Tu vas être contacté par un Eclaireur du Royaume des Ombres et si tu veux échapper à ton rêve il te faudra le suivre jusque là-bas. Mais tu ne peux répondre à son invitation si tu n'es pas sous notre influence. C'est seulement avec notre aide que tu pourras gagner le Royaume des Ombres sans danger. Souviens-toi de cela. »

Des images confuses défilent devant vous, des galeries souterraines peuplées d'êtres difformes creusant et criant pour gagner la lumière. Vous comprenez que ce message douloureux vous provient d'un très lointain passé, à l'époque où la légende prétend que les ancêtres de toutes créatures vivaient sous la terre. Ce tourbillon de sensations vous noue l'estomac et finalement vous vous affalez sur l'herbe

râpée.

Notez que vous êtes sous l'influence des Etres Telluriques et rendez-vous au ☼ 1.

### 39

Après un étrange conciliabule les Etres Sombres s'écartent peu à peu de vous et la voix de l'Eclaireur s'adresse à vous :

« Tu es venu protégé par les Etres Telluriques. C'est très sage de ta part, jeune elfe. Sans cela les Etres Sombres se seraient repus de ton énergie jusqu'à plus soif. Suis-moi maintenant. »

Vous êtes transporté jusqu'à un immense bloc spongieux qui s'élève jusqu'au ciel et dont vous ne pouvez embrasser les contours. L'Eclaireur vous propulse dans l'une des innombrables anfractuosités qui creusent l'édifice et vous comprenez immédiatement que vous pénétrez la demeure des Etres Sombres. « Un palais en quelque sorte » vous dites-vous.

« Oui, un palais si tu veux, répond la voix de l'Eclaireur. Pour vous, cela ressemble à un ruche. Dans chaque niche habite un Etre Sombre. Tu peux visiter celle là comme bon te semble. »

Vous passez vos mains sur la surface polie qui délimite la niche et vous glissez lentement vers

l'intérieur de l'édifice, vous demandant avec inquiétude comment vous allez bien pouvoir quitter ce monde et retourner en arrière. Mais, derrière cette inquiétude, vous ressentez un bien-être surprenant. Vous savez que les Etres Sombres sont des entités qui remontent à la nuit des temps, que leurs vies se prolongent sur des millénaires et qu'ils pactisent régulièrement avec les créatures de Titan. Votre Maître vous a même enseigné que de nombreux shamans des Temps Anciens ont pactisé avec les Etres Sombres et que leurs esprits voyagent toujours à travers le temps et l'espace, porteurs d'un savoir immémorial qu'ils transmettent sporadiquement au peuple des elfes.

« Tu peux nous quitter tu sais, répond l'éclaireur. Et tu peux revenir. Mais surtout tu peux décider de rester avec nous, ou plutôt de former alliance avec l'un de nous. Il suffit pour cela de le dire et de le vouloir. Alors tu pourras facilement sortir de ce rêve qui te torture, tu pourras voyager où bon te semble sur les ailes de l'intention. Mais tu seras lié irrémédiablement au monde des Etres Sombres, et toujours tu nous reviendras ».

Vous êtes pris de vertiges et vous vous trouvez réduit à la taille d'une fourmi ; soudain la surface lisse de la niche vous apparaît parcourue de gravures infinies, et vous sentez confusément qu'il s'agit d'un message, un livre écrit dans ce monde pour vous et votre peuple.

Allez-vous accepter l'alliance avec les Etres Sombres (24) ou refuser (10)?

## 40

Comme propulsé par un éclair vous vous retrouvez en face du cocon de lumière qui s'avère être le visage d'une femme, dont les traits ont été gommés comme ceux d'une statue rongée par le temps. Bien que ce visage soit lisse et sans expression vous comprenez qu'il s'agit de celui de votre mère. Son rayonnement vous réchauffe comme un sourire.

Si vous êtes sous l'influence de l'Enfant, rendez-vous au ☼ 7. Sinon allez au 37.

## ☼ 41

Vous serrez vos frêles poings de nourrisson et vous poussez un cri strident comme si vous avaliez l'air pour la première fois de votre vie. Vous n'articulez rien d'intelligible pourtant vous savez que votre cri intime à l'Eclaireur de partir, et vous êtes sûr que l'Eclaireur vous comprend.

