

Les Tréfonds

Odysée souterraine dans le Gouffre des Réprochés
Version corrigée avec index augmenté (24 août 2005)

Un livret-univers pour Fantasia, par Nico du dème de Naxos

Introduction, par Nico du dème de Naxos

C'est le 21 janvier 2005 à 23h11 que je décidai de soumettre pour la première fois au redoutable concepteur de Fantasia les esquisses du Gouffre des Réprouvés. Nous étions alors en pleine discussion sur un projet de jeu prenant pour cadre la Grèce mythologique et historique de l'Antiquité et nos idées fusaient, bien que nous sachions pertinemment l'un et l'autre que nous n'avions à ce moment là pas le temps de nous y investir pleinement.

Je venais il y a peu de découvrir Fantasia le JDR, et son écriture autant que le concept qui se trouvait à son origine m'avaient séduit. Plutôt que de me jeter corps et âme dans un projet encore trop ambitieux pour que mon âme de créateur exalté puisse en ressortir indemne, je préfèrai me plonger avec délice dans les merveilles fantasiennes et tenter d'en explorer les profondeurs – curieusement délaissées par Tybalt et ses collaborateurs. Je m'engouffrai donc dans la brèche ainsi offerte à mon appétit insatiable de créateur en reprenant une carte très ancienne que j'avais dessinée pour l'une de mes nombreuses campagnes d'ADD (2eme édition). Elle foisonnait de noms évocateurs mais dont j'avais jusque là négligé le potentiel. Les premières pages se couvrirent presque d'elles-mêmes de curieux petits caractères noirs qui, mis bout à bout, semblaient étrangement raconter une histoire, celle d'un lieu hanté par le souvenir de cauchemars plus vieux que le monde, mais surtout celle de peuples aux us et coutumes bien différentes de celles de nos intrépides Hiscontes, vaillants Nains de Ciel et fiers Nuagins.

Les Koléopts doivent leur nom à la traduction française d'un RPG sur Playstation 2 (il me faut bien l'avouer), *Arc, le clan des Deimos*, bien moins mauvais que ce que la presse spécialisée a pu en dire ; les Terreux, Coelantes, Obscurins, Saphiréens, Émeraldiennes, sont de vieux rêves tenaces qui ont refusé de sombrer dans l'oubli et m'ont obligé à leur redonner une seconde jeunesse.

J'espère avoir réussi à créer un environnement de jeu tout aussi bien foisonnant qu'exotique, mystérieux que profond, où les aventuriers pourront donner libre cours à leur fantaisie et les joueurs y trouver du plaisir ludique. Un texte de référence sur le Gouffre, *les Cinq Stances sur l'infortune*, est d'ores et déjà écrit et a été conçu pour servir de piste permettant de lancer les personnages sur la piste du Gouffre et de ses curiosités. Un *Bestiaire* comprenant une bonne vingtaine de créatures que l'on peut croiser dans le Gouffre est en cours d'écriture et sera prochainement disponible sur le site de Fantasia.

J'aimerais maintenant remercier Tybalt pour sa disponibilité, l'amabilité dont il a fait preuve en répondant à mes nombreuses questions, la pléthore de conseils qu'il m'a prodigués pour que cette création puisse se fondre le plus harmonieusement possible dans la trame de l'univers qu'il a patiemment imaginé durant des années ; je voudrais également louer l'intensité de sa détermination à bâtir un monde dont les fondements sont chaque jour menacés par les agissements irraisonnés du Nonsense, à peindre des régions, des pays, qui, du jour au lendemain, peuvent disparaître sans laisser plus qu'un souvenir fugace qui bientôt s'évaporerait dans l'esprit des Fantasiens, à broser le patient portrait d'individus susceptibles de se métamorphoser en leur total opposé en l'espace d'un clignement de paupière ! Que Tybalt soit mille fois remercié pour son engagement total en faveur de la pérennité de Fantasia, de ses mythes, de son histoire, de ses peuples et de leurs usages et traditions.

Puisse le Nonsense s'évertuer vainement à son œuvre de brume ! Puissent ses cris cryptiques longtemps résonner sans trouver d'oreilles à perturber ! Puisse, enfin, ses desseins déments ne pas accoucher de leur incompréhensible fin !

Il est temps pour moi de lever le rideau sur le Gouffre des Réprouvés et de vous laisser découvrir cette première incursion en direction des Tréfonds de Fantasia !

Nico du dème de Naxos, le 25 juillet 2005 à 20 h 32
(heure multiverselle, insoumise aux caprices du Nonsense)

Présentation, par Tybalt

Bien que *Les Tréfonds* se présentent comme un livret-univers, ils fournissent un parfait cadre de campagne pour des aventures souterraines en Fantasia et sont tout sauf une description statique : Nico du dème de Naxos nous y convie à une véritable descente au fond du gouffre, étape par étape, avec bien sûr un beau secret à découvrir à la clef. Et attention, les Aventuriers vont en avoir plein les yeux ! C'est exotique, bigarré, chatoyant, riche en couleurs et en noms étranges, mais aussi, chose moins habituelle, en parfums, en matières et en textures, car l'auteur ne se prive pas pour nous décrire dans le moindre détail les multiples peuplades et créatures qui habitent ce pays vertical. Je crois que « vancien » est l'adjectif couramment utilisé dans ces cas-là. C'est phantasmagorique en diable, tout en rappelant les récits de voyage les plus fous (pour un peu, on croirait que Nico s'était promis de faire mieux que l'auteur du *Voyage au centre de la Terre* à l'occasion de l'année Jules Verne), et c'est pour ça que ça cadre parfaitement avec l'univers de Fantasia.

D'où supplément. Cette fois encore, mon rôle a été très limité : quelques recadrages nécessaires et quelques interdits fulminants, en vertu de la toute-puissance diabolique de l'Auteur Initial du Jeu, mais pour le reste, j'ai laissé Nico libre de développer sa vision des Tréfonds comme il l'entendait, et la cohérence du résultat, dans l'écriture et l'atmosphère générale, y a beaucoup gagné. Je ne me suis permis qu'une note et quelques encadrés, qui mettent en perspective les nouveautés que renferme le Gouffre avec l'Hiscontie et le reste de Fantasia.

« Mais alors, pendard ! » me dira-t-on, « tu entretiens une écurie d'auteurs souterrains, et pendant ce temps, tu vas te prélasser comme un Dragon Herbivore, les griffes en éventail, tout l'été, sans rien faire ? » Redoutables lecteurs, montrez-vous indulgents ! La Vie Autre se rappelle bien souvent à l'auteur malheureux pour le détourner des agréables obligations de la création rôlistique. Nico en a fait l'expérience autant que moi, et c'est la raison pour laquelle le *Bestiaire du Gouffre*, où il avait entrepris de décrire avec plus de détail encore les peuples et créatures évoqués dans ces pages, n'est pas encore terminé, cruellement interrompu au beau milieu de sa rédaction, et n'a pu être joint au présent écrit. Mais il viendra tôt ou tard le compléter, avec les caractéristiques techniques des habitants du Gouffre, ainsi que la fiche de bibliothèque des *Cinq Stances sur l'Infortune*. Pour le moment, cette version des *Tréfonds*, libre de tout chiffre, laisse la part belle à la belle et grande Narration. Quant à moi, je ne suis pas en reste, et j'espère bien signer bientôt un autre supplément, un gros scénario, car Fantasia en compte encore trop peu.

« Hé là, stop ! » diront peut-être certains MJ sourcilleux. « C'est ça, les sous-sols de Fantasia ? Mais je ne les vois pas du tout comme ça, moi ! » Libre à vous de les ignorer, c'est votre droit le plus inaliénable. Les *Tréfonds* ne développent qu'une partie des vérités et des légendes concernant les sous-sols de Fantasia, et le Gouffre n'est lui-même qu'une infime partie des Tréfonds. Ailleurs gisent d'autres mystères, d'autres pays souterrains, ceux dont peut-être émergent les Elémentaux de Terre d'Hiscontie, ceux où restent peut-être encore les antiques Klok'Tomtes, le Cœur Planaire, ou les Fortunes savent quoi... Fantasia ne cesse de se développer, mais ce n'est pas un monde dont il faut espérer avoir un jour l'histoire et la géographie complètes. La réalité de ce monde n'est pas une, elle est l'addition et le mélange complexe de réalités subjectives multiples, et c'est pourquoi chacun le découvre différent à son passage. C'est cette liberté du voyageur de créer et recréer sans cesse le monde que Nico a mise à profit, et il n'y a pas vraiment à se plaindre du résultat. Qu'un illustrateur dont seule la générosité dépasserait le talent vienne pallier au manque d'illustrations qui est le seul défaut de l'ouvrage, c'est tout ce qu'il faut souhaiter. A bons entendeurs, salut...

Mais pour l'heure, bonne lecture et bon voyage !

Tybalt, 26 juillet 2005

Les Tréfonds

et

le Gouffre des Réprouvés

Les Fantasiens et les Tréfonds

Les Hiscontes explorent depuis de nombreuses années le monde de Fantasia, que ce soit vers le nord (la Mer Notoire et le Grand Océan), l'ouest vers les Mille Collines, l'est vers les Montagnes Démentes et les Hautes Montagnes, le sud – quoique avec une extrême prudence – vers le Désert des Trans-Plans, l'En-Haut, vers la Stratosphère et les couches atmosphériques supérieures. Mais ils se sont également lancés à la découverte des sous-sols de Fantasia, les prodigieux Tréfonds. Ceux-ci s'enfoncent jusqu'au cœur de Fantasia, mais il est certain que les multiples dangers qui attendent les explorateurs en ont obligé plus d'un à faire retraite bien avant d'être parvenu dans les Royaumes de l'En-Dessous.

Le Nonsense y est peu actif, bien que certaines régions soient invivables, leur topographie n'étant rien d'autre qu'une continuelle chaîne de métamorphoses. Plusieurs civilisations ont été bâties par des races inconnues des Hiscontes dans les Tréfonds. Celles-ci adoptent des attitudes très différentes envers les étrangers, de l'accueil chaleureux jusqu'à la tentative systématique d'éradication. Les Klok'Tomtes furent parmi les premiers à fonder des villes sous la surface de Fantasia, mais pour une raison inconnue les désertèrent soudain aux alentours de 820 après le Cataclysme planaire qui annihila Phantasmagoria. Certains explorateurs des Tréfonds racontent cependant leurs rencontres avec des Klok'Tomtes ayant survécu au chaos induit par le Nonsense.

Quoiqu'il en soit, les **Hyponautes** (sont désignés sous ce terme les courageux Fantasiens qui s'engagent dans les sous-sols de leur monde) forment un groupe encore moins important que les Aéronautes. Néanmoins, ils se font de plus en plus nombreux à mesure que l'espoir les gagne de découvrir un jour le pays d'Harmonia, où tout n'est que justes proportions et verbe mélodieux. **Ibn Bathunâ**, le célèbre explorateur et cartographe originaire du royaume de **Prajindia**, évoqua dans un ouvrage beaucoup plus abscons, le *Grimoire*, l'existence d'un royaume originel préservé des atteintes du Nonsense, et qui contiendrait les clefs de la compréhension non seulement de Fantasia, mais aussi des vastitudes du Multivers. Des érudits de l'Université de Stalis prétendent que le Griffonnage est le vrai nom de l'œuvre et qu'il fut tracé par la main du Griffu – une puissante entité maléfique – afin d'égarer l'esprit de ceux qui chercheraient la vérité sur leur monde. Une vieille querelle oppose les **Grimoriens** aux **Griffonniens**, et il leur arrive parfois d'en venir aux mains dans les amphithéâtres de l'Université lorsque les cours sont depuis longtemps terminés et que la nuit a tendu ses ténébreuses draperies dans le ciel fantasien.

Ibn Bathunâ pensait qu'Harmonia se trouvait dans le Cœur du Monde, au centre exact de Fantasia. Il n'en apporta jamais la preuve, mais il supposait que si un mage transplanaire était capable de remonter le temps pour trouver la Porte Ombilicale, il pourrait ensuite parvenir jusqu'à Harmonia. Les Grimoriens ont tout de suite extrapolé des supputations de Bathunâ le fait qu'Harmonia ne serait autre que la seule partie préservée du plan originel de Phantasmagoria. Pour eux, Harmonia serait le seul endroit parfaitement stable de tout Fantasia ; ils croient que ce pays est le noyau à partir duquel Fantasia s'est reformé après la désintégration de Phantasmagoria. Les Griffonniens les moquent ouvertement, mais leurs confrères, têtus comme des bourriques, n'ont jamais démordu de leur croyance.

Les Hyponautes se rencontrent presque exclusivement chez les peuples de la surface, les Humains, les Nains, les S'raal, les Gnomes, et les Immortels seuls savent qui d'autre encore. Les Nuagins, Aéro-Nains et Caelusiens sont très peu portés vers l'exploration de l'En-Dessous et il est extrêmement rare d'en observer dans les mondes de l'En-Dessous. Les Nuagins, inexplicablement, s'alourdissent, et eux d'ordinaire si légers et gracieux finissent par se traîner lamentablement, comme

s'ils portaient sur leurs épaules tout le poids de la surface. Les Aéro-Nains éprouvent un léger malaise à poser de nouveau leurs pieds sur un sol ferme et ce malaise s'accroît au fur et à mesure qu'ils descendent dans les profondeurs de Fantasia. Mais ils semblent être en mesure de s'habituer à cet environnement souterrain, du moins tant qu'ils se situent au niveau de la couche supérieure des Tréfonds. Une sourde angoisse s'empare d'eux s'ils poursuivent leur exploration plus avant. Personne n'a jamais vu de Caelusien dans les Tréfonds, mais ce n'est guère étonnant étant donné que seule une poignée d'aventuriers en a déjà rencontrés.

Les Nuagins et les Tréfonds

« Les Nuagins m'étonneront toujours. Connaissant leur attachement à leurs nuées natales, jamais je n'aurais pensé que mon ami Phylis accepterait de m'accompagner dans cette expédition vers les profondeurs du monde. Or, voilà trois semaines que nous nous sommes arrêtés dans la Cité des Koléoptes, et il ne semble pas plus affecté que moi par les fatigues de la descente. Un Prêtre du Vent m'avait pourtant assuré que plus un Nuagin s'enfonçait sous le Serpent-Horizon, plus il s'alourdisait, et finissait par se changer en pierre, car les Dieux le punissaient de les trahir en rejoignant les peuples barbares de l'Amas.

En harcelant Phylis de questions, j'ai fini par lui faire dire que cet alourdissement n'était qu'une variante somatisée du Galastreem et qu'elle n'était pas inévitable. *Les Prêtres du Vent mentent souvent aux aéronautes*, ajouta-t-il, *parce qu'aujourd'hui ils refusent de mêler les Nuagins aux affaires de l'En-Dessous et veulent faire croire à tout le monde qu'un Nuagin qui descend des nuages se condamne à mort. Le Galastreem n'est pas un mensonge et il est difficile à surmonter ; mais dans les anciens temps, nos voyageurs savaient vivre avec lui lorsqu'ils descendaient du Haut-Ciel jusque dans les abysses marines.* – Où as-tu dit ? l'ai-je arrêté. Mais il s'est enfermé dans un mutisme rêveur. Pourquoi nos peuples conservent-ils si jalousement leurs découvertes respectives ? Se méprisent-ils à ce point mutuellement ? Ou ne font-ils que retarder eux-mêmes la reconstitution de ce puzzle dont ils prétendent haut et fort vouloir rassembler les pièces ? »

– Extrait des carnets de voyage d'un Hyponaute, 1905 ap. J

Les peuples de la surface s'engagent dans les Tréfonds avec une certaine appréhension, à l'exception des Nains et des Gnomes qui semblent au contraire pris par l'excitation – pour le peu qui s'y rendent. On ne connaît qu'une voie d'entrée pour les Tréfonds, de sinistre réputation, le Gouffre des Réprouvés. La légende veut qu'au Temps d'avant les Temps, alors que Phantasmagoria n'était qu'une ébauche dans les méandres de l'esprit du **Lhain Nhantou**, les Cinq¹ s'opposèrent à lui et tentèrent de lui faire admettre leur vision des Temps à Venir. Ils furent précipités dans les éthers et chutèrent dans leurs éternelles immensités. Il advint cependant que par un caprice insoupçonné du destin – à moins que ce ne fût par la volonté délibérée du Nonsense, si tant est que le Nonsense soit une entité consciente – les Réprouvés tombèrent au beau milieu des Forêts Démentes. Au cours de leur chute, qui jamais n'aurait dû connaître son terme, une multitude de substances transitant par les éthers s'agrégèrent à leurs corps, les enveloppant dans de titaniques gangues solides tels d'improbables cercueils. Un large cratère fut engendré par le phénoménal impact des cinq Réprouvés prisonniers de leurs cercueils, pulvérisant la végétation des Forêts Démentes sur une zone de 10 kilomètres de diamètre. C'est ainsi que le Gouffre des Réprouvés, blessure béante dans la chair de Fantasia, fut créé, du moins si l'on prête une oreille suffisamment indulgente aux paysans qui racontent cette légende.

¹ Il convient de distinguer ces Cinq des mages transplanaires de la Guilde Multiverselle appelés « Groupe des Cinq », et qui n'ont rien à voir avec la présente légende. Sauf si vous voulez encore compliquer la tâche à nos pauvres Aventuriers... (NdT)

La Porte des Tréfonds : Le Gouffre des Réprouvés

Le Gouffre des Réprouvés s'enfonce dans le sol fantasien sur près de 10 kilomètres. On y accède tant bien que mal en se frayant un passage au travers de la dense végétation des Forêts Démentes et des manifestations du Nonsense. Curieusement, sur une bande large d'un kilomètre autour du Gouffre, le Nonsense ne se manifeste quasiment jamais (l'indice d'instabilité n'y est que de 3). Des explorateurs hiscontes ont bâti à cet endroit un grand comptoir destiné à fournir tout ce dont les Hyponautes pourraient avoir besoin. Il se compose d'une foultitude de baraquements en bois reliés les uns aux autres par des galeries couvertes. Le plus grand d'entre eux, le Comptoir du Dernier Chant, est en vérité une grande auberge où les Hyponautes font souvent la fête avant d'entreprendre leur descente dans le Gouffre. L'auberge offre des communs propres pouvant abriter une cinquantaine d'aventuriers ainsi que vingt chambres au premier étage. Le patron est un nain jovial du nom de Pardryn, qui a repris l'affaire de son père après sa disparition dans les Forêts Démentes. Son épouse, Freyla, l'aide pour tout et son rire léger résonne aux quatre coins de l'auberge à longueur de journée. Les autres baraquements servent de logis et d'échoppes pour une trentaine de commerçants hiscontes qui sont en grande majorité des Humains. On y trouve de nombreux articles pour l'exploration : cordes, grappins, lampes, silex, briquets, huile, torches, besaces, havresacs, lanternes, boussoles, vivres séchés, outres et fiasques d'alcool, feuilles de vélin, plumes, encriers, objets, armes et cristaux enchantés. Certains marchands vendent de précieuses ailes de **chromoptères**, des crêtes d'**héliolèzes** ou bien des cristaux enchantés avec des sortilèges de lévitation ou de vol – ces derniers articles étant particulièrement coûteux.

Inutile de dire que les marchands du comptoir du Gouffre sont protégés par des soldats expérimentés, autant pour se prémunir des incursions occasionnelles des habitants les moins sympathiques des profondeurs que pour éviter de se faire détrousser comme de vulgaires promeneurs. Ces soldats ont reçu une formation presque identique à celle des Gardemages de l'Institut Pyramidal et se montrent donc habiles autant au maniement des armes qu'à l'invocation de sortilèges. Ce ne sont pas les seules rémunérations – pourtant conséquentes – qui les attirent en ce lieu, mais aussi la possibilité de se confronter à des créatures aperçues nulle part ailleurs sur Fantasia ou d'explorer le Gouffre des Réprouvés.

Quiconque regarde vers le fond du Gouffre n'aperçoit que ses parois vertigineuses s'enfonçant dans le sol et se fondant progressivement dans une inquiétante obscurité. La nuit, des hurlements sont parfois audibles, mais il ne s'agit vraisemblablement que des échos du vent s'engouffrant entre les parois du Gouffre. Certains explorateurs pris de crises d'insomnies ou des Naturalistes en veille prétendent avoir observé des flammes polychromes jaillir du Gouffre et s'envoler dans le Haut-Ciel. C'est ainsi que les **Phénix** parviendraient sur Fantasia, après une longue remontée depuis les bouillonnantes mer de fer en fusion constituant le Noyau Externe. Les Naturalistes les plus érudits racontent que les Phénix sont les rêves incarnés des habitants d'Harmonia, la cité située à l'exact centre du Noyau Interne. Ce dernier est une énorme sphère solide uniquement constituée de fer, du moins les rares traces écrites le mentionnant le prétendent-elles. Il abriterait Harmonia, la préservant à tout jamais d'une réplique du Cataclysme qui dévasta Phantasmagoria, mais aussi de toute incursion extérieure.

S'aventurer dans le Gouffre

Même les meilleurs varappeurs abandonnent au bout d'une centaine de mètres de descente, les parois devenant ensuite totalement verticales. Les seuls moyens sont donc magiques – le vol et la lévitation comptent parmi les plus courants – ou artificiels. Les ingénieurs nains ont en effet conçu des **ailes mécaniques** adaptées aux races les plus courantes de Fantasia, à savoir eux-mêmes et les Humains. Les S'raal sont trop lourds pour que les ailes mécaniques supportent leurs poids plus de quelques secondes et ceux qui se sont entêtés l'ont payé de leur vie en allant s'écraser au fond du Gouffre – enfin, s'il y a un fond, car certains érudits prétendent que le Gouffre traverse Fantasia de part en part et débouche dans un pays glacé et plongé dans une nuit perpétuelle.

Outre les ailes mécaniques, les **ailes de Chromoptères** sont également utilisées par les chanceux ou les fortunés qui ont pu en obtenir. Les Chromoptères sont de grands oiseaux au plumage multicolore qui arborent des têtes de cygnes ornées d'une corne frontale spiralée. Ils ont la particularité de voler à des vitesses stupéfiantes qui interdisent normalement à l'œil de les distinguer, mais leur espérance de vie est très courte. Ils redeviennent visibles seulement au moment de leur mort et tombent instantanément en poussière dès qu'ils touchent le sol. Mais si quelqu'un parvient à les intercepter avant, leurs ailes demeurent intactes et continuent à chatoyer de mille feux pendant quelques minutes. C'est à ce moment qu'intervient la délicate décision de se les appliquer sur la peau ou de les conserver en vue d'une utilisation ultérieure. Dès que les ailes de Chromoptères rentrent en contact avec la peau, elles fusionnent instantanément avec elle. Si elles ont été bien positionnées, c'est à dire au niveau des omoplates, la personne avec qui elles ont fusionné est aussitôt capable de voler comme s'il se trouvait sous l'effet d'un sort de vol. Cependant, il ressentira bientôt une grande fatigue, car les ailes se nourrissent de la vitalité de leur porteur. Au bout d'un mois de cohabitation, la fatigue s'estompe progressivement et bientôt le porteur des ailes retrouve sa forme habituelle. Au bout d'un an jour pour jour, les ailes se désintègrent en de magnifiques feux d'artifice ; ce n'est absolument pas douloureux pour le porteur, mais la perte des ailes affectera sérieusement son moral et il restera déprimé un mois complet avant de retrouver son entrain.

Conservé les ailes est possible grâce à une concoction végétale dont l'exacte composition demeure le secret des rares marchands la possédant. Les ailes doivent y être plongées rapidement sous peine de se désagréger. Malgré tout, même si on parvient à éviter aux pauvres ailes un funeste sort, il n'est pas certain que celles-ci seront encore en l'état au moment où on les extraira de la décoction. C'est pourquoi les marchands les moins scrupuleux vendent les ailes dans de grands bocaux fermés par un mécanisme complexe (ils se justifient en prétendant que seul ce type de mécanisme est complètement hermétique) et s'éloignent en douce pendant que leur acheteur s'échine à ouvrir les récipients. Dans le cas où les ailes ont perdu leur étonnante faculté de fusion, le marchand a pris ainsi suffisamment d'avance pour ne pas devoir rembourser la marchandise défectueuse.

Outre l'obligation de contrer les effets néfastes de la gravité, les explorateurs doivent aussi emporter de quoi se réchauffer, car plus l'on descend dans le Gouffre plus la température chute (moins cependant que dans la Stratosphère puisqu'elle ne tombe pas en dessous de -30°C). Les crêtes d'héliolèzes (également appelés **crestevents**) sont à cet égard très prisées des Hyponautes, puisque leurs excroissances osseuses et charnues ont la propriété d'emmagasiner la chaleur de l'astre du jour pour ensuite la restituer par le biais de lents mouvements oscillants, pareils aux gestes langoureux d'une **mehiru**² de **Mu-Xin** accoudée à la balustrade de son **kojii** d'été.

Certains observateurs attentifs n'attendaient que ce moment pour s'écrier : « Hé, tu as oublié les Schmürxzls ! ». Malheureusement, ces charmantes créatures sont terrorisées par le Gouffre et n'osent pas s'y aventurer. Un explorateur téméraire, **Léonides Thespis**, tenta un jour de forcer sa monture à trompe hexagonale à plonger dans le Gouffre, mais cette dernière s'évanouit de peur et sa chute s'acheva au sommet de la Tour du Scyathes, le dirigeant des Koléopts. Après ce triste épisode, il ne se trouva aucun épigone pour s'écraser dans sa trace.

² Le terme mehiru signifie femme-soleil.

Une vue d'ensemble du Gouffre

A peine deux kilomètres en contrebas du bord du Gouffre s'étend la cité des **Koléopts**, des humanoïdes aux ailes translucides et nervurées arborant des visages aux étranges yeux à facettes. Leur dos est recouvert d'une légère carapace en chitine vert d'eau ou bleu turquoise et leur épiderme est d'une couleur identique. Les antennes situées au sommet de leurs têtes d'aspect triangulaire sont de puissants capteurs sensoriels : elles analysent les odeurs, les sons, et les sensations tactiles. Les yeux des Koléopts leur confèrent une vision à 360° en noir et blanc. Ils n'ont donc aucune notion de ce que sont les couleurs, mais cela n'est pas une gêne pour eux, car tous les matériaux qu'ils utilisent pour leurs constructions ont des teintes grises, noires ou blanches. Les Koléopts se nourrissent essentiellement de plantes et consomment de l'alcool. Leur organisme supporte l'ingestion de viande mais ils n'en sont pas friands.

La cité des Koléopts se tient sur un vaste surplomb rocheux perpendiculaire aux parois du Gouffre, large de trois cent mètres environ et long de près de trois kilomètres. Elle est divisée en quatre secteurs bien distincts :

La Ville-Basse, située au pied du promontoire, est la demeure des jeunes Koléopts, les seuls à posséder des ailes et à avoir le droit de faire du commerce ou d'entretenir des relations de quelque sorte que ce soit avec les étrangers.

La Ville-Haute, que l'on peut gagner par la voie des airs mais aussi par un long tunnel creusé dans la roche qui constitue la plate-forme rocheuse, est la demeure des Koléopts d'âge mûr ou plus âgés. Aucun d'entre eux ne porte d'ailes, puisqu'elles leur sont tombées lors du rituel de la purification qui leur est nécessaire pour poursuivre leur existence.

La Tour du **Scyathes**, haute de huit cent mètres, est un bâtiment cylindrique d'un diamètre de cent cinquante mètres. C'est la demeure du Scyathes, le seigneur des Koléopts. Âgé de plus de mille ans selon la rumeur, il possède encore ses ailes. Aucun Koléo pt n'a le droit de rentrer dans la tour du Scyathes sous peine de mort et personne ne sait exactement ce qu'il y fait. Il sort de sa tour une fois par an, afin de désigner les sept Koléo pts qui affronteront la **Mort-Destin**.

Le Dédale du **Gryphène** est un vaste réseau de tunnels artificiels creusés au temps des Empires Mythiques par la créature éponyme. Ces galeries s'étendent à l'intérieur des parois du Gouffre sur plusieurs dizaines de kilomètres et, bizarrement, le Nonsense s'y montre particulièrement actif (indice de 5 sur l'échelle d'instabilité). Des sept Koléo pts choisis pour le rituel de la Mort-Destin, seul un parviendra auprès du Gryphène et ce dernier pratiquera sa **thanatomancie** sur le corps couturé de cicatrices du survivant. C'est ainsi qu'il décryptera le futur de la cité et le dévoilera au Scyathes pour qu'il puisse guider son peuple avec sagesse.

Au delà de la cité des Koléo pts, quelques cinq kilomètres plus bas, les Hyponautes parviendront aux **Bruisques Obtumes**. Cette terre – qui se tient sur un surplomb rocheux bien plus large et long que celui qui abrite la cité des Koléo pts – est éclairée en permanence par un astre sphérique artificiel diffusant une très faible lumière : tout y paraît plongé dans une pénombre sans fin. Plus encore que dans la Ville Basse des Koléo pts, le moral des explorateurs se trouve soumis à rude épreuve. La surface des Bruisques Obtumes est une terre aride et craquelée, balafrée de profondes crevasses et balayée par des vents aussi soudains que violents.

Certaines des crevasses permettent d'accéder aux niveaux inférieurs des Bruisques Obtumes. Une brume grisâtre en continuelle reptation gêne l'orientation dans les hautes galeries percées par les **Terreux**, esclaves des **Coelanthès**. La lumière y est toujours diffuse, propagée par des mousses phosphorescentes, et l'air est souvent saturé de vapeurs soufrées qui se confondent avec la brume. Ces vapeurs sont toxiques pour l'organisme et leur inhalation prolongée provoque une agonie longue et douloureuse. Les Terreux connaissent les voies saines, mais ils n'ont pas le droit de les révéler aux étrangers. Ce sont des êtres peureux, qui vivent dans la crainte constante des châtiments que les Coelanthès se font un plaisir de leur administrer. De petite taille – pas plus d'un mètre vingt pour les plus grands – leur corps est couvert d'un épais pelage noir zébré de brun. Leurs mains sont terminées par de puissantes griffes rétractiles qui leur permettent d'excaver rapidement d'importantes quantités de terre ou de roche. Leurs visages évoquant un étrange croisement entre une taupe et un renard sont pourvus de petits yeux noirs semblables à des billes de mica, de longues et fines oreilles, d'un nez

minuscule et d'une bouche aux puissantes mâchoires sertie d'une double rangée de dents pointues. Les Terreux ont une structure osseuse et musculaire d'une densité extraordinaire, ce qui leur confère un poids bien plus important que leur petite taille ne le laisserait supposer. Leur force est proportionnelle à leur poids, mais leur aptitude à se mouvoir reste en revanche relativement limitée (en termes de jeu, les Terreux ont une TAI de 14+1d6 et un mouvement de 6). Ils vivent dans des cavernes aménagées sommairement qui leur servent à dormir ainsi qu'à entreposer leur nourriture et les sacs de minerais qu'ils remettent aux Coelanthès.

Les niveaux inférieurs des Bruisques Obtumes sont totalement immergés. Là vivent les Coelanthès, sortes de méduses intelligentes pourvues de onze tentacules préhensiles. Ils habitent des maisons hémisphériques en **krism**, un minerai translucide aussi solide que l'acier. Le minerai récolté par les Terreux leur sert à se nourrir et à alimenter leur magie. L'éclairage provient de globes de krism enchantés et des bancs de **pisquephotins** qui sans cesse vont et viennent dans les eaux, déployant leurs ondulations féeriques en de flamboyantes draperies. Les érudits fantasiens qui se sont penchés sur la question pensent que les Coelanthès sont des descendants des rares Caelusiens qui quittèrent il y a des siècles de cela la Stratosphère pour gagner la Mer Notoire. Ils mutèrent sous l'influence du Nonsense et devinrent ce qu'ils sont aujourd'hui. Les érudits pensent que les Coelanthès furent forcés de fuir devant un grand danger qui les conduisit à se réfugier dans le Gouffre des Réprouvés, mais il se peut aussi qu'ils s'y soient rendus de leur propre chef.

Si il trouve la force d'affronter le froid mordant qui règne dans les profondeurs du Gouffre – la température ambiante y est de -20°C – l'Hyponaute parviendra sur une terre plongée dans l'obscurité et que ses habitants nomment eux-mêmes les **Obscures de Nyarl**. Nulle source de lumière ne vient jamais trouer le rideau d'un noir absolu qui recouvre cette contrée. Ses habitants, des Humains en provenance d'un pays dont ils ont tous oublié le nom, ont développé une forme de nyctalopie qui leur permet non seulement de voir dans le noir mais également de distinguer les couleurs. Faute de recevoir de la lumière, leur peau s'est dépigmentée au fil du temps et est aujourd'hui d'un blanc laiteux. Les **Obscurins** craignent énormément la lumière, car la plus faible d'entre elle leur cause d'atroces brûlures. Tout étranger l'utilisant est appelé **lucifère** et s'expose à être immédiatement attaqué à coups d'**irmah-svana** ; ce terme désigne dans la langue locale un modulateur vocal capable de projeter des ondes sonores étourdissantes. Les Obscurins ont appris à utiliser l'irmah-svana aussi bien comme une arme que comme un instrument de musique ou de chant. Les **Karu**, ou chanteurs, sont les plus talentueux utilisateurs de l'irmah-svana : ils enchantent les autres Obscurins de leurs voix mélodieuses et de leurs mélodies fascinantes.

Les étrangers capables de percer les ténèbres sans recourir à une quelconque source lumineuse sont les bienvenus dans les Obscures de Nyarl. La sagesse et le savoir séculaire des Obscurins les raviront, ainsi que leur talent prononcé pour la cuisine. Certains érudits et bardes se sont établis dans les cités obscurines pour étudier dans de meilleures conditions l'histoire, les arts et les légendes de ce peuple surprenant, et bien sûr pour profiter de leurs plats succulents.

Le fond du Gouffre, situé à une trentaine de kilomètres de la surface de Fantasia, est baigné par les eaux claires de la **mer de Solchris**. Cette dernière est éclairée d'en-dessous par une magnifique lumière aux subtiles nuances bleues et vertes, qui provient du cœur de **Cité-Cristal**. Il fait bon vivre autant sur les îles que dans Cité-Cristal, puisqu'il règne en ces lieux une température constante de 23°C.

Trois îles se meuvent sur les flots paisibles de la mer de Solchris, au gré des humeurs de leurs charmantes conductrices. Ces dernières, les **Musiles**, allient grâce, beauté et sagesse, et sont vénérées par les Saphiréens et les Éméraldiennes en tant que divinités vivantes. Ils viennent chaque jour leur porter leur subsistance afin que le ballet des îles ne cesse jamais. Les Musiles contrôlent en effet le déplacement des trois îles ; il semble qu'elles leur parlent doucement, comme s'il s'agissait d'êtres vivants, et que les îles réagissent en se déplaçant plus ou moins vite. Comme la lumière provient d'en-dessous, les îles sont toujours plongées dans un demi-jour qui reçoit quotidiennement la visite des Saphiréens et des Éméraldiennes désireux d'échapper à l'agitation permanente qui règne dans les rues de Cité-Cristal.

Cette ville sous-marine est peuplée par les **Saphiréens** et les **Éméraldiennes**, deux races d'humanoïdes qui vivent en une entente cordiale. Ces derniers sont très accueillants envers les Hyponautes, pour peu que ceux-ci n'aillent pas entraver les Musiles dans leur travail de guidage des îles. Ils vivent dans des demeures bâties en **crysteau**, un matériau qu'ils extraient des profondeurs de

la mer de Solchris. Un conseil de six sages préside à la destinée du peuple aquatique. Bien qu'il n'ait pas excessivement de travail, son incontestable autorité est un facteur supplémentaire de cohésion sociale. Les rumeurs prétendent que le véritable maître de Cité-Cristal demeurerait dans l'ombre et qu'il donnerait ses directives au conseil, qui se contenterait de les appliquer sagement...

Quelque part dans la mer de Solchriss se trouve la **Béance-Béate**, qui donnerait accès aux Tréfonds de Fantasia. Il s'agirait d'une créature extrêmement rare dont les deux extrémités seraient reliées à deux endroits d'un même plan dont elles se nourrirait de temps à autre. Lorsque l'une de ses extrémités s'ouvre, il est possible de s'y laisser aspirer et de progresser dans son long tube digestif (à condition d'être très bien protégé contre l'acide) jusqu'à la sortie opposée.

La Cité des Koléopts

La Ville-Basse

La Ville-Basse s'étend sur une longueur d'un kilomètre et sur toute la largeur de la plate-forme rocheuse naturelle sur laquelle elle se tient. Elle est constituée d'un ensemble d'habitations disposées les unes à côté des autres sans qu'aucun plan d'urbanisme n'ait décidé de leur emplacement. Les demeures des Koléopts sont conçues comme des hémisphères de pierre percés en leur sommet d'une ouverture circulaire qui tient lieu de porte. Leurs parois sont percées de plusieurs ouvertures en demi-lune, qui laissent rentrer la faible lumière produite par la tour du Scyathes, et creusées d'alcôves qui servent de sièges ou de lits aux résidents. Ces alcôves sont aménagées de manière à recevoir une multitude de rangements pratiques, dans lesquels les Koléopts entreposent vivres, vaisselles, outils, livres et instruments de musique. Le centre des demeures koléoptes est creusé d'une grande cuve alimentée en eaux par un réseau de canalisations en argile. Chauffée par des briques de **calithe**, elles servent de baignoires autant que de bassin à ablution. Le calithe est un matériau prisé des Koléopts pour sa capacité à stocker la chaleur, qu'il libère dès qu'il est plongé dans une substance plus froide.

Les Koléopts portent des vêtements qui assurent une double fonction : protectrice, puisque la température moyenne est de 5°C, et identificatoire, puisqu'ils sont de formes très différentes suivant le métier exercé par l'individu. Les mineurs sont vêtus de longs pantalons de **kanvar** (fibre de la **Sablys**, une plante noire aux fleurs blanches, qui pousse sur les parois du Gouffre) et de vestes serrées. Les artisans portent des habits plus amples, tandis que les érudits sont drapés dans des robes aux manches courtes. Les commerçants montrent une tenue plus décontractée, tandis que les musiciens et autres artistes manifestent une certaine fantaisie dans leurs choix vestimentaire, préférant des coupes originales. Les soldats Koléopts sont protégés par des armures en cuir de **Chtonombre** et portent des casques qui laissent dépasser le haut de leurs antennes. Enfin, les **Pourvoyeuses de Torpeur**, expertes en **sensualomancie** et en **émouvomancie**, arborent des tenues en **diaphanèlle** qui laissent deviner leurs formes exquises.

Bien que prudents, les Koléopts n'hésitent pas à pratiquer le commerce avec les étrangers et à échanger informations et savoir avec eux. Beaucoup de Koléopts gagnent leur argent en servant de guides aux étrangers, puisqu'il est impossible de savoir où l'on va lorsqu'on n'arpente pas la Ville-Basse depuis au moins quelques mois. Il n'y a pas à proprement parler de voies de passage, mais des espaces libres entre les bâtiments dans lesquels poussent des herbes, des plantes et des fleurs sauvages – en effet, celles-ci peuvent prendre leurs aises car les Koléopts se déplacent essentiellement en volant ; néanmoins, ils entretiennent suffisamment leurs habitations et bâtiments pour empêcher l'invasion galopante de la végétation. Les Koléopts vendent essentiellement des produits manufacturés et des alcools qu'ils distillent dans des cuves géantes. Ils produisent énormément de **céphée**, une liqueur très alcoolisée dont se servent les Pourvoyeuses de Torpeur dans leurs étranges rituels d'émouvomancie et de sensualomancie, et que les Koléopts adorent consommer dans les tavernes. Les accidents ne sont d'ailleurs pas rares au sortir de ces établissements, et des étrangers se souviennent encore avec terreur du choc violent d'un Koléopt ivre leur tombant sur le coin de la tête... d'autres n'ont malheureusement plus cette chance. Les étrangers croient, au spectacle des fréquentes beuveries dont ils sont autant acteurs que spectateurs, que les Koléopts ne sont rien d'autres que de pathétiques

alcooliques. Ce en quoi ils se trompent, car les alcools absorbés par le peuple-insecte leur permettent de se protéger des pouvoirs mentaux utilisés par les **Kranks**, une race de puissants prédateurs qui tente depuis des siècles de détruire les Koléoptes.

Les Kranks se manifestent à intervalles réguliers – tous les érudits koléoptes se demandent d'ailleurs pourquoi – et n'usent de leur psychisme supérieur qu'une fois par siècle, quand ils émergent des parois du Gouffre pour tenter de massacrer autant de Koléoptes que possible. Tous les soldats du peuple-insecte emportent avec eux de grandes fiasques de céphée dans le cas improbable où des Kranks surgiraient devant eux. L'observateur présent à cette bataille serait assurément très surpris de ce qu'il verrait : les Koléoptes ont développé un art martial qu'ils ne peuvent pleinement exploiter que quand ils sont sous l'influence de la céphée ou d'autres alcools. En situation de combat, leurs corps se mettent à danser un ballet chaotique fait de déplacements erratiques, de gesticulations grotesques et de postures ridicules, pantins contrôlés par un marionnettiste dément. Les Kranks commettent à chaque fois l'erreur de prendre leurs adversaires pour des abrutis à la cervelle rongée par les spiritueux, mais ils font toujours les frais de la redoutable efficacité de **l'Art de l'Eveil koléopte**. Les pouvoirs psychiques des Kranks se heurtent à la brume mentale causée par l'absorption massive d'alcool, et malgré leur impressionnante carrure, ils ne parviennent pas à endiguer le déluge des coups qui se mettent à pleuvoir sur eux.

Hormis ces rares périodes de trouble, les Koléoptes n'ont que très rarement à se défendre de prédateurs naturels. Il y a bien les **Lithosaures** – de gros lézards crachant du feu – et les **Titornis** – des oiseaux de grande taille aux becs aiguisés ayant très mauvais caractère – pour venir chercher occasionnellement des noises au peuple-insecte, mais la Ville-Basse demeure un lieu où il fait bon vivre.

Les Pourvoyeuses de Torpeur ne sont pas étrangères à cette atmosphère chaleureuse. Nourries et logées par la cité, elles prodiguent à tous les autres Koléoptes de la Ville-Basse des sensations et des émotions dont elles vont ensuite se servir pour leur magie bien particulière. Par le truchement d'une gestuelle et de mélodies vocales et instrumentales transmises par des générations d'Anciennes, les Pourvoyeuses de Torpeur koléoptes procurent plaisir charnel et volupté aux habitants de la Ville-Basse mais aussi aux étrangers. L'intensité des sensations procurées par les Pourvoyeuses induit un puissant choc en retour, qui provoque une torpeur durant en moyenne une dizaine d'heures. Pendant cette phase, les Pourvoyeuses pratiquent leur sensualomancie et leur émouvomancie afin de générer des sensations (corporelles) et des émotions (mentales) chez l'individu en torpeur. Comme les Koléoptes disposent d'un éventail d'émotions plus limité que ceux des autres races, les Pourvoyeuses cherchent à tout prix à attirer les étrangers – ce qui, étant donné la réputation de la sensualomancie, n'est guère difficile.

Une fois les sensations et les émotions générées, les Pourvoyeuses les extraient du corps ou de l'esprit de l'individu en torpeur avant de tisser les *brins* ainsi obtenus en *sarments*. Ces derniers se présentent sous la forme de petites brindilles (environ 3 centimètres de long) qui adoptent de multiples formes suivant les sensations (plaisir, douleur, suavité, indolence, vertige, volupté, etc.) et les émotions (peur, bonne humeur, joie, mélancolie, nostalgie, équanimité, doute, colère, fureur, terreur, etc.) dont ils sont constitués. Ainsi, les émotions – ou sensations – modérées et positives donneront des *sarments* aux formes régulières légèrement courbes, et des émotions fortes et négatives produiront des *sarments* se tordant en tous sens. Les Pourvoyeuses de Torpeur savent reconnaître la nature d'un *sarment* d'un simple regard. Pour qu'ils déclenchent leur magie, il suffira à la cible de les mâcher pour libérer le suc contenu en eux. Chaque *sarment* a un goût différent, souvent très agréable, qu'il s'agisse d'une émotion – ou sensation – négative ou positive. Il est possible de neutraliser les effets d'un sarment par un effort de volonté important (un jet de POU contre un facteur qui peut varier entre 12 et 20 pour les plus puissants). Leurs effets durent pour la plupart environ 24 heures, mais les plus puissants perdurent jusqu'à 1 mois.

La Ville-Haute

Dominant la Ville-Basse de quelques cinq cents mètres, la cité des Koléoptes aptères s'étend au pied de la gigantesque Tour du Scyathes. La Ville est composée de quatre quartiers distincts qui forment des quarts de cercle dont le centre est la tour. De larges allées pavées bordées par des colonnades fleuries de plantes aux tons gris, blanc et noirs marquent la séparation entre les différents

quartiers et permettent aux Koléoptes d'âge mûr de se déplacer aisément. La Ville-Haute est interdite aux étrangers car tous les Koléptes qui y résident sont des purs : ils ont tous subi le rituel de la purification dans la Tour du Scyathes, seul moment de leur vie où ils ont le droit d'y pénétrer. Aucun habitant de la Ville-Haute ne se souvient de ce qu'il y a vécu, mais une chose est sûre c'est qu'il y a perdu ses ailes et qu'une nouvelle émotion l'habite en permanence. Les Koléoptes ne savent pas nommer cette émotion, mais ils la décrivent comme étant pareille à une attente permanente sur le seuil d'un portail entrouvert derrière lequel ils perçoivent quelque chose qui refuse de se révéler à eux. Ils parlent très peu et passent la plupart de leur temps à marcher ou à méditer en s'asseyant sur la place en hémicycle donnant sur la falaise et la Ville-Basse. Les Koléoptes de la Ville-Haute se montrent facilement effrayés par des événements sortant de l'ordinaire et ils vénèrent le Scyathes comme s'il était un demi-dieu capable de les protéger de tout. Le Gryphène et son Dédale demeurent pour eux un objet mystérieux, hors de portée de leur entendement, mais ils s'inquiètent toujours de l'issue de la Mort-Devin, car les vieilles légendes koléoptes laissent entendre qu'un échec de tous les participants signifierait la destruction prochaine de leur civilisation.

Les Koléoptes de la Ville-Haute ont des besoins nutritifs bien moins importants que ceux de la Ville-Basse. Ils se nourrissent exclusivement du suc de Sablyls et de fibres de **gwyndrake** (une plante blanche dont les pétales présentent la forme approximative d'un dragon blanc). Ces plantes poussent grâce à la faible lumière qui luit depuis le sommet de la tour du Scyathes et qui s'éteint après quatorze heures de rayonnement *diurne*. La nuit dure donc une dizaine d'heures : il ne fait pas plus froid pendant cette période car la lumière produite par la tour du Scyathes est artificielle et ne génère pas de chaleur.

La Tour du Scyathes

Le gigantisme de la construction cause toujours une vive impression aux Hyponautes, que ce soit de l'admiration, de l'effroi ou un sentiment de stupeur mêlé de crainte mystique. Bâtie en pierres blanches, la Tour est percée d'une multitude de fenêtres en demi-lune d'où aucun son ne sort jamais ; des lumières s'allument parfois dans les étages, mais aucune silhouette n'y a jamais été aperçue. Seul le vénérable seigneur des Koléoptes, le Scyathes, y réside. Ses sujets ne connaissent pas au juste ses activités, mais ils sont certains qu'il fait tout ce qui est en son pouvoir pour que la civilisation koléopte traverse les âges. Une fois par an, le Scyathes, revêtu de son ample vêtement de cérémonie blanc et noir, sort de la Tour et descend jusqu'à la Ville-Basse par un tunnel creusé à la base du monument. Il choisit les participants à la Mort-Devin d'un simple geste de désignation et s'en retourne ensuite dans sa Tour, dans la même attitude hiératique qui le caractérise.

Le Scyathes est l'unique Koléopte qui n'a pas pratiqué le rituel de la purification. Son vieillissement a été stoppé il y a de cela plus de mille ans et deux paires d'ailes supplémentaires lui ont poussé dans le dos. Loin d'être une bénédiction, cette existence *impure* lui cause d'atroces douleurs qui le font parfois sombrer dans l'inconscience. Quand il sent ce moment venir, il se place dans un sarcophage conçu pendant l'âge d'or de sa civilisation et s'enferme dedans. Le sarcophage assure sa subsistance et lui injecte de puissants analgésiques pour apaiser son organisme et lui éviter la crise cardiaque. Le Scyathes tente depuis longtemps de comprendre pourquoi les Koléoptes doivent subir la cérémonie de la purification et perdre leurs ailes afin de poursuivre paisiblement leur existence. Le Gryphène l'a instruit de la manière de soulager les Koléoptes de leur *impureté* sans pour autant lui dévoiler la nature du mal qui les contamine. Le Scyathes contacte individuellement chaque Koléopte par le biais de la télépathie et lui ouvre les portes de sa tour lorsque vient le moment de la cérémonie de la purification. Aveuglé par un **Nuitant** – petit animal ressemblant quelque peu à un furet au pelage noir zébré de bleu sombre – le Koléopte suit la voix du Scyathes et grimpe jusqu'au sommet de la Tour. Là, le Scyathes le plonge dans l'inconscience, par le biais de techniques proches de celles utilisées par les Pourvoyeuses de Torpeur, et pratique sur lui le rituel de la purification que lui a enseigné le Gryphène. Cette activité occupe la plupart de son temps et ne lui laisse que peu de loisir pour sa principale fonction.

Le Scyathes étudie et interprète le résultat annuel de la thanatomancie du Gryphène afin de guider son peuple sur la bonne voie et d'éviter la destruction finale de sa civilisation. Lorsque le Scyathes est né, les prophéties rapportées par les Sages de sa race annonçaient que les Koléoptes seraient jugés pour un crime dont ils étaient tous coupables mais dont nul ne se souvenait et qu'une

Force effacerait jusqu'au moindre souvenir de leur existence sur Fantasia. Chaque thanatomancie apporte au Scyathes quelques éléments de réponse, les morceaux du puzzle de l'histoire des Koléoptes s'emboîtant pour former un début de récit. Les Koléoptes auraient été il y a de cela des millénaires des hommes comme les autres. Ils dérochèrent au Sage d'entre les Sages les secrets du ciel et se transformèrent alors en créatures ailées. Non contents de leur méfait, certains d'entre eux se lancèrent à la découverte des Royaumes Interdits et contemplèrent ce qui était au-delà de leur entendement. Au lieu de quitter ces territoires étrangers et de s'en retourner sur leur monde natal, ils se lancèrent à la conquête de ce qu'ils ne pouvaient comprendre et le détruisirent. Courroucé par l'attitude de ces êtres volants, qui annihilèrent des merveilles qui jamais ne pourraient se reformer, l'Être Conscient Issu du Néant les bannit dans les espaces entre les mondes, où ils errèrent des siècles avant de s'accrocher à l'un des *cercueils* des Réprouvés. Ils parvinrent ainsi sur Fantasia, s'envolant avant que l'impact du *cercueil* avec la surface les pulvérisa. Les Koléoptes pensaient avoir la liberté d'arpenter librement ce nouveau monde après les errances sans fin de dizaines de générations. Mais force leur fut de constater que leur destin était lié au *cercueil* du Réprouvé. Tous ceux qui tentèrent de s'éloigner du Gouffre pour plus d'une journée furent frappés d'un mal qui les affaiblissait puis les terrassait en quelques jours à peine. Prisonniers du Gouffre, ils y bâtirent une cité, celle-là même dans laquelle ils vivent maintenant. Le Scyathes sait qu'il y a un lien entre le *cercueil* et le mal qui touche les Koléoptes, ainsi qu'entre celui-ci et leur accession imméritée au rang de créatures ailées. Le reste est encore flou pour lui, mais il décrypte patiemment les bribes de l'histoire de son peuple dans les visions que lui rapporte le Gryphène.

Le Scyathes prie tous les jours pour la rédemption de sa race et la levée du jugement prononcé par l'Être Conscient Issu du Néant. Il espère sauver tous les siens et mourir enfin ce jour venu. Car le Scyathes est terriblement las, et ne tient encore debout que par sa farouche détermination de guérir les Koléoptes du mal qui les affecte et de détourner le destin fatal qui chaque jour se rapproche d'eux.

Le Dédale du Gryphène

Etrange créature que le Gryphène, qui ne sort jamais du dédale de cavernes dans lequel il a élu domicile. D'une taille semblable à un dragon, il arbore le faciès d'un aigle aux yeux brillants d'intelligence, le corps d'un lion gigantesque et la queue d'un tricératops. Ses pattes sont terminées par de puissantes griffes rétractiles capables de creuser la roche pour l'excaver – c'est d'ailleurs ainsi qu'il a aménagé la gigantesque caverne qui lui sert de logis. Son aspect hiératique masque un esprit vif sujet à de fréquentes sautes d'humeur. Seul survivant – du moins à sa connaissance – d'une race ancienne qui vivait dans la Stratosphère au sein d'une cité construite sur la carcasse d'un **Titanoptère**, il a développé au fil des siècles une véritable schizophrénie. D'un côté, c'est un être sage et compatissant, qui tente de percer les enchevêtrements du futur par le biais de ses facultés de divination ; celles-ci ne peuvent s'exercer que par une technique consistant à interpréter les futurs possibles en accompagnant les âmes des Koléoptes agonisant vers l'Au-Delà. Comme la mort permet de s'affranchir de l'écoulement du temps, le Gryphène peut ainsi visualiser des événements qui n'ont pas encore eu lieu. Il agit donc à la manière d'un psychopompe, protégeant les âmes des Koléoptes jusqu'à ce qu'elles aient atteint leur dernière demeure, et d'un devin, attentif aux turbulences spatiales et aux fluctuations temporelles.

Ainsi, les rumeurs prétendant que le Gryphène interprète les cicatrices du Koléopt survivant à la Mort-Devin pour percer l'avenir sont fausses. Celles-ci ont été propagées volontairement par le Scyathes afin de conférer une aura moins tragique au rituel de la Mort-Devin, qui n'est en fait qu'une série de sacrifices permettant au Gryphène de pratiquer sa thanatomancie. Le Koléopt survivant est revêtu d'une aura glorieuse et endosse la fonction de héros tutélaire de la cité. Sa figure de martyr couturé de cicatrices concentre en elle un pouvoir tel qu'elle focalise toute l'attention des Koléoptes et les détourne du puissant sentiment d'affliction qu'ils devraient normalement éprouver suite à la mort des leurs.

Lorsque la folie submerge son esprit ancien, le Gryphène devient une créature méfiante et inquiète, prompt à user de la violence pour se débarrasser de ceux qu'il croit être ses ennemis. Sa paranoïa l'entraîne dans des rages terrifiantes où il déchaîne sa force sur les malheureuses créatures qui croisent sa route. Ses accès subits de démence ne durent en règle générale que quelques heures, au bout desquelles le Gryphène redevient lui-même. Il se découvre tout essoufflé et ruisselant de sueur, des

lambeaux de chair sanguinolents accrochés à ses griffes et ses dents. Il va alors faire ses ablutions à la source souterraine qui lui sert de réserve d'eau potable. Peu après, il perd tout souvenir de l'évènement et sa vie, confinée au Dédale, se poursuit comme avant. Le Gryphène ne sort jamais de son antre, car il lui est lié physiquement. De forts maux de tête et d'intenses brûlures se manifestent dès qu'il quitte plus de quelques secondes le réseau de cavernes. Il ne peut en expliquer la raison et poursuit ses recherches dans ce sens, espérant un jour pouvoir se montrer au grand jour.

Il est à noter que les actions du Nonsense sont fréquentes et spectaculaires au sein du dédale du Gryphène. Personne n'en connaît la raison et d'ailleurs peu cherchent à la connaître, car la dangerosité de telles investigations les en dissuade rapidement.

Les Bruisques Obtumes

La Surface

La température moyenne qui règne sur la morne surface craquelée et crevassée des Bruisques Obtumes avoisine les 0°C. Le terrain exclusivement rocaillieux est parsemé de formations rocheuses erratiques qui présentent la dangereuse particularité d'avoir des arêtes aussi tranchantes que la plus affûtée des armes olmaritoises. Combinées à la pénombre ambiante, et aux violentes rafales de vent qui charrient une épaisse poussière noirâtre, ces roches constituent un danger létal. En effet, même les voyageurs munis de puissantes sources d'éclairage sont souvent aveuglés par les vagues de poussière qui déferlent sur eux et se dirigent sur les rochers sans en avoir conscience. Lorsqu'ils s'en aperçoivent, il est souvent trop tard : une forte rafale de vent les projette alors contre les coupantes arêtes minérales, et leur corps subit au mieux de graves blessures. Dans les pires des cas, ils sont coupés en plusieurs morceaux.

Un voyageur imprudent pourrait espérer que les périodes pendant lesquelles le vent s'apaise sont synonymes d'absence de danger. Il n'en est rien : des bandes de créatures prédatrices en profitent pour émerger de leurs tanières souterraines et fondre comme la fatalité sur l'aventurier présomptueux. Les **Spectres des Bruisques**, ainsi qu'ils sont surnommés, sont de grandes créatures filiformes aux gueules dépourvues d'organes visuels et dotées d'une énorme mâchoire sertie d'une double rangée de dents agencées en colliers. Un sonar très performant pallie leur absence de vision et leur permet de se déplacer sans prendre trop de risques à la surface des Bruisques. Leur épiderme d'un noir d'obsidienne est aussi solide qu'une bonne armure de cuir et couturé d'une multitude de cicatrices, reliquats des combats qui opposent régulièrement les Spectres les uns aux autres. Leurs membres sont pourvus à leurs extrémités de longues griffes solides et tranchantes, capables d'éventrer un cheval d'un seul coup. Ils se déplacent avec une extraordinaire vivacité, et leur tactique favorite consiste à se plaquer contre des blocs rocheux de même couleur que leur peau avant de se jeter sur une proie complètement prise au dépourvu. Celles qui ne sont pas tuées sur le coup tentent de se soustraire avec l'énergie du désespoir à leur agresseur, mais malheureusement pour elles, les Spectres les rattrapent promptement et les achèvent.

Les Spectres mangent leur proie et se servent de leurs organes internes (cœur, foie, cerveau) afin de pratiquer une magie très spéciale : l'**organognosie** agit par un transfert des qualités internes de l'organe à celui qui l'ingère. Le cœur procure force et vaillance, le foie endurance et résistance aux maladies et poisons, le cerveau intelligence et connaissances. Pour que le rituel fonctionne, il faut que le récipiendaire des qualités des organes soit à jeun depuis au moins 24 heures. Dans le cas contraire, les flux énergétiques des aliments présents dans l'organisme interfèrent avec le rituel d'organognosie, empêchant ainsi les qualités de l'organe ingéré d'être absorbées par le participant.

Les Spectres sont des créatures d'une intelligence certes limitée, mais ils sont en revanche extrêmement rusés, pour ne pas dire roués. Ils sont organisés en une société tribale dans laquelle une multitude de clans ne cessent de s'affronter pour obtenir une suprématie définitive sur tous leurs congénères. Les Spectres sont tous couverts de cicatrices, qui témoignent des incessants combats qu'ils se livrent entre eux. Plus ils en ont, plus leur place au sein de leur clan est élevée, ce qui leur donne le droit de diriger un certain nombre de Spectres subalternes.

Les Niveaux supérieurs des galeries

Les aventuriers qui auront réussi à échapper à la vigilance des Spectres se trouveront confrontés à des dangers non moins grands, puisqu'il leur faudra trouver leur chemin dans des galeries naturelles ou artificielles (excavées par les Terreux) parcourues par une brume opaque et grise en perpétuelle reptation. Non seulement cette brume risque d'égarer les courageux Hyponautes parvenus jusqu'ici, mais elle est également susceptible de leur conférer les souvenirs d'autres Hyponautes décédés dans les Bruisques Obtumes.

En effet, toutes les malheureuses victimes des rituels d'organognosie n'ont pas pu trouver le repos final. Leur mémoire a été déchirée par les pratiques magiques des Spectres et leurs souvenirs se sont éparpillés dans les galeries. Incapables de trouver les chemins célestes, leurs âmes se sont agglomérées pour former cette brume mouvante qui, telle une main tendue sollicitant l'intervention des Immortels, est condamnée à ramper plutôt que de trouver le repos éternel. Quiconque pénètre dans la brume croit tout d'abord entendre résonner autour de lui l'écho de ses propres pas. Puis une polyphonie de voix désordonnées se manifeste directement dans l'esprit avant que des souvenirs étrangers tentent d'y pénétrer afin de se faire assimiler. De nombreux aventuriers ont ainsi hérité de nombreux souvenirs d'individus décédés depuis des siècles. Si, dans quelques cas, cela leur a apporté de précieuses connaissances, cela a eu le plus souvent pour effet de les déstabiliser complètement, voire de les plonger dans de véritables crises d'identité. En effet, s'il est parfois aisé d'isoler les souvenirs acquis de ses souvenirs propres, il n'en va pas toujours de même : certains aventuriers se sont ainsi fait coloniser par une horde de souvenirs appartenant à des dizaines de personnes différentes. Indécis quant à leur identité, perdus dans les méandres du temps, incapables de savoir ce qu'ils sont en train de faire ici et maintenant, ne sachant même plus ce qu'ils désirent, ce qu'ils détestent ou ce dont ils ont peur, ils sombrent dans d'étranges formes de folie.

Parfois, des individus victimes des **Mange-Souvenirs**³ sont emmenés dans les brumes des Bruisques Obtumes afin de retrouver goût à la vie. Privés de toutes leurs expériences passées, ils sont devenus amorphes et mutiques. Ils ne demeurent en vie que par l'aide que leur prodiguent au quotidien des **Espérances** - des guérisseuses attachées à leur personne ; celles-ci les nourrissent, les lavent, les soignent, leur conférant l'hygiène et les soins nécessaires pour les maintenir dans un état décent. Au moment où ils pénètrent dans les **brumâmes**, ils sont comme tout un chacun assailli par les souvenirs errants des trépassés. Mais, chose étonnante, seuls les souvenirs d'un unique trépassé viennent emplir les pages effacées du livre de leur mémoire. Ils adoptent alors l'identité d'un individu mort des années ou des siècles de cela ; bien qu'il leur manque parfois quelques souvenirs qui se sont déjà agrégés à d'autres mémoires, ils possèdent une vision parfaitement nette de l'individu qu'ils sont. Chose importante à noter, les souvenirs ne s'agrègent qu'à un individu d'un peuple et d'un sexe identique à celui de la personne défunte qui les a générés. Les rumeurs qui prétendent que des souvenirs d'aéronautes ont rempli la mémoire d'une doctoresse hisconte victime des Mange-Souvenirs mentent.

Phénomène extraordinaire, il arrive souvent que l'individu qui a hérité de l'identité d'une personne défunte se transforme physiquement pour prendre ses traits. Ainsi de jeunes hommes sont devenus de vieux messieurs, et, plus rarement, des individus relativement âgés ont retrouvé leur jeunesse. C'est sur la base de ces observations, et de bien d'autres rapports rédigés par des érudits consciencieux aux quatre *coins* de Fantasia (sur le sujet de la forme du monde, il faut savoir qu'une violente polémique divise les célèbres groupes de penseurs que sont les **Cubistes**, les **Trianguliens**, les **Orbieux**, les **Ellipséens** et bien d'autres encore) que la **Guilde des Voleurs de Mémoires** s'est lancée à la conquête d'un marché totalement neuf : le trafic d'identités. Par le biais d'un rituel connu de leurs agents les plus redoutables – baptisés **Gommieux** par la paysannerie et **Vacuants** par les érudits – la Guilde extrait la totalité des souvenirs de la cible sous forme d'une essence gazeuse qu'ils enferment dans un alambic hermétiquement clos. Cette essence est ensuite revendue à prix d'or à des

³ Les Mange-Souvenirs sont des créatures polymorphes et instables qui adoptent sans cesse de nouvelles apparences. On ne les rencontre que dans des lieux où l'indice d'activité du Nonsense est au moins de 7. Elles ont pour particularité de se sustenter des souvenirs de leur cible. Chaque souvenir absorbé s'agrège physiquement à elles sous la forme d'un nouvel appendice ou d'une nouvelle excroissance. Plus ceux-ci sont nombreux, plus leur réalité physique se complexifie et plus la fréquence de leurs métamorphoses s'accélère.

individus désireux d'endosser d'autres identités mais surtout un autre physique ; car les mémoires qui ont été correctement extraites transforment physiquement ceux qui les ingèrent. Ainsi une vieille comtesse paya à prix d'or la mémoire d'une jeune et belle aventurière, et devint une personne vive et joyeuse, après avoir été pendant des années une horrible mégère. Quant à la pauvre aventurière, ses compagnons de toujours la conduisirent dans les Buisques Obtumes, où elle acquit la mémoire d'une puissante enchantresse. Au jour d'aujourd'hui, elle médite sa vengeance, qui, comme chacun le sait, est un plat qui se mange froid, voire même glacé...

Les brumâmes ne sont pas le seul danger que les aventuriers peuvent être amenés à rencontrer. Si les galeries creusées par les Terreux ont pour avantage de ne presque jamais s'écrouler, des fissures dans les parois, le sol ou le plafond exhalent parfois des émanations soufrées, mortelles pour ceux qui les respirent. D'une très haute toxicité, ces émanations provoquent une mort violente et douloureuse. Elles sont de plus hautement inflammables et la moindre source de feu placée à leur contact génère un nuage embrasé, qui calcine corps et biens en quelques instants. Il est très difficile de pouvoir repérer ces vapeurs, car elles jaillissent brusquement d'entre la roche et sont de plus parfaitement inodores. Plusieurs méthodes existent cependant pour les repérer : des tissus blancs trempés dans de l'eau de feu réagissent instantanément au contact de ces vapeurs, prenant instantanément une coloration jaunâtre ; les **Wiffribures**, de petits herbivores inoffensifs, piaillent misérablement dès qu'ils sentent la présence des vapeurs soufrées : beaucoup d'aventuriers en emportent donc avec eux, bien que les Wiffribures, de nature extrêmement peureuse, se mettent à piailler à tous moments pour un oui ou pour un non. La troisième méthode consiste à avoir sur soi une **corne d'Unicorne** : celle-ci hurle dès qu'elle est mise en présence de la plus infime quantité de substance nocive pour l'organisme de son porteur. Mais attention, ses cris sont tellement perçants qu'ils peuvent provoquer l'éclatement des tympons du porteur si celui-ci n'a pas pris garde d'enfoncer des **Huissins**⁴ dans ses oreilles. Une quatrième méthode, celle dite de « l'extrême spirituation », comprenez très fortement alcoolisée, opère par le truchement d'un lien de sympathie assez incroyable entre l'élément soufré des vapeurs et l'alcool circulant dans le sang. Tout Hyponaute ayant vidé sa **fiasquamie** (autre nom des flacons à spiritueux) d'un trait, ressent un picotement des plus corrosifs à la moindre caresse d'un filament vapoureux. Ce picotement ne cessera pas avant une heure – ce qui l'obligera à rester stoïque ou à se gratter jusqu'au sang – mais lui sauvera très certainement la vie... pour cette fois.

Outre le problème des vapeurs soufrées, restent encore ceux de l'orientation dans les sinueux méandres des galeries, de l'éclairage et de la subsistance. Se repérer dans les galeries relève de l'exploit et seule l'aide d'un Terreux pourra permettre de se diriger. Des cartes des galeries sont vendues à prix d'or dans certaines des boutiques qui se sont établies à l'abord du Gouffre des Réprouvés, mais toutes sont fausses et mènent le crédule à sa perte. Il n'existe aucun point de repère permettant de se diriger convenablement dans le gigantesque réseau de galeries. Beaucoup s'achèvent en cul de sac, sur des bassins glacés, des tanières de créatures désireuses de tester sur vous leurs dernières connaissances dans le domaine culinaire, ou, avec un peu plus de chance, sur les cavernes aménagées sobrement par les Terreux. Ces derniers, bien que capables de rivaliser sans mal avec les plus puissants des guerriers hiscontes, sont devenus excessivement peureux suite à leur mise en esclavage par les Coelantes, il y a des siècles de cela. Leurs maîtres leur ont formellement interdit, sous peine de mort, de guider des étrangers dans les galeries, à l'exception de ceux porteurs d'occultine ou de cristaux. Les Terreux ont développé au fil des siècles d'extraordinaires capacités sensorielles qui se traduisent par un odorat surdéveloppé, qui leur permet de détecter non seulement la moindre odeur suspecte à plus d'un kilomètre, mais aussi les *fragrances* dégagées par l'occultine et les cristaux. Les Terreux éprouvent un immense bien-être à proximité de ces deux dernières substances, mais leurs maîtres réquisitionnent systématiquement la moindre parcelle de celles-ci. Certains érudits courageux ayant réussi à lier amitié avec les Terreux après les avoir rassurés – ce qui, avec la menace constante que laissent planer sur eux les Coelantes, n'est pas un mince exploit – se sont mis à étudier de très près le lien qu'ils entretiennent avec l'occultine et les cristaux. Ils en ont déduit que les Terreux ont été modifiés magiquement, sans doute par les Coelantes, dans le but que ces derniers puissent trouver le minerai dont ils se nourrissent.

⁴ Toute bonne boutique de Stalis ou de Rod-Ninos fournissant d'ordinaire les expéditions hiscontes vend ces petites créatures qui, placées dans le pavillon d'une oreille propre, filtrent tous les sons aigus émis sur des fréquences problématiques pour le tympan.

La vie des Terreux est éreintante. Ils passent leurs journées à creuser pour trouver de nouveaux filons de **sorcelithe**, ne s'arrêtant qu'une seule fois dans leur travail pour se restaurer et boire aux sources d'eau potable, dont ils connaissent la localisation par cœur. Leur formidable constitution leur épargne fatigue et maladies, mais presque tous les Terreux sont frappés par un mal qui, à terme, les immobilise totalement. Cela commence par une sensation de torpeur légère, qui s'accroît au fil des semaines, puis le mal gagne du terrain et exerce son emprise par une lente paralysie, qui touche en premier les extrémités du corps avant de s'attaquer au haut des jambes, puis de remonter vers le ventre avant de figer le cou et la tête. Cette paralysie ne leur cause aucune douleur physique ; en revanche, un terrible sentiment d'abattement les saisit. Ils se laissent souvent mourir dès les premières manifestations de paralysie, refusant obstinément d'ingérer quelque aliment que ce soit. Seul le contact avec de l'occultine semble pouvoir les guérir définitivement en quelques heures. De plus, cela les immunise ensuite complètement aux effets de ce mal paralysant. Mais s'il est une substance rarissime en ces lieux, c'est bien l'occultine. Certains érudits ont tenté des soins fondés sur l'utilisation de cristaux, mais cela n'a eu pour effet que de ralentir temporairement la progression du mal paralysant. Les Coelantes n'ont jamais rien tenté pour enrayer son expansion, car les Terreux se reproduisent très vite ; ainsi, ils ne manquent jamais de main-d'œuvre.

Si les Terreux n'ont aucun mal pour se nourrir dans les Bruisques, il n'en va pas de même pour les Hyponautes. Le peuple cavernicole connaît l'emplacement des forêts de champignons géants dont il tire sa subsistance et discerne sans erreur possible ceux qui sont comestibles de ceux qui donnent la nausée ou empoisonnent. Les Terreux se sustennent également de certaines variétés de mousses phosphorescentes, qui sont toxiques pour tout autre qu'eux. L'eau des bassins souterrains doit être filtrée et purifiée par les Hyponautes, car elle recèle des substances nocives pour leur organisme ; malheureusement, beaucoup ont été empoisonnés après avoir vu des Terreux s'abreuver, concluant trop vite que cela ne présentait aucun danger de les imiter. Un Hyponaute avisé et vigilant parviendra toutefois à surmonter ces difficultés et découvrira avec plaisir que les champignons géants comestibles ont pour certains un goût exquis.

Les Terreux et l'occultine

« Je me dois de consigner ici une donnée de la plus fondamentale importance concernant les Terreux. Nombre de mes collègues ont déjà signalé dans leurs écrits les étonnantes capacités physiques et intellectuelles de ces êtres, malgré leur aspect faussement primitif. Or, il semble bel et bien que la proximité prolongée du minerai d'occultine soit capable de guérir *définitivement* le mal paralysant qui les frappe inévitablement tôt ou tard dans leur vie. J'ai personnellement réussi, au péril de ma vie, à apprivoiser et guérir un Terreux par ce procédé, et je peux me porter garant de la fiabilité de cette méthode. Mon hypothèse actuelle est que cette maladie n'est autre que la trace physique de l'esclavage imposé aux Terreux par les Coelantes. Peut-être l'occultine permettrait-elle à terme de les libérer entièrement de leur joug séculaire. J'ai consigné en détail dans les pages précédentes le détail de mes expériences sur ce remarquable spécimen. Je vais à présent tenter de le ramener jusqu'en Hiscontie, et... » (manuscrit endommagé)

– *Journal de voyage de Wélyn d'Eskine, mage de l'Institut, malencontreusement dévoré par un Spectre alors qu'il tentait de franchir les Bruisques Obtumes en direction de la surface.*

« Le mage Wélyn a été discrètement neutralisé, conformément à vos dernières indications. Comme vous l'espérez, ses découvertes pourront nous être grandement utiles. Nous pensons que les propriétés curatives de l'occultine seraient un argument décisif dans l'éventualité d'un accord qui nous permettrait de mettre des Terreux au service de la couronne hisconte dans le cadre de la conquête des territoires du Gouffre. »

– *Extrait d'une lettre de Zelom Frajan, Agent du Roi, à son supérieur (15 Schmürxzl 1997 ap. J)*

Les niveaux inférieurs des galeries

S'aventurer dans les basses galeries n'est pas chose aisée pour l'Hyponaute moyen. Il devra pour ce faire se munir d'un moyen de respirer sous l'eau, de résister à sa température glaciale et de s'éclairer. La plupart sont donc des pratiquants des arcanes de niveau Mage, qui n'éprouvent généralement que peu de difficultés à se créer des conditions de déplacement favorables en milieu aqueux. D'autres ont acquis des **microbathyscaphes**, des artefacts aujourd'hui fort rares conçus jadis par des artisans tri-impériaux, et qu'ils déplient en un instant avant de s'élancer à la conquête des profondeurs des Bruisques Obtumes. D'autres Hyponautes ayant beaucoup voyagé se munissent de membranes d'**Aérogis**⁵, qu'ils conservent dans des bocaux d'eau de mer. Il se les appliquent sur le visage comme un masque afin de filtrer l'oxygène présent dans l'eau.

Les galeries immergées se ramifient en un réseau encore plus vaste que celles des niveaux supérieurs, et il est facile de s'y égarer puis d'errer pendant de longues journées. Mais, à la différence des Terreux, les Coelantes ont émaillé les tunnels d'indications permettant de se diriger, sous la forme de marques magiques, invisibles à l'œil nu, mais que des sortilèges de Détection de la magie, Epiphanie arcanique ou Intuition géniale du Grand Zorizor sauront révéler pour ce qu'elles sont : des cartes tridimensionnelles indiquant le chemin à suivre pour se rendre chez les Coelantes.

Mais il ne faut pas croire pour autant que le trajet sera une promenade de santé : si les bancs de pisquephotins sont d'une beauté féerique et ne présentent aucun danger, il n'en va pas de même pour les **arcquérrix**, de petits poissons aux écailles translucides qui communiquent entre eux par le biais d'impulsions électriques. Le spectacle de ces arcs bleutés crépitants ne cessant d'aller et venir entre les arcquérrix est certes somptueux, mais, bien qu'il ne soit pas mortel pour le malchanceux qui le contempera de près, ce dernier en sera quitte pour de sérieuses brûlures et une douleur intense. D'une laideur repoussante, le **Gigadonthus** est un représentant fort peu sympathique de la faune marine des Bruisques : d'une taille proprement phénoménale, ce mammifère ressemble à un orque épaulard métamorphosé par un sortilège de Tri-amplification de Majesthus. Sa gueule énorme est pourvue d'une rangée de dents d'une taille inquiétante, capables de couper en deux n'importe quel individu tombant entre ses deux puissantes mâchoires. Le Gigadonthus nage vite, possède une acuité visuelle digne d'un aigle et est affligé d'une faim insatiable : en résumé, c'est la terreur des Bruisques !

Dès que l'on parvient à proximité d'une ville Coelante, la température de l'eau se réchauffe progressivement pour atteindre une vingtaine de degrés à hauteur des premiers globes d'éclairage en krism. Puis l'on distingue en progressant des bancs de pisquephotins qui projettent leurs merveilleuses couleurs sur les habitations hémisphériques des Coelantes et les traînées irisées que ces derniers laissent dans leur sillage, avant qu'elles ne s'estompent après quelques secondes. Les villes coelantes – au nombre de trois – sont érigées selon un schéma architectural assez simple, leurs habitations formant des cercles concentriques rayonnant depuis une place circulaire où se trouve une vasque sacrée en occultine. Cette vasque est le bien le plus précieux des Coelantes, qui leur vient de la **Triade Aquine**. Ce récipient hémisphérique supporté par un pilier concave gravé d'élégantes arabesques sert à recueillir les larmes que versent les Coelantes après avoir ingéré la sorcelithe apportée par les Terreux. Pris d'une tristesse aussi soudaine qu'intense, les huit yeux des Coelantes se mettent à pleurer quelques minutes après avoir ingéré le minerai chargé en énergie magique. Les larmes ainsi produites sont recueillies dans la vasque en occultine et transformées par le biais d'un complexe rituel magique en krism. C'est pourquoi la simple vision des habitations des Coelantes provoque une vive mélancolie chez les rares Hyponautes à se risquer en ces profondeurs.

Des érudits prétendent que la mélancolie induite par le minerai excavé par les Terreux est la forme que prend le mal paralysant chez les autres peuples de Fantasia. Il s'agirait en vérité d'une réaction à la présence d'une substance que les alchimistes ont tenté sans succès d'isoler dans leurs

⁵ Les Aérogis sont des créatures aériennes qui, pour se nourrir, doivent arpenter les fonds marins où se trouve l'unique aliment toléré par leur organisme. Ils créent une membrane filtrante translucide qui leur permet de respirer sous l'eau et imperméabilise leurs ailes au moment de pénétrer la surface de la Mer Notoire. La membrane ainsi créée possède aussi la particularité de dégager une odeur détestable qui éloigne les prédateurs les plus courants des Aérogis. C'est pour cette raison que les aventuriers ne l'utilisent qu'en dernier recours, comme par exemple lorsqu'ils ont été ruinés ou encore qu'ils sont certains de connaître une mort pénible s'ils n'en font pas rapidement usage.

laboratoires. Malgré tous leurs fourneaux arcaniques – les fameux athanors – et leurs alambics, ils ont à chaque fois obtenu un résidu noirâtre inessentiel similaire à du charbon en guise de réponse. Les érudits qui sont au courant de cet état de fait – ils se comptent sur les doigts d’une seule main – restent persuadés que cet étrange minéral proviendrait des cercueils des Réprouvés et que c’est lui qui a provoqué une accoutumance des peuples du Gouffre à sa proximité. Comme rien n’a pu être prouvé, le mystère reste entier pour le moment.

Les Coelantes ne sont pas à proprement parler des hôtes chaleureux. Ils ne désirent que deux choses : accroître leur puissance magique et obtenir de l’occultine afin de réparer les vasques endommagées par les nombreux rituels dont elles ont été le catalyseur magique. L’ingestion de cristaux augmente temporairement la maîtrise magique des Coelantes, dont les chairs translucides s’irisent alors pour plusieurs heures – et même plusieurs jours pour les cristaux les plus chargés en énergie magique. C’est pourquoi ils ont donné ordre aux Terreux de mener jusqu’à eux toute personne porteuse d’occultine ou de cristaux. Face à de puissants aventuriers, les Coelantes préfèrent marchander, proposant krism, sortilèges, ou objets magiques de leur conception. En revanche, lorsque cela ne les met pas en danger, ils dépouillent purement et simplement les Hyponautes de leurs biens après les avoir mis hors d’état de nuire. Ils ne tuent jamais leurs victimes – sauf cas de force majeure – mais domptent magiquement leur volonté et les renvoient vers la surface des Bruisques, où leurs sortilèges cessent subitement de faire effet.

L’organisation de la société Coelante paraît incompréhensible aux autres peuples. En effet ces derniers semblent ne rien faire de leurs journées, demeurant dans leurs habitations hémisphériques, leurs tentacules passant et repassant sur la surface de tablettes en krism gravées de symboles ésotériques ressemblant aux hiéroglyphes des mages hiscontes. A de rares occasions, ils se rassemblent sur la place centrale pour se livrer à leurs rituels ou pour converser. Comme leur mode de communication consiste en une forme de télépathie supérieure qui transmet non seulement des sons mais aussi des images, les observateurs extérieurs ne sont témoins que d’un spectacle d’une affligeante banalité. Les quelques érudits qui ont assisté à cet événement ont tenté de tirer des conclusions de leurs observations, mais force leur a été de constater qu’elles ne menaient nulle part.

En résumé, le fond des Bruisques Obtumes ne présente guère d’intérêt pour les Fantasiens. Seul le krism, ce matériau qui peut être forgé par l’unique biais de la pensée, est une source de motivation suffisamment forte pour attirer de talentueux bretteurs, des magiciens ou des érudits auprès des Coelantes. En effet, il semblerait qu’il s’agisse d’un matériau vivant, capable de communiquer par le biais de ses émotions avec la personne avec laquelle il s’est lié. Il réagit aux humeurs de celle-ci en arborant différentes teintes et en modifiant sa structure interne. Plus les émotions de son **émouvant** (terme désignant la personne avec qui il possède un lien spirituel) sont négatives, plus il se fragilise et adopte des tons sombres, plus celles-ci sont positives, plus il étincelle et devient résistant – *s’adamantise*, comme disent les érudits. L’émouvant a le pouvoir de modifier légèrement la structure cellulaire du krism afin de lui faire adopter plusieurs formes. Le nombre des formes qu’un objet en krism peut revêtir est variable et limité par son score de Pouvoir et sa Taille. Une épée pourrait ainsi devenir une hache ou une perche, mais pas une échelle ou autre objet de grande taille. Quelle que soit la forme qu’il adopte, un objet en krism conserve toujours son apparence cristalline ; on ne peut donc pas le faire passer pour un matériau ordinaire, excepté en le dissimulant sous le voile d’une illusion. Une opération mentale épuisante est nécessaire au forgeage du krism, et celle-ci risque d’entraîner la perte de certaines émotions ou connaissances (déterminées aléatoirement). Les Coelantes n’éprouvent guère de difficulté à la forger, mais ils ne pratiquent jamais cette opération pour les étrangers, sauf si ceux-ci proposent de l’occultine en échange. Une dernière chose à savoir au sujet du krism est que ce matériau engendre dans la plupart des cas une violente mélancolie chez l’émouvant et que celle-ci le pousse malheureusement – au bout de quelques années – à se jeter dans une rivière, un lac, la mer Notoire où toute autre étendue d’eau suffisamment profonde pour s’y noyer.

Les Obscures de Nyarl

Les Obscurins

Contrairement à la Cité des Koléopts ou aux Bruisques Obtumes, les Obscures de Nyarl ne présentent guère de danger pour les Hyponautes, pour autant que ceux-ci soient préparés à ce qui les y attend. Il règne en permanence un climat glacial dont les écarts thermiques sont compris entre -15°C et -30°C pour les périodes les plus froides de l'année, avec une moyenne de -20°C. Autant dire qu'il faut être bien couvert ou posséder les sortilèges adéquats pour se protéger des morsures du froid si l'on veut pouvoir y séjourner quelque temps.

Les Obscurins sont des gens accueillants et chaleureux, sauf envers les visiteurs usant d'une quelconque source d'éclairage. En effet, les Obscurins vivent dans l'obscurité la plus complète depuis des siècles et la seule vue de la lumière leur cause des douleurs atroces. Ils voient parfaitement dans l'obscurité et sont même capables de distinguer les couleurs, ce que les érudits fantasiens ne parviennent pas à s'expliquer, si tant est que cela soit vrai. Tout individu porteur de lumière est systématiquement pourchassé et éliminé par les Obscurins, qui se montreront inflexibles et ne chercheront pas à écouter les explications du malheureux lucifère sur le pourquoi de l'utilisation d'une source lumineuse.

Peuple pacifique par nature, les Obscurins n'ont aucune arme à proprement parler. Ils usent pour se défendre d'un complexe instrument qu'ils nomment *irmah-svana*, une sorte de modulateur vocal qui leur sert aussi bien à assommer un ennemi qu'à produire la plus enchanteresse des mélodies. Tous les Obscurins ne savent pas s'en servir, loin s'en faut. L'apprentissage de cet instrument est d'une rare difficulté et peu nombreux sont ceux qui parviennent à en sortir autre chose que de petits sons sans signification ou utilité. Tous ceux qui désirent en maîtriser la technique doivent au préalable se soumettre à une importante série de tests, destinés à déterminer si leur motivation et leur habileté seront suffisantes pour les longues années d'apprentissage. Tous ceux qui réussissent les tests ne sont pas choisis pour autant : seuls les meilleurs sont acceptés et ce en fonction du nombre d'*irmah-svana* disponibles. Les secrets de la confection de cet instrument ont été perdus il y a des générations de cela et les Obscurins ne les transmettent donc qu'à une élite triée sur le volet. Les **Mnémomanciens**, gardiens de la mémoire du peuple obscurin, racontent que l'*irmah-svana* est taillée dans une corne d'**échonarval**, et que ceux qui en maîtrisent l'utilisation font rejaillir les souvenirs conservés par celle-ci. Les *échonarvals* sont des créatures mystérieuses qui sillonnent Fantasia sous la surface et qui osent s'aventurer dans les galeries débouchant sur le Gouffre des Réprouvés. Les **Mnémomanciens** prétendent qu'ils lévitent en produisant des chants d'une indicible beauté, tout en absorbant à l'aide de leur corne les échos d'ères oubliées. Ces créatures joueraient un rôle important dans l'écologie de Fantasia, mais l'impossibilité de les étudier autrement qu'en écoutant les légendes colportées à leur sujet interdit toute certitude quant à celui-ci.

Il existe deux niveaux d'apprentissages bien distincts. Le premier est purement fonctionnel et dure de cinq à dix ans en fonction des capacités de l'apprenti : il vise une utilisation pragmatique de l'*irmah-svana*. La plupart des Obscurins qui maîtrisent l'*irmah-svana* ne peuvent dépasser ce premier stade d'apprentissage : ils jouissent d'un grand respect et sont élevés au rang de **Svanat**, ou Sonneur pour donner une traduction approximative en hisconte. Les **Svanat** jouent différents rôles dans la société obscurine, comme ceux de protecteurs, de bâtisseurs, de musiciens et de quêteurs. Ces derniers partent explorer les galeries souterraines qui s'enfoncent dans les parois du Gouffre des Réprouvés, à la recherche de leur mémoire perdue. Ils espèrent découvrir d'autres *échonarvals* et s'emparer de leurs cornes pour fabriquer de nouveaux *irmah-svana*, ou simplement pour tenter de communiquer avec eux. Beaucoup de **Svanat** ne sont pas revenus de leurs expéditions dans les galeries, et c'est toujours une grande souffrance pour le peuple obscurin lorsque cela se produit, car en plus de perdre un être aimé, ils perdent un *irmah-svana*. Mais tous sont conscients de la nécessité de ces recherches et les décisions du conseil des **Ridés** d'envoyer de nouveaux **Svanat** en quête ne sont jamais remises en question.

Le second niveau d'apprentissage est beaucoup plus difficile, et exige de l'élève une sensibilité artistique et une patience phénoménales. Il vise la véritable maîtrise de l'instrument, à savoir la réalisation de mélodies et de chants qui procurent à tous les Obscurins une joie

extraordinaire. Car s'il s'agit d'un peuple au premier abord chaleureux envers tous les non-lucifères, il garde au fond de son cœur une immense tristesse que, seul l'art des Karus peut apaiser. Les Karus, ou Chanteurs, ne sont qu'une poignée, et ils sont vénérés comme des demi-dieux par les autres Obscurins, qui leur apportent tout ce dont ils ont besoin pour vivre décemment. Conscients de l'importance de leur art, ils se vouent corps et âme à leur peuple et ne profitent nullement de leur statut semi-divin pour exercer une quelconque forme de pouvoir. Ils vivent dans de simples demeures situées au cœur de la ville, aux abords des grandes places où se massent chaque jours des centaines d'individus pour les écouter chanter et produire leurs mélodies aux sonorités irréelles.

Les habitations des Obscurins sont bâties en énormes pierres de taille agencées par les Svanat, qui les déplacent le plus minutieusement possible à l'aide de leur instrument. Chaque maison est érigée sur la base d'un rectangle surmonté d'un étage de forme carrée ou hémisphérique. Les Obscurins dorment à l'étage sur des lits en **glèpre** sculptés par les Svanat. La glèpre, substance minérale sculptée par les Svanat, épouse la forme du dormeur et se fait aussi moelleuse qu'un matelas de plumes lorsque l'on s'y couche. Cuisine, salle commune et lieux d'aisance se partagent le rez-de-chaussée de la demeure. Les Obscurins sont d'excellents cuisiniers et ils n'ont pas fini d'étonner les Hyponautes avec leurs plats aux saveurs inconnues de la surface. Ils se servent comme ingrédients de champignons, d'herbes, de petits animaux inoffensifs, mais aussi de poudres minérales comestibles raffinées par les Svanat et qu'ils utilisent comme condiments. Ils produisent également un délicieux vin de champignon, le **shorum**, qui possède d'authentiques vertus aphrodisiaques.

La quête de la mémoire

Chaque année, un groupe composé de trois Svanat part en quête des légendaires échonarvals pour tenter de retrouver des bribes de la mémoire de leur peuple. Vêtus d'habits tissés en fibre de **silvambre**, une variété de lianes à l'écorce translucide qui pousse à l'orée des galeries qui s'enfoncent dans les parois du Gouffre, ils s'engagent dans les profonds boyaux creusés dans la roche, armés de leurs irmah-svana et de leur détermination. Ils emportent avec eux de quoi se nourrir et étancher leur soif pendant de longues semaines, ainsi qu'un **palithe**, l'équivalent d'un carnet constitué de très fines plaques de pierre obtenues en sculptant méticuleusement de gros blocs de roche à l'aide de l'irmah-svana. Ces palithes, parfois ramenés par des Svanat maintenant âgés, contiennent pour certains les cartes détaillées d'une partie des galeries. Malheureusement, le Nonsense reprend du service sitôt que l'on s'est enfoncé de quelques kilomètres dans l'écorce de Fantasia. Et comme ce dernier est un maître es facéties, il s'amuse à bouleverser sans crier gare l'agencement des galeries, remodelant à sa guise la géographie souterraine de l'En-Bas pour en faire un inextricable dédale. Les Svanat, qui au départ souhaitaient cartographier les galeries, ont trouvé bien d'autres fonctions à leur palithe. Celui-ci est devenu leur confident, l'équivalent d'un journal de bord, dans lequel ils décrivent, avec force illustrations à l'appui, leur périple dans les profondeurs inhospitalières des tunnels. L'émotion est toujours très vive pour le Svanat qui découvre le palithe d'un confrère disparu depuis des années. Il le conserve religieusement, en espérant pouvoir le restituer à sa famille dès son retour dans le Gouffre.

Se diriger dans les galeries est strictement impossible. Dès lors, les quêteurs se fient au hasard, en espérant que ce dernier les guide vers l'objectif qu'ils se sont fixés. D'innombrables obstacles se dressent sur la route des Svanat et les féroces prédateurs peuplant les cavernes, bien qu'indéniablement menaçants, ne représentent pas le pire d'entre eux. Il est certes exact que les Chtonombres n'attendent qu'un faux pas des quêteurs pour s'abattre sur eux comme la misère sur le pauvre peuple depuis les recoins enténébrés d'une humide caverne, que les Lithosaures guettent inlassablement leurs proies, collés à des parois dans lesquelles ils se fondent grâce à leur faculté de mimétisme, attendant le moment opportun pour, d'un long jet de flammes pourpres jaillies de leurs entrailles basaltiques, rôti le malheureux dont ils feront bientôt festin, et que les **Coruscants** drapés de mirages n'aiment rien tant que faire admirer leur étincelante magnificence aux étrangers, éclatante fulgurance fatale aux pâles Obscurins... Et que dire des **Darkals**, ces fauves aux dents de sabre et aux pattes de velours, des **Primobtuses**, fleurs carnivores géantes capables d'imiter les voix qu'elles entendent, des **Champignons**, croisements improbables entre les règnes animaux et végétaux, ou des **Stasaltiques**, énième fantaisie d'un Nonsense désireux de mélanger dans le creuset de sa grandiose absurdité l'insecte et le minéral ?!

Prodigue d'une diversité qui ne cesse d'étonner les érudits fantasiens, le Nonsense, lorsqu'il a décidé de s'attaquer aux royaumes de l'En-Bas, ne s'est pas arrêté à la constitution d'un bestiaire tout droit sorti du cerveau d'un aliéné confiné aux étroites frontières de sa cellule. Véritable artiste, il a conçu des pièges uniques, généré des phénomènes inconcevables, donné vie à d'impossibles visions, échafaudé des énigmes aux solutions invraisemblables et dispersé jusqu'à la plus petite trace de raison dans certains lieux dépourvus de toute cohérence. Il semble que des sourires apparaissent et disparaissent sans la moindre explication, que des portes s'ouvrent sur des jardins, des sommets enneigés ou des monticules d'ordures, que des notes de musique sautillent en piaillant à la recherche du Grand Cor et que des pierres vous insultent après que vous leur ayez marché dessus. Ce ne sont là bien évidemment qu'une petite partie du stupéfiant ballet de déraison que le Nonsense a savamment orchestré en l'honneur des intrépides Hyponautes et des téméraires Svanat.

En dépit de l'irrationalité ambiante, une expédition dans les galeries ne se résume pas à se confronter aux délires excentriques d'un demiurge gâteux. Bien des beautés, des secrets et des mystères peuvent se dévoiler à qui sera assez chanceux et déterminé pour les trouver. Les merveilleux échonarvals ne sont pas que chimère : ils existent réellement et voyagent inlassablement de par les profondeurs, ne s'arrêtant que pour se délasser et ravir les voyageurs de leur présence et des *échos* qu'ils portent en eux. Ces créatures ressemblent à leurs cousins les narvals, bien qu'ils soient plus petits qu'eux, et que l'épaisse membrane qui les recouvre arbore une couleur argentée et une texture soyeuse. De plus, une intelligence humaine sourd de leurs yeux pareils à des perles marines. Le chant mélodieux qu'ils produisent est émis sur une fréquence audible par tous les peuples d'Hiscontie. D'une beauté irréelle, il transmet des émotions extrêmes entraînant chez ceux qui l'écoutent des réactions très diverses. Il s'agit d'un appel incessant que lancent les échonarvals au **Façonneur**, car celui-ci les a laissés incomplets après s'être soudain endormi sans avoir eu le temps de terminer sa création. Les échonarvals errent ainsi, privés de l'espoir que leurs pérégrinations puissent un jour s'achever, collectant autant d'*échos* des ères passées que possible pour tenter à tout prix de meubler le vide qui les dévore de l'intérieur, telle une flamme douloureuse mais incapable de les consumer.

La merveilleuse plainte qu'ils exhalent à la manière d'un second souffle joue un double rôle : le premier éloigne d'eux les prédateurs potentiels et leur permet de poursuivre inlassablement leur étrange odyssée. Le second, lui, est beaucoup moins évident : le chant se propage en effet au-delà de l'atmosphère fantasienne, traversant successivement toutes ses couches jusqu'à atteindre les immensités stellaires et les organes auditifs du **Lamantin Céleste**, père de tous les échonarvals. Ce dernier, qui n'est autre que le légendaire Façonneur, a été plongé dans un sommeil sans fin par un puissant mage transplanétaire du nom de **Belvolio**, irrité d'avoir hérité d'un voisin si imposant alors qu'il s'était bâti une retraite au cœur du vide spatial pour être enfin coupé de ses bruyants congénères. Les chants des échonarvals sont comme une berceuse pour le Lamantin Céleste, qui emplissent son sommeil sans rêve des *échos* qu'ils collectent tout au long de leur vie. Sans cela, les **Malésanges** qui vivent et se déplacent dans le vide spatial, auraient tôt fait de s'introduire dans son esprit pour s'en nourrir. Le Lamantin Céleste pousserait alors un terrible cri dysharmonique qui aurait pour effet de rendre les échonarvals fous de douleur... Perspective désastreuse si l'on considère le rôle – secret mais ô combien important – que jouent les échonarvals dans l'écosystème fantasien.

En effet, les *échos* des ères passées qu'ils emmagasinent dans le réceptacle mémoriel constitué par leur corne spiralée sont un peu comme le sang de Fantasia. Ces *échos* doivent circuler pour produire la juste résonance qui maintient en équilibre le monde. Sans ces déplacements incessants, l'histoire de Fantasia serait complètement oubliée et les fondements du monde se délitéraient jusqu'à ce que celui-ci ait perdu toute cohérence. Bardes, ménestrels, conteurs, troubadours, jongleurs et érudits participent à cette circulation des *flux sanguins* de l'histoire. Peu importe que cette dernière soit véridique, il faut juste qu'elle existe sous la forme mythique ou légendaire d'une assise sur laquelle établir les fondements des différentes sociétés qui coexistent sur Fantasia. Les échonarvals portent en eux les récits qui émanent du cœur même du monde, prodigieuses respirations inaudibles à tout autre qu'eux et dont ils se font les messagers auprès de tous les êtres pensants. Les *échos* qu'ils transmettent sont le plus souvent des bribes incompréhensibles d'une unité morcelée, des fragments d'un miroir brisé reflétant une vision parcellaire. Les interprétations qui en sont faites par les Mnémomanciens soulèvent plus de questions qu'elles n'offrent de réponses au peuple des Obscurins, mais chaque *écho* trouvé par les Svanat est source d'allégresse et prétexte à faire la fête.

Peu à peu, les Obscurins soulèvent le voile masquant leur passé, mais celui-ci n'est en vérité nullement différent de celui qu'ils appellent de leurs vœux. Car tel est le sort de ce peuple : partir au loin en quête des désirs qui gisent en eux, dans la gangue de leur cœur. Les Ridés l'ont bien compris, mais il savent que le feu qui anime les leurs s'éteindrait s'ils venaient à réaliser que leur vie ne peut être que ce qu'ils veulent qu'elle soit et non la conséquence d'un lointain passé mythique. Les mélodies produites par les irmah-svana tissent ainsi la trame glorieuse et tragique d'un temps éloigné où les Obscurins étaient des êtres majestueux vivant sur un monde d'une beauté exceptionnelle, mais dont ils furent chassés par de puissants adversaires. Les Karus, plus que les pratiquants d'un art unique, sont les créateurs de la réalité dans laquelle vit leur peuple. Ils insufflent la vie même dans les veines des Obscurins par leurs chants et leurs mélodies, eux-mêmes issus des échos de la mémoire de Fantasia.

Les cornes qui serviront peut-être un jour à la confection des irmah-svana ne peuvent être prélevées que sur les cadavres des échonarvals. Ces derniers, n'ayant aucun prédateur, meurent toujours de vieillesse, au terme d'une vie longue de quelques deux cent années. Peu nombreux, ne se reproduisant qu'une fois au cours de leur existence et donnant alors rarement naissance à plus de deux rejetons, les échonarvals constituent l'une des espèces les plus pauvres en représentants de tout Fantasia. Ainsi, les Svanat n'ont presque aucune chance de découvrir le cadavre d'un de ces cétacés cornus. Cela ne se produit environ qu'une fois tous les trente ans et donne lieu à de grandes fêtes au retour des glorieux quêteurs. Les cornes récoltées sont placées sous la garde d'un puissant rituel de protection exécuté tous les ans par le conseil des Ridés dans l'espérance que le secret de la fabrication des irmah-svana soit enfin percé. En attendant ce jour béni, les Obscurins poursuivent une existence paisible dans les profondeurs du Gouffre des Réprouvés.

Le fond du Gouffre

La Mer de Solchris et les Musiles

Les Hyponautes convaincus d'un abaissement progressif de la température proportionnel à leur degré de progression vers le fond du Gouffre ne pourront qu'être stupéfaits de rencontrer un climat estival dès qu'ils se trouveront à moins de 500 mètres de la mer de Solchris. La température remonte alors brutalement, réchauffée magiquement par Cité-Cristal, passant de -30°C à +23°C. Le choc métabolique consécutif à ce violent écart thermique fait subir à l'organisme des troubles importants qui peuvent provoquer chez l'Hyponaute non protégé de fortes nausées, des vertiges ou même l'évanouissement. Certains Saphiréens et certaines Émeraldiennes ont ainsi pu assister à de spectaculaires chutes de voyageurs dans les eaux miroitantes de la mer de Solchris. Ces chutes ne sont jamais mortelles, car les Musiles parviennent toujours à faire en sorte que l'une des trois *îles* qu'elles dirigent se portent au secours du malheureux Hyponaute.

Les trois Musiles sont des créatures d'une beauté extraordinaire et d'une grâce supérieure au commun des mortels ; chacun de leurs gestes est empreint d'une fluidité qui rappelle la lente ondulation d'un **aquophidien**⁶. Leurs visages aux proportions harmonieuses sont une admirable réunion des règnes végétal, animal, humain et minéral défiant toute tentative de description, et dans laquelle leurs yeux brillent d'un vif éclat stellaire. Leurs silhouettes aux courbes gracieuses sont assurément féminines et nul Hyponaute de sexe masculin n'a les contempler sans qu'un feu intense ne vienne imprégner ses joues. Elles s'expriment d'une voix limpide pareille au cristallin tintement d'une baguette de corail contre une aiguère en crysteau, qui peut monter très haut dans les aigus si elles doivent remettre en place importuns ou fauteurs de troubles. D'une grande sagesse, les Musiles font néanmoins preuve d'un calme et d'une concentration quasi absolus. Focalisées sur leur unique

⁶ Ces curieuses représentantes du monde élémentaire ressemblent à de grands serpents aux écailles miroitantes. Malgré leur taille impressionnante, elles ne sont absolument pas dangereuses, passant tout leur temps à tracer dans l'onde de complexes arabesques que certains doctes fantasiens assimilent à un mode unique de communication.

tâche, qui semble être de coordonner les déplacements des trois *îles* sur les eaux de la mer de Solchris afin que celles-ci ne rentrent pas en collision, elles n'ont que très peu de temps à accorder aux éventuels curieux. D'ailleurs, une garde de Saphiréens et d'Émeraldiennes veille en permanence sur elles, interdisant l'accès au périmètre restreint où les Musiles *officient*. Ces dernières sont considérées comme des divinités vivantes à qui il faut apporter quotidiennement les moyens de leur subsistance. Ainsi, trois fois par jour, à l'aube, le midi et au crépuscule (moments qui sont générés par la variation de l'intensité lumineuse émise par Cité-Cristal), les Musiles se sustennent des fruits et légumes qu'on leur sert. Végétariennes, elles ont un dégoût prononcé pour toute nourriture d'origine animale et la simple vue d'un individu mordant dans une tranche de viande ou de poisson séchée leur cause nausées et vomissement.

Les *îles* dirigées par les Musiles sont en réalité de très anciennes créatures dont les forces ont lentement décliné au fil des siècles et continuent encore aujourd'hui à s'amenuiser. Presque sourdes et aveugles, elles reçoivent les instructions tactiles des Musiles, qui les guident par le biais de mouvements extrêmement précis de leurs longs doigts fuselés sur la face externe de leur **omphalée** – zone la plus innervée de leur corps gigantesque. Leur omphalée était il y a longtemps occupée par un symbiote avec qui elles vivaient en commensalisme. Mais les symbiotes vinrent à mourir sans pour autant être remplacés par de nouveaux – comme cela était toujours advenu avant – et les *îles* perdirent une grande partie de leur ouïe et de leur vue. Il est certain que la disparition des symbiotes coïncida avec l'arrivée des cinq monolithes sur Fantasia, mais, curieusement, personne ne chercha à en savoir plus et cela fait longtemps qu'on ne se pose plus de questions relatives à cet événement.

Le peintre qui aurait à saisir sur sa toile l'essentiel des *îles* et de la mer de Solchris devrait déployer une subtile gamme chromatique pour rendre justice aux tons bleu-verts des flots scintillants, au flamboiement mordoré du ciel et au vert incroyablement vif des îles, sans oublier l'opalescence des vêtements d'**algue-soie** portés par les Saphiréens et les Émeraldiennes. C'est une féerie de couleurs qui se révèle à l'Hyponaute subjugué par la beauté et le calme presque intimidants de ce paysage improbable ! Comment aurait-il pu espérer qu'après tant d'obstacles il gagnerait enfin le droit au repos... ou de visiter Cité-Cristal ?

Cité-Cristal

Cette vaste cité est tout entière abritée derrière un dôme de cristal hémisphérique qui possède une dizaine d'ouvertures. Celles-ci ne s'ouvrent et ne se referment à chaque fois qu'une dizaine de secondes, afin que les sortilèges qui maintiennent l'eau à l'extérieur du dôme ne risquent pas de se briser sous sa violente pression. Les **Saphiréens** sont de grands humanoïdes à la peau bleuâtre dont les premières phalanges des doigts et des orteils sont reliées par des membranes légèrement élastiques. Des ouïes s'ouvrent à la base de leurs cous ce qui leur permet de respirer normalement sous l'eau. Leurs visages délicats sont illuminés par l'éclat intense de leurs yeux noir d'obsidienne et surmontés d'une crête d'aspect corallien dont la couleur change suivant les sentiments qui les animent. Cette crête se déploie parfois en éventail quand de violentes émotions les saisissent ; les érudits pensent que ces variations chromatiques sont dues à la présence de micro-organismes symbiotiques qui réagiraient ainsi aux changements d'humeur de leurs hôtes.

Les Saphiréens ne comptent dans leurs rangs que des individus de sexe mâle, à l'inverse des **Émeraldiennes**, qui sont constituées uniquement de représentantes du sexe féminin. Ces dernières ont une peau d'un beau vert foncé, des ouïes de chaque côté de leur cou gracile et des yeux totalement noirs ; hormis cela, elles ressemblent en tout point à des humaines. Tant les Saphiréens que les Émeraldiennes se vêtent très légèrement de vêtements d'algue-soie, en raison de l'éternelle douceur du climat. Les représentants de la race humaine qui se rendent à Cité-Cristal sont plus que les bienvenus, car les deux races qui y habitent ne peuvent se reproduire entre elles. L'union d'un humain et d'une Émeraldienne donne toujours naissance à un bébé de la race de la mère, tandis que celle d'un Saphiréen et d'une humaine donne naissance à un bébé de l'une ou l'autre race. C'est pourquoi les Émeraldiennes sont plus nombreuses que les Saphiréens.

Cité-Cristal est composée de nombreux quartiers traversés par de larges allées pavées de conques ivoirines. La totalité des bâtiments et des lieux d'habitations sont bâtis en crysteau, un matériau semblable à un cristal d'une pureté exceptionnelle. Cependant, ce n'est pas pour autant que l'on peut distinguer depuis l'extérieur l'intérieur des constructions ; le crysteau scintille

continuellement sur l'ensemble de sa surface, et réfléchit les êtres et les choses de la même manière qu'un miroir. La cité est dirigée par trois Saphiréens et trois Eméraldiennes sélectionnés sur le seul critère de leur clairvoyance politique ; ensemble ils forment le **Conseil des six**. Ce dernier siège dans la **Crystarche** et reçoit quiconque le désire, autochtone ou étranger. Mais il faut bien avouer qu'ils n'ont pas grand-chose à faire, car la bonne entente et l'équité régissent la plupart des relations entre individus. Ou du moins, c'est ce qu'il paraît de prime abord.

Car le destin des Saphiréens et des Eméraldiennes n'est pas entre leurs mains, mais dans celles d'un **Skwalön**, une créature rarissime sur Fantasia, qui use de ses capacités de polymorphie pour se faire passer pour ce qu'il n'est pas. Le maître de la cité réside dans les hauteurs de la Crystarche, à l'abri des regards et de la curiosité du tout-venant. Il s'emploie depuis des siècles à berner les habitants de Cité-Cristal en vue d'accomplir son objectif principal : réveiller les Réprouvés et les extraire des monolithes dans lesquels ils sont emprisonnés. C'est pourquoi il a savamment convaincu les Saphiréens et les Eméraldiennes d'extraire du corps des monolithes l'étrange matériau nommé crysteau. Ce dernier est en réalité une excroissance physique des pensées des Réprouvés endormis. Comme leur essence est de nature à faire fuir le plus valeureux des guerriers – à l'exception vraisemblable de nos PJ bien-aimés – ils font en sorte de générer une atmosphère de paix et de bonheur afin de masquer l'aura de terreur qui émane d'eux. Le crysteau suinte de la gangue de débris qui constitue leurs tombeaux et se solidifie au contact des eaux pures de la mer de Solchris. On en extrait chaque jour une petite quantité, car il n'est pas facile de briser la coque de matériaux disparates qui se sont agrégés les uns aux autres pour former le *cercueil* de chaque Réprouvé. De plus, le crysteau est une substance fragile qui pourrait être aisément brisé par un coup de burin mal donné. Il est ensuite traité selon des procédés ancestraux qui en renforcent la structure et permettent au peuple de Cité-Cristal de s'en servir pour ériger leurs bâtiments.

Mais, me demanderez-vous, en quelle matière les demeures étaient-elles construites avant la découverte du crysteau ? L'explorateur quelque peu curieux du passé de la civilisation saphiréenne aura la réponse s'il s'éloigne de la ville. Perdues au milieu des amas d'algues-soie, les ruines de l'ancienne cité du peuple bleu présentent le spectacle de l'oubli enserrant dans ses griffes les œuvres délicates d'une civilisation prospère : l'ivoirine dentelle de corail des tours et des dômes brisés semble encore se lamenter de l'abandon dont elle fut victime il y a des siècles de cela... Quelques érudits déambulent encore entre ces monuments dont la fierté disparaît peu à peu sous les assauts du temps et de la végétation aquatique, scrutant les reliquats du glorieux passé de la civilisation saphiréenne à la recherche d'indices sur la manière dont s'est faite son évolution.

Mais les Saphiréens et les Eméraldiennes ne s'intéressent guère aux temps anciens, seul le présent revêtant un quelconque intérêt à leurs yeux. Leur vie s'écoule paisiblement, sans qu'ils aient aucunement conscience de la menace que font peser sur eux les noirs agissements du Skwalön. Leurs cœurs sont généreux et ils accueillent les étrangers dans leurs demeures avec un grand sens de l'hospitalité. Ils aiment les longues conversations tout autant que les moments de calme, propices à la rêverie ou à la méditation. Les quelques Fantasiens qui ont goûté aux charmes d'un séjour à Cité-Cristal ont tous évoqué une sensation d'extase, de béatitude, qui les a saisis à peine quelques jours après leur arrivée. Certains ont décidé de demeurer au sein des eaux de la mer de Solchris pour partager la vie des Saphiréens et des Eméraldiennes, et ils mènent une existence que beaucoup de nobles d'Hiscontie seraient à même de leur envier...

La Béance Béate

Dissimulée au milieu de la végétation qui revêt de ses chatoyants tapis ondulants les fonds marins, la Béance-Béate brille d'une timide lumière laiteuse. Presque invisible lorsqu'elle est close, elle prend, lorsqu'elle s'ouvre, l'aspect d'un grand cercle lumineux blanchâtre, pourvu sur son pourtour d'une série de protubérances triangulaires ivoirines longues d'environ deux mètres, disposées à intervalle régulier : une immense gueule sertie d'une inquiétante rangée de dents aiguës pour l'observateur attentif. Une fois par jour, la Béance-Béate aspire avec la force d'un typhon toutes les créatures qui passent jusqu'à cent mètres au dessus de sa gueule large de près de cinquante mètres. Les malchanceux pris dans le tourbillon se retrouvent inévitablement projetés à grande vitesse dans la trachée de la créature, à moins qu'ils ne périssent au moment exact où les dents de la Béance se referment sur eux. Il s'ensuit pour les survivants un périple délicat, qu'ils cherchent à remonter à la

surface ou à s'enfoncer dans les profondeurs acides de son estomac. Ceux qui décident de s'enfoncer dans le long tube digestif de la Béance auront peut-être la chance de ressortir par l'autre gueule de la créature qui se nourrit de la faune des Tréfonds. Bien des merveilles et des horreurs sommeillent dans ces régions souterraines et il semblerait que le Nonsense ait une certaine prédilection pour elles. Aventuriers audacieux, à vos marques, prêts... partez...

Les Monolithes et le secret des Réprouvés

Au terme de ce voyage qui vous a fait découvrir le Gouffre des Réprouvés, certaines questions doivent vous tarauder l'esprit. Pourquoi des Hiscontes ont-ils pris le risque de traverser les Forêts Démentes pour s'installer aux abords du Gouffre ? Pourquoi les différents peuples du Gouffre ne peuvent-ils en sortir, et pourquoi ne communiquent-ils jamais entre eux ? Et comment se fait-il que les Hyponautes aient la possibilité d'entrer et de sortir du Gouffre, à la différence des peuples qui y vivent ? A toutes ces questions, il existe une réponse, qu'il convient, ami lecteur, de te donner en te racontant la *véritable* histoire du Gouffre, afin que tu n'aies pas t'imaginer que c'est le Nonsense qui est encore derrière tout ça...

Il y a si longtemps de cela qu'à ce *moment* pas le moindre instrument n'avait encore été conçu par un peuple doué d'intelligence afin de mesurer le temps, quelque chose eut lieu dans les immensités de l'Incréé. Lhain Nhantou décida de donner naissance à d'autres êtres, car sa solitude lui pesait et il avait envie de s'amuser un peu. Comme il aimait le mouvement, il les créa vifs et joyeux, enthousiastes et bondissants. Il les nomma les **Amuseurs** et joua avec eux pendant des éternités avant que, par mégarde, il en projetât certains au delà des limites de ce qui existait. Ces derniers traversèrent des espaces à l'inconcevable vastitude, une multitude de débris des éthers s'agrégeant à leurs corps jusqu'à ce qu'ils en fussent totalement prisonniers. Paniqués au delà de toute mesure, leurs esprits joyeux cédèrent aux atteintes du confinement et chavirèrent dans les flots de la folie. Et puis, qu'il y ait eu intervention du Nonsense ou pas, ils chutèrent sur Fantasia, donnant naissance à l'inquiétant Gouffre des Réprouvés. C'était en 1758 après J.

Lorsque les gangues dans lesquelles leurs corps étaient emprisonnés traversèrent les différentes couches de l'atmosphère fantasienne en s'y *frottant*, de lumineuses traînées apparurent dans le ciel hisconte. Les astrologues et autres énergumènes se disant capables d'interpréter les signes se perdirent en théories toutes plus farfelues les unes que les autres, mais l'une d'entre elles, qui renvoyait au passé nomade de la civilisation hisconte, reçut la faveur d'un grand nombre d'individus. En clair, elle prétendait que l'endroit où les météores s'étaient écrasés était rien moins que la terre promise et qu'il fallait tout de suite se mettre en route pour y fonder un royaume pérenne. Ceux qui clamèrent avec un peu trop d'entrain que l'Hiscontie ne résisterait pas aux assauts futurs du Nonsense si elle ne jetait pas ses fondements ailleurs furent discrètement conduits dans les Geôles de Stalis et l'on n'entendit plus parler d'eux.

Si la majorité convertie à l'hypothèse de l'élection de la nouvelle terre promise par l'arrivée des astres ignés n'eut pas le courage de quitter le confort de son foyer, il y eut tout de même de nombreuses expéditions pour se lancer sur la piste de cette fabuleuse espérance. La traversée des Forêts Démentes n'était certes pas engageante, mais, au fur et à mesure que les braves explorateurs traçaient leur piste au milieu de la dense végétation et de phénomènes insensés, ils se sentaient gagnés par une excitation fort inhabituelle, qui atteignit son apogée à la vision de la profonde entaille qui béait sur les entrailles de leur monde. Un large périmètre désolé entourait la circularité du gouffre proprement dit et ils en profitèrent pour s'installer. Comme le Nonsense semblait avoir perdu toute possibilité de se manifester dans cette zone, les caravanes décidèrent d'y faire longuement relâche, et l'on put commencer à s'intéresser de plus près aux différentes manières d'explorer le Gouffre. Au fil des années, des décades puis des siècles, une véritable communauté s'établit en ces lieux, qui ne recevait que de temps à autre la visite de sujets hiscontes – ou plus rarement d'ailleurs. Elle conservait un minimum de contacts avec la *Mère-patrie* par le biais de ces sujets plus audacieux que leurs semblables – érudits, mages ou mercenaires pour la plupart – et en profitait pour proposer des articles locaux et se réapprovisionner en denrées diverses.

Si cette situation paraît bien improbable aux yeux de la grande majorité des Hiscontes, c'est qu'elle l'est et qu'il existe des raisons à cela. Les pauvres Amuseurs, devenus fous après leur captivité sans fin, furent plus que surpris de sentir du mouvement autour d'eux. Leurs puissants esprits, bien qu'aliénés, se réjouirent de cela et lancèrent instinctivement des *incitations* mentales aux plus remuantes – aussi bien physiquement qu'intellectuellement – des créatures pensantes qu'ils parvenaient à localiser, afin qu'elles se rapprochassent d'eux. Mais l'éloignement spatial diminuait fortement l'intensité de leurs *incitations* et les Amuseurs ne parvinrent qu'à attirer un minimum d'individus dont les fibres nomades étaient encore en ébullition. Plus ces derniers s'approchaient d'eux, plus les *incitations* croissaient en force, et c'est ainsi qu'une foule enthousiaste décida de s'établir aux abords du Gouffre. Comme il était dans l'intérêt des Amuseurs de pouvoir attirer un maximum d'individus auprès d'eux, ils réussirent à dissuader la plupart des explorateurs de descendre dans le Gouffre et à faire en sorte que des contacts avec le *Grand Réservoir de Mouvements*⁷ soient maintenus, avec l'objectif manifeste de faire venir toujours plus de curieux. Cependant, afin de donner envie de s'approcher du Gouffre, il fallait tout de même que certains individus puissent le visiter et en rapporter des rumeurs et des faits. C'est pourquoi les Hyponautes sont peu nombreux.

Prisonniers de leurs *cercueils*, les Amuseurs ignorent que la gangue de matériaux composites qui les emprisonne est partiellement composée par des *parasites éthérés* qui se nourrissent de leur esprit. Ces derniers, bien que doués d'intelligence, se contentent de fonctionner sans complexité. Ils aspirent la force mentale quasiment infinie des Amuseurs – affaiblissant d'ailleurs celle-ci graduellement au fil des siècles – puis en rejettent les *déchets* autour d'eux. Peur, angoisse, frustration, violence contenue, font partie des *déchets* psychiques qu'ils produisent quotidiennement.

Ces *déchets*, qui se déploient sous la forme d'ondes centrifuges, ont contaminé le Gouffre et ses habitants de bien étrange manière. Koléopts, Terreux, Coelanthes, Obscurins, Saphiréens et Émeraldiennes sont totalement imprégnés par ces impuretés au point qu'ils ont tous relégué ces germes potentiels de folie au fond de leur esprit. Mais, en faisant cela, leur esprit a identifié le Gouffre comme le seul lieu où ils peuvent être en sécurité. Et c'est pourquoi les Koléopts éprouvent tous le besoin de perdre leurs ailes. Comme celle-ci représentent pour eux le meilleur moyen de fuir le Gouffre, il leur faut se résigner à les abandonner. Ceux qui luttent pour les conserver luttent en vérité contre eux-mêmes. Le Scyathes n'a pas encore compris d'où venait cette douleur térébrante qui lui vrille l'âme et le corps presque en permanence, car il cherche la solution à l'extérieur alors qu'elle se trouve en lui.

Tous les peuples du Gouffre se sont donc auto-conditionnés à rester sagement en place. Bien qu'ils soient de nature curieuse, ils n'iront jamais – sauf cas exceptionnel – au devant des étrangers, laissant venir ces derniers jusqu'à eux. Seuls les Terreux, modifiés magiquement par les Coelanthes, ne sont pas affectés par les *déchets* mentaux des parasites des Amuseurs. Conscients non seulement du désir de leurs esclaves de quitter les Bruisques Obtumes mais également de la possibilité de sa réalisation, les Coelanthes ont eux-mêmes jetés de puissants sortilèges, par l'intermédiaire de leurs vasques d'occultine, sur les galeries dans lesquelles ils travaillent. Ils ont pour effet de saper progressivement la volonté et le moral des Terreux avant d'affecter leurs facultés motrices au terme de longues décades d'un labeur éprouvant.

Reste maintenant le cas du Skwalön : ce dernier n'est en réalité qu'un instrument au service des parasites. Il croit que ses maîtres sont de puissantes entités maléfiques qui le récompenseront au delà de ses rêves les plus fous s'il parvient à les délivrer de leur gangue de crysteau. Ce matériau, effectivement produit par les Amuseurs, n'est pas, contrairement à ce qu'il pense, l'excroissance matérielle de leurs pensées. Il est en fait constitué de leurs larmes, qui coulent dès qu'ils recouvrent leur lucidité. Or ces larmes ont pour propriété d'étouffer les parasites et de les faire mourir lentement. Pour se défendre, les parasites ont simplement convaincu télépathiquement le Skwalön d'œuvrer à la destruction de la gangue cristalline qu'elles forment. Amas solidifié de tristesse, le crysteau forme un bouclier partiel contre l'action des *déchets*, ce qui protège les Saphiréens et les Émeraldiennes contre la folie qui pourrait les gagner à long terme du fait de leur proximité avec les parasites.

Les Amuseurs ne sont plus que de pitoyables êtres dévorés par la folie et la souffrance, très loin des Diables effrayants auxquels le Swkalön les identifie. Considérablement affaiblis mentalement

⁷ Vous l'aurez compris, il s'agit de l'Hiscontie.

et physiquement, ils mourraient purement et simplement s'ils venaient à être libérés de leurs cercueils... à moins que le Nonsense n'en décide autrement.

Voilà, il est temps pour moi de me retirer et de vous laisser explorer par vous-mêmes les profondeurs du Gouffre des Réprouvés. Je vous souhaite bon voyage et formule le vœu fervent que le Nonsense ne se mêle pas trop souvent à votre odysée souterraine.

Index

L'Index recense tous les noms et termes spécifiques au Gouffre des Réprouvés.

- A**
- Aérogis, 18
 - ailes de Chromoptères, 7
 - ailes mécaniques, 7
 - Amuseurs, 26, 27
 - arcquérix, 18
 - Art de l'Eveil koléopt, 11
- B**
- Béance-Béate, 10, 25
 - Belvolio, 22
 - Bruisques Obtumes, 8, 9, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 27, 31
 - brumâmes, 15, 16
- C**
- calithe, 10
 - céphée, 10, 11
 - cercueils, 5, 13, 19, 27, 28
 - Champilions, 21
 - Chromoptères, 7
 - Chtonombre, 10
 - Cité-Cristal, 9, 10, 23, 24, 25, 31
 - Coelanthès, 2, 8, 9, 16, 17, 18, 19, 27
 - Comptoir du Dernier Chant, 6
 - Conseil des six, 25
 - corne d'Unicorne, 16
 - Coruscants, 21
 - crestevents, 7
 - Crystarce, 25
 - crysteau, 9, 23, 24, 25, 27
 - Cubistes, 15
- D**
- Darkals, 21
 - déchets, 27
 - Dédale du Gryphène, 8, 13, 31
 - diaphanèlle, 10
- E**
- échonarval, 20
 - Ellipséens, 15
 - Éméraldiennes, 2, 9, 23, 24, 25, 27
 - émouvant, 19
 - émouvomancie, 10, 11
 - Epiphanie arcanique, 18
 - Espérances, 15
- F**
- Façonneur, 22
 - fiasquamie, 16
- G**
- Gigadonthus, 18
 - glèpre, 21
 - Gommieux, 15
 - Grand Réservoir de Mouvements, 27
 - Griffonniens, 4
 - Grimoriens, 4
 - Gryphène, 8, 12, 13, 14, 31
 - Guilde des Voleurs de Mémoires, 15
 - gwymdrake, 12
- H**
- héliolèzes, 6, 7
 - Huissins, 16
 - Hyponautes, 4, 6, 7, 8, 9, 12, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27
- I**
- Ibn Bathunâ, 4
 - incitations mentales, 27
 - Intuition géniale du Grand Zorizor, 18
 - irmah-svana, 9, 20, 21, 23
- K**
- kanvar, 10
 - Karu, 9
 - kojii, 7
 - Koléopts, 2, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 20, 27, 31
 - Kranks, 11
 - krism, 9, 18, 19
- L**
- Lamantin Céleste, 22
 - Léonidès Thespis, 7
 - Lhain Nhantou, 5, 26
 - Lithosaures, 11, 21
 - lucifère, 9, 20
- M**
- Malésanges, 22

Mange-Souvenirs, 15
mehiru, 7
microbathyscaphes, 18
Mnémomanciens, 20, 22
Mort-Destin, 8
Musiles, 9, 23, 24, 31
Mu-Xin, 7

N

Nuitant, 12

O

Obscures de Nyarl, 9, 20, 31
Obscurins, 2, 9, 20, 21, 22, 23, 27, 31
omphalée, 24
Orbieux, 15
organognosie, 14, 15

P

palithe, 21
parasites éthérés, 27
Phénix, 6
pisquephotins, 9, 18
Pourvoyeuses de Torpeur, 10, 11, 12
Prajindia, 4
Primobtuses, 21

R

Ridés, 20, 23

S

Sablys, 10, 12
Scyathes, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 27, 31
sensualomancie, 10, 11
shorum, 21
silvambre, 21
Skwalön (1e), 25, 27
sorcelithe, 17, 18
Spectres des Bruisques, 14
Stasaltiques, 21
Svanat, 20, 21, 22, 23

T

Terreux, 2, 8, 9, 15, 16, 17, 18, 19, 27
thanatomancie, 8, 12, 13
Titanoptère, 13
Titornis, 11
Triade Aquine, 18
Tri-amplification de Majesthus, 18
Trianguliens, 15

V

Vacuants, 15

W

Wiffgribures, 16

Table des matières

Introduction, par Nico du dème de Naxos,	page 2
Introduction, par Tybalt,	page 3
Les Fantasiens et les Tréfonds,	page 4
La Porte des Tréfonds : le Gouffre des Réprouvés,	page 6
S'aventurer dans le Gouffre,	page 7
Une vue d'ensemble du Gouffre,	page 8
La Cité des Koléopts,	page 10
La Ville Basse,	page 10
La Ville Haute,	page 11
La Tour du Scyathes,	page 12
Le Dédale du Gryphène,	page 13
Les Bruisques Obtumes,	page 14
La Surface,	page 14
Les Niveaux supérieurs des galeries,	page 15
Les Niveaux inférieurs des galeries,	page 18
Les Obscures de Nyarl,	page 20
Les Obscurins,	page 20
La quête de la mémoire,	page 21
Le Fond du Gouffre,	page 23
La Mer de Solchris et les Musiles,	page 23
Cité-Cristal,	page 24
La Béance Béate,	page 25
Les Monolithes et le secret des Réprouvés,	page 26
Index,	page 29
Table des matières,	ici
Coordonnées du site Fantasia,	ci-dessous
Mentions légales,	ci-dessous

Coordonnées du site Fantasia

Le présent supplément est disponible en téléchargement sur le site du jeu de rôle amateur Fantasia, dont le webmestre est Tybalt. L'adresse *actuelle* (août 2005) du site est :

<http://fantasia-univers.chez.tiscali.fr>

Vous pouvez contacter Tybalt à l'adresse suivante :

tybalt@tiscali.fr

Mentions légales

De même que l'ensemble du jeu de rôle Fantasia, le présent supplément est mis gratuitement à la disposition des internautes. Cependant, son contenu reste soumis aux règles de la propriété intellectuelle. Les textes sont la propriété des auteurs, en l'occurrence Nico du dème de Naxos et Tybalt. Vous ne pouvez pas les mettre à disposition en téléchargement sur un autre site que Fantasia.

De manière générale et quel que soit le problème, *demandez par mail*, c'est toujours mieux !