

LE BAL MASQUÉ RÊVÉ PAR LA MORT

Socejha Prosodie, une troubadour talentueuse et une amie proche, m'a raconté cette histoire étrange tout en vidant quelques pichets de bonne bière lors de l'hiver 1503. Elle m'a dit qu'elle souhaitait en faire une chanson, mais elle m'a récemment indiqué qu'elle avait changé d'avis. Lorsque je lui ai demandé les raisons de ce changement, elle m'a répondu craindre que « la Mort n'apprécie guère cette initiative, et qu'en sera-t-il de nous alors ? » Elle n'a pas pu (ou n'a pas voulu) donner d'explication sur cette curieuse décision.

Je considère néanmoins que son histoire mérite d'être racontée, quoi qu'en pense la Mort. Et de toute façon, comment une Passion endormie (si telle est la Mort) pourrait-elle lire ce livre ?

• **Thom Edrull, archiviste et scribe de la Salle des Archives, 1508 TH** •



Je tenais fermement le masque en céramique contre ma poitrine et essayais de ralentir ma respiration pour l'accorder au rythme du sommeil. Pendant que mes doigts frôlaient doucement le pourtour des yeux de jade du masque, mon esprit reconstituait peu à peu l'image de Janiser. Je sentis la poigne de sa main ferme et perçus son rire gras. J'essayais de me rappeler tout ce qui le concernait, sachant que je risquais de perdre la vie si je ne le démasquais pas correctement.

Dans mes rêves, le sol froid et humide sur lequel j'étais allongée se changea peu à peu en plancher doux et ciré. Rapidement, je dissimulai mon visage et lissai les plis de ma robe avant de rejoindre le bal masqué. Plusieurs dizaines de silhouettes dansaient autour de moi, certaines vêtues d'habits fins et anciens datant d'avant le Châtiment, d'autres plus simplement, et d'autres encore couverts de linceuls en lambeaux. Comme moi, toutes ces personnes emportées par le rythme de la danse portaient un masque.

Une silhouette décharnée vêtue du suaire de Jerris glissa vers moi. À son approche, les dernières paroles du nécromancien résonnèrent dans mes oreilles : « Joue avec la vérité, car ils la retourneront contre toi. Ne mens pas, car ils t'emportent. Seul un masque détient la clé de la vie de Janiser, les autres te mèneront à la mort. »

L'homme mort fit une profonde révérence. Ses doigts osseux frôlèrent ma paume offerte, et son masque glissa légèrement pour laisser ses lèvres desséchées déposer sur le dos de ma main le souvenir d'un baiser. Lors de ce bref instant pendant lequel j'ai pu apercevoir ses traits momifiés, je ne l'ai pas reconnu.

« Me ferez-vous l'honneur de m'accorder la prochaine danse, gentille dame ? » demanda l'homme mort d'une voix sifflante.

J'approuvai d'un signe de tête. Une main squelettique se posa sur ma taille, et je posai, hésitante, la mienne sur l'épaule atrophiée de mon partenaire. Il salua brièvement mon geste d'un hochement de son masque, et la pression de ses doigts morts fit monter un sentiment de peur le long de ma colonne vertébrale alors qu'il m'emmenait en tournoyant sur la piste de danse.

Cette danse était plus cadencée que ce à quoi je m'attendais, et mes pieds peu assurés s'empêtraient dans les atours populaires au sein des kaers il y a deux siècles. Les doigts légers et squelettiques de mon compagnon picotaient ma peau, mais je n'osais me soustraire au plaisir de cet homme mort depuis longtemps.

« Qu'est-ce qui pousse une femme aussi ravissante à sortir par une nuit noire et sans lune ? » demanda l'homme mort. Sa voix vibra comme le font des branches sèches par grand vent.

« Je suis ici pour les mêmes raisons que mon honorable partenaire, je suppose » répondis-je.

« Ah... Une conversation coquette. J'avais presque oublié les plaisirs d'un verbiage subtil, » dit l'homme mort.

« Un plaisir qui permet souvent de sauver la face, » répliquai-je.

L'homme mort gloussa en émettant un grincement sourd qui fit légèrement trembler son masque. En un battement de cœur, le rythme de la danse ralentit et il saisit cet instant pour se pencher sur moi et se rapprocher en m'incitant à suivre le mouvement. La peau ridée de ses bras craqua alors qu'il me soutenait. Son visage frôla le mien, son masque pour seule vision, l'odeur de la chair moisie envahit mes narines, et ses lèvres de porcelaine froide me coupèrent le souffle lorsqu'elles s'approchèrent doucement de mon oreille gauche. « La mort ne dort pas éternellement. Vous devez faire un choix avant qu'elle ne se réveille, car aucune autre opportunité ne se présentera par la suite, » murmura l'homme mort.

Lorsque la musique prit fin, je me mis brusquement à trembler. L'homme mort salua en s'inclinant avec élégance, puis s'éloigna alors que je cherchais un nouveau partenaire. Nobles et guerriers, marchands et questeurs, mendiants et voleurs... J'ai dansé avec toutes ces personnes, et toutes étaient mortes. Toutes cherchaient à se repaître du sang et de la vie qui coulaient dans mes veines. Certaines s'exprimaient avec circonspection, d'autres m'enveloppèrent de leurs mensonges plus soyeux que de la soie et plus tendres qu'une fleur fraîchement cueillie. Les rouages de mon esprit tournaient plus vite que le rythme des pas de danse, le regard perdu dans la foule vêtue de soies chatoyantes et de cuirs sombres, à la recherche de celui qui m'avait, par nécessité, amené jusqu'ici.

Enfin, je le vis, avec ses bottes et son armure de cuir, le visage couvert de ce masque impassible, semblable à celui de l'ensemble des convives. Ma gorge se serra, la respiration presque bloquée par mon masque. Nous nous remarquâmes l'un l'autre au même instant et il s'approcha à grands pas assurés. Une fois à mes côtés, il tendit sa main. J'acceptai l'invitation en lui prenant le bras afin d'entamer ma dernière danse. Il menait avec vigueur et assurance, mes pas calqués sur les siens. Je me sentais bien et la situation me paraissait familière, Janiser agissait de la sorte.

« Peut-être ai-je déjà vécu un tel bonheur auparavant ? » demanda-t-il.

« Peut-être dansons-nous simplement ensemble, » répondis-je.

Mon partenaire m'emmena en tournoyant vers le centre de la piste. Les souvenirs des premiers jours grisants vécus à Travar refirent surface : Janiser m'apprenait alors les pas frénétiques d'une danse ancienne sur le toit d'une taverne, ignorant les cris des gardes en contrebass. Nous avions contemplé le lever du soleil, perchés sur le mur d'enceinte occidental ; nous avions, par trois fois, fait le tour de la cité pour prolonger le plaisir de cette nuit exquise, sans omettre, lors de la dernière tournée, de s'éclabousser en sautant dans les flaques d'eau formées par une soudaine averse.

« Aimerez-vous sentir la pluie ruisseler sur votre peau ? » demandai-je tendrement.

« Le vent, la pluie et la chaleur du soleil m'ont terriblement manqué, mais pas autant que toi, » répondit mon partenaire.

Je tendis la main pour retirer son masque, puis hésitai lorsque mes doigts frôlèrent sa surface glacée. Mon partenaire agissait comme Janiser, mais certaines personnes ici avaient eu tout loisir de pratiquer l'art du mensonge pendant de longs siècles. Il parlait comme Janiser, mais les paroles qu'il avait prononcées étaient trop franches et décalées dans ce lieu onirique.

L'ancienne danse... Je retirai ma main et me retournai pour faire face au premier homme mort qui m'avait invité à danser.

« Aimerez-vous sentir la pluie ruisseler sur votre peau ? » demandai-je.

« Gente dame, je peux vous accompagner cette fois, mais cette fois seulement, » répondit l'homme mort.

Les mains agitées de tremblements, je retirai mon masque, puis tendis les doigts pour retirer doucement le sien.

IDÉES D'AVENTURES

Le bal masqué rêvé par la Mort est un rituel étrange qui permet aux personnages joueurs de redonner vie à leurs amis ou amants décédés. Le bal masqué se déroule lorsque la Mort dort au sein de son royaume et que ses pouvoirs sont alors affaiblis. La Mort possède toujours une grande influence lors de ces périodes, mais elle règne sur son domaine par le biais des rêves ; le bal masqué est une caractéristique récurrente de ces rêves.

Pour rejoindre le bal, un personnage joueur doit tout d'abord obtenir un masque mortuaire. L'acquisition d'un tel masque n'est jamais une tâche aisée : il est possible d'en obtenir un auprès d'un nécromancien ou de le trouver par soi-même. Rares sont les nécromanciens qui accepteront de se séparer d'un masque mortuaire. Généralement, ils exigent un service en échange. Les secrets de fabrication de ces masques peuvent être appris auprès des maîtres fantômes, qui les enseignent uniquement aux nécromanciens suffisamment doués de Cercle 9 ou supérieur. Un nécromancien doté de ce savoir peut créer un masque mortuaire en réussissant un test de demi-magie basé sur la Perception (13).

Une fois en possession d'un masque mortuaire, un personnage joueur peut se rendre au bal masqué en tenant simplement le masque pendant son sommeil. Si la Mort est endormie au même moment, l'esprit du personnage voyagera jusqu'au lieu du bal, le masque en main.

La Mort dirige le bal masqué et décide des talents que les personnages joueurs pourront utiliser. Les personnages invités peuvent utiliser tous les talents d'interaction sociale, physiques ou d'interaction de manière habituelle. Ils ne peuvent cependant utiliser que leurs niveaux d'Attributs