Votre rêve se déchire comme un voile translucide et votre point de conscience s'échappe vers une nouvelle position. Notez que vous êtes sous l'influence de la Mère et rendez-vous au ☼ 18.

## 42

Si vous êtes sous l'influence du Renard allez tout de suite au **26**.

Sinon vous plongez avidement les mains dans le trésor du dragon et vous en retirez des brassées de pièces d'or, d'argent et de diamants. Ebloui par toutes ces splendeurs vous ne remarquez même pas que vous avez sorti le monstre de son réveil jusqu'à ce que l'ombre d'une de ses ailes vienne recouvrir votre visage. Vous vous retournez brusquement et faites alors face à ses naseaux dilatés et à sa gueule béante où luisent ses crocs effilés. Si vous êtes sous l'influence de Telessa, allez au **52**, si vous êtes sous l'influence de l'Eau allez au **5**, sinon vous perdez 1 point de POUVOIR et retournez au ✨ **1**.

## 43

« Tu n'as rien de valeur sur toi ? C'est bien dommage. Qu'à cela ne tienne. Je peux te chanter un air des temps anciens, si tu as la patience de l'écouter jusqu'au bout, je te laisserai entrer chez Abitha . Qu'en penses-tu ? »

Si vous acceptez la proposition de Güdollan, allez au **11**, sinon allez au ✨ **1**.

Vous marchez à pas feutrés jusqu'à l'Arbre de Vie de Galoren sous lequel se tient chaque mois le Conseil des Anciens. La légende raconte que cet arbre plonge jusqu'aux entrailles de la Terre et qu'il puise sa sève au souffle de vie de Galana. Il y a ici les Sages, les Prêtresses et les anciens guerriers, réunis autour du shaman et du chef de la tribu de Galoren. Leurs visages rougeoyants reflètent le feu tamisé d'un brasero.

Vous reconnaissez votre père, assis en tailleur et tirant sur une pipe d'herbes, tout en écoutant les palabres de ses pairs. Il plisse ses yeux effilés et vous reconnaissez la grimace que forme son visage sec lorsqu'il s'efforce d'être attentif. Votre père a toujours été taillé pour l'action, il a hérité du siège de votre mère au Conseil des Anciens à sa disparition, mais vous savez qu'au fond de lui-même il se croit illégitime à cette place.

Une bouffée de tendresse envahit votre cœur. Il n'est pas dans les habitudes des elfes sylvestres de laisser transparaître leurs sentiments mais les flux d'énergie dans les rêves sont parfois incontrôlables.

Voulez-vous vous adresser à votre père (25) ou interrompre le shaman dans son discours pour lui demander de l'aide (30)?

## 45

Vous ouvrez avec précaution votre cassette en bois au fond duquel le talisman de votre mère repose sur un coussin de paille. Il s'agit d'une pierre de quartz rose polie et pendue au bout d'une chaîne. Cette pierre représentait la puissance magique de votre mère et elle vous l'a léguée le jour de son Départ en vous demandant d'en faire bon usage. Vous percevez de manière très nette l'énergie qui émane du bijou et qui vient s'enrouler en spirale autour de votre poignet. Vous ressentez une douceur amère glisser dans votre poitrine et un instinct étrange vous pousse à ne pas porter le talisman autour du cou. Vous le gardez donc serré précieusement dans votre poing tandis que le coffret et la pièce s'estompent autour de vous.

Notez que vous êtes en possession du Quartz (sauf si vous l'aviez déjà) et vous gagnez 1 point de POUVOIR avant de vous rendre au ✨1.

## 46

Vous approchez une main du flanc endormi du dragon. Vous êtes surpris de sentir le froid presque glacial de ses écailles brunes. Alors que vous le pressez sa peau se tend brusquement et la créature se dresse sur ses pattes arrière. Ses paupières laissent

apparaître deux yeux dont le flamboiement reflète l'éclat de l'or qu'il a amassé.

« Tu troubles mon sommeil créature ! Ou alors peut-être est-ce moi qui te rêve ? Seule l'épreuve du feu pourra en décider ! »

Il déploie largement ses ailes dentelées et ouvre grand sa gueule. Si vous êtes sous l'influence de Telessa allez au **52** , si vous êtes sous l'influence de l'Eau, allez au **5**, sinon vous perdez 1 point de POUVOIR et retournez au ✨ **1**.

## 47

Les dragons sont réputés pour amasser toutes sortes d'objets précieux et ici vous avez le choix entre les pierreries, les pièces d'or, les bijoux... Votre attention est particulièrement attirée par un anneau en or qui ferait bel effet sur votre tête. Voulez-vous vous emparer de cet anneau (**34**) ou plutôt récolter quelques objets de valeur (**42**)?

## 48

Tandis que vous cheminez à travers les pins et les cerisiers sauvages, des bruissements attirent votre attention vers les buissons. Un animal vous suit à couvert, il progresse en même temps que vous et



s'arrête dès que vos pas cessent. Vous faites un pas, puis deux pas supplémentaires. Vous avez perçu très nettement le froissement des feuillages sur votre gauche.

Soudain vous tapez d'un coup très puissant sur le sol à côté du buisson où s'est tapi l'animal. Aussitôt un renard s'en échappe et détale en courant vers le fond de la forêt. Vous partez d'un grand éclat de rire qui ne rencontre que son propre écho dans la forêt tranquille. Vous aimez beaucoup les renards, c'est votre animal fétiche et vous admirez particulièrement sa ruse. Vous interprétez cette rencontre comme un signe de chance tandis que le ballet des arbres s'évanouit autour de vous. Notez que vous êtes sous l'influence du Renard et retournez au ☼ 1.

## 49

Le ciel est maintenant largement ensoleillé et vous laissez votre nageoire dorsale scintiller en caressant la surface de l'eau. Vous apercevez au loin la tour blanche qui constitue le pilier de votre rêve et vous vous concentrez pour retenir son image qui se noie régulièrement entre deux bouffées d'eau.

Une ombre imposante vous cache tout à coup le soleil et vous percevez la vibration d'un battement d'ailes majestueux : un héron est perché au-dessus de vous. Vous savez que vous êtes en danger, vous savez que le

poisson est en danger, mais vous êtes serein parce que votre esprit est en train de se fondre au cycle naturel du marais. Vous voilà maintenant en train de vous éloigner à tire d'ailes pour ingurgiter votre proie. Le soleil rouge qui descend sur l'eau est sur le point de vous absorber.

Notez que vous êtes maintenant sous l'influence de l'Oiseau et allez au ☼ 1.

## 50

Si vous êtes sous l'influence de la Mère, rendez-vous au 45.

Vous faites face au coffret en bois de pin que vous a confectionné votre père, vous pouvez distinguer les fentes familières que l'humidité a creusées dans le couvercle. Vous soulevez le loquet de fer et la scène se transforme subitement en un tourbillon de noir et de blanc zébré d'éclairs bleus. Vous sentez une force qui vous aspire au sein d'un monde qui s'avère être une galerie souterraine. Les étais de bois qui la soutiennent vous font penser aux anciennes mines désaffectées qui sillonnent le nord du lac Nekros.

Le bout de la galerie est un disque blanc chatoyant qui oscille en même temps que vous avancez, si bien que vous doutez d'être sous la terre. Les anneaux réguliers

dans la paroi pourraient aussi bien dessiner l'estomac d'un ver de terre géant. Au bout d'un moment, le disque blanc se scinde en deux, comme un œuf qui se dédouble et dans le même temps la galerie vous mène à une bifurcation, chaque branche conduisant à l'un des œufs. La pulsation de la lumière résonne désagréablement dans votre poitrine.

Allez-vous choisir le chemin de droite (4) ou celui de gauche (40)?

## 51

Vous faites tourner l'oeuf d'or entre vos doigts sous les yeux médusés de Gùdollar.

— Est-ce qu'un trésor de cette sorte te convient ?

— Oui, c'est très bien, répond-il en bondissant fiévreusement pour vous l'arracher.

Une fois en possession de l'oeuf, il ouvre la bouche et le gobe précipitamment. Comme emporté par le poids de l'or, il s'affaisse alors sur le sol en une flaque nauséabonde d'où surnagent seulement ses deux yeux béats.

— Tu peux entrer, Nour, vous dit-il, en rotant dans un bouillon de bulles.

Vous enjambez la flaque, envahi par un sentiment de

honte en prenant conscience que le comportement avilissant de Gùdollan n'est en fait que la projection dans vos rêves du peu d'estime en lequel vous les tenez. Vous avez toujours été irrité par l'obsession qu'il affiche pour les honneurs et toutes sortes de rétributions qui découlent de son statut de barde.

Vous écartez la toile qui protège l'entrée de la hutte d'Abitha et aussitôt vous vous trouvez face à face avec elle. Sa silhouette flotte dans une chemise de toile, les cheveux coiffés d'une couronne de lierre et elle vous dévisage gravement.

— Je t'attendais, Nour. Le Maître m'a appelé dans mes rêves, il m'a dit que je devais te secourir.

Un immense soulagement vous envahit alors que vous entrevoyez la fin de vos errances.

— Mais pour t'aider il faut que je me serve du pouvoir du quartz. Est-ce que tu l'as amené ?

Si vous êtes en possession du Quartz, allez au ✨33, sinon allez au ✨1.

## 52

Vous brandissez fièrement l'épée que votre père avait déposée pour protéger vos rêves et vous comprenez que son geste n'était pas naïf. La lame portée à incandescence absorbe sans faiblir les assauts enflammés du dragon. Vous ressentez au plus profond

de vous-même que le dragon s'essouffle au fur et à mesure que vous-même vous chargez de sa propre énergie. Bientôt ne jaillissent plus de ses canines que quelques étincelles qui vacillent comme des lucioles et la gueule et le poitrail de la bête s'affaissent lentement pour reposer à nouveau sur le tas d'or. Vous entendez un murmure résonner dans la caverne : « Tu es mon rêve. »

Vous remarquez que maintenant, dans le dos du dragon, le fond de la caverne s'est ouvert sur la clarté du jour. Notez que vous êtes sous l'influence du Feu et allez au ☼ **18**.

## 53

Vous vous réveillez et vous êtes à peine surpris de constater que vous êtes effectivement dans la case d'Abitha, allongé sur sa couche. Elle est agenouillée à vos côtés, les mains tendues vers le ciel et le regard figé. Elle a enfilé le pendentif de votre mère par dessus sa chemise.

Son père s'approche à pas de loups, il s'accroupit et vous tend un bol d'infusion d'herbes médicinales.

— Prends ces herbes, Nour, elles te rendront un peu de forces.

Vous le remerciez en balbutiant, songeant encore à

son avatar horrible gobant l'oeuf d'or ; vous portez la tisane à vos lèvres et vous sentez une chaleur agréable se répandre dans vos membres engourdis. Pendant ce temps, Abitha émerge de sa transe. Elle secoue sa tête et vous dévisage, l'air hagard et les cheveux défaits. Son père la prend par l'épaule et la presse contre lui.

\_\_ Toi aussi tu as besoin de te reposer...

Vous tendez votre bol à Abitha qui à son tour en ingurgite une rasade. Puis elle se défait de l'étreinte de son père et va s'asseoir à l'écart. Sa mère pénètre à son tour dans la hutte, silencieusement, et elle commence à tresser les nattes de sa fille. Vous observez les mains habiles effectuer leur travail comme si vous étiez toujours absent de cette réalité. En même temps vous tâtez votre propre chevelure dans laquelle vous sentez une présence inhabituelle. Votre main y rencontre un anneau que vous arrachez et examinez avec fébrilité : incontestablement il s'agit du bijou que vous avez subtilisé dans la caverne du dragon au cours de votre rêve. Vous replacez cette nouvelle parure là où vous l'avez découverte, songeant que le piège dans lequel vous avez manqué d'être aspiré était décidément aussi peuplé d'esprits favorables.

Au bout d'une dizaine de minutes, après avoir ajusté sa coiffure et enfilé son page, Abitha suit sa mère à l'extérieur sans vous adresser un regard. Gùdollan l'Enjôleur se lève à son tour et vous dit :

\_\_ Eldayffelin va venir te voir. Vous avez à discuter je crois.

Il sort à son tour et laisse la place à votre Maître, qui vient s'asseoir calmement en face de vous. Il vous adresse un sourire discret mais chaleureux et vous comprenez qu'il est fier de vous.

\_\_ Tu as franchi la Troisième Porte du Rêve, Nour. Tu t'es mis en danger, bien sûr, mais un jour où l'autre il aurait fallu en passer par là.

Il jette par terre un champignon qu'il tenait enfermé dans sa main.

\_\_ Je passe sur le fait que tu m'as désobéi. Quand on décide de n'en faire qu'à sa tête il faut en assumer les conséquences et c'est ce que tu as fait... je te déconseille quand même de répéter tes fantaisies trop souvent. Tu as été en grave danger, Nour, et je ne t'y avais pas préparé.

Pendant que votre Maître parle, des images décousues défilent dans votre tête. Seules des bribes de votre rêve vous reviennent clairement. Pour le reste, vous vous souvenez confusément d'une tour blanche comme l'ivoire et d'une pirogue. Lorsque vous recouvrez enfin l'usage de la parole c'est pour bafouiller.

\_\_ Que s'est-t-il passé, Maître ? Pourquoi est-ce que je me suis retrouvé piégé dans mon rêve ?

\_\_ En consommant des champignons de Maëlla tu t'es retrouvé porteur d'un surplus d'énergie. Ces champignons sont une émanation de la Force de Vie, ils portent en eux l'énergie du principe vital. Le problème c'est que cette énergie ne t'appartient pas, tu n'as pas le savoir pour la contrôler. Par contre l'éclat de ton énergie a attiré les Etres Sombres.

\_\_ Qui sont les Etres Sombres, Maître ? Il me semblent qu'ils en savent énormément sur nous. Ils m'ont légué un pouvoir sans contrepartie.

Le shaman éclate de rire en se tapant sur la cuisse.

\_\_ Sans contrepartie ! Gamin va... On voit que tu ne les connais pas. Il y a toujours une contrepartie avec les Etres Sombres. Avec leur cadeau ils ont obtenu ce qu'ils voulaient : éveiller ta curiosité pour eux. Tu n'en as pas fini avec eux, Nour, ils te rappelleront dans leur monde. En ce qui les concerne, tu en sais déjà suffisamment sur eux. Je t'en parlerai plus tard.

Vous faites la moue et essayez de vous dégourdir les jambes. Tout d'un coup vous ressentez un tiraillement dans le ventre.

\_\_ Tu dois être affamé, j'imagine. Ton père t'a préparé à manger.

\_\_ Combien de temps suis-je resté endormi ?

\_\_ Deux jours. Depuis la deuxième nuit, Abitha est en entrée transe pour te protéger.



\_\_ Le pendentif.

\_\_ Oui ?

\_\_ Je pense qu'elle doit le garder. Elle seule est capable de s'en servir.

Eldayffelin acquiesce de la tête.

\_\_ C'est une sage décision mon garçon, mais ça c'est à toi de lui dire. Va déjeuner d'abord.

Lorsque vous rejoignez votre père dans sa hutte, vous êtes accueilli par le doux fumet des racines bouillies. S'il y a une chose que votre mère vous a légués c'est bien les recettes des potages de la forêt et l'art de les relever. Vous partagez votre repas en silence, puis après avoir posé vos bols, votre père vous adresse finalement la parole :

\_\_ J'ai rêvé moi aussi cette nuit. J'ai rêvé de toi et de ta mère.

Vous tressaillez.

\_\_ Tu sais que je n'ai pas votre don pour ce genre de rêve, mais celui-ci était vraiment particulier. Je tenais Edora dans mes bras et tu t'es glissé entre nous. Puis tu as grandi comme un jeune arbuste qui se solidifie, et tu as quitté notre cocon.

La voix de votre père tremble à l'évocation de la scène.

\_\_ Et puis Edora s'est éloignée, elle a relâché mes

bras et elle s'est évanouie dans la brume. Mais nous avons eu le temps d'échanger quelques mots...

Il s'interrompt et vous savez qu'il ne vous en dira pas plus sur votre mère. Il joue avec la cuiller en bois dans son bol.

— Tu as franchi la Troisième Porte du Rêve, hein, c'est ça ? C'est bien...

Vous répétez en votre for intérieur « oui, c'est bien » et vous éprouvez une reconnaissance infinie pour celui qui vous a élevé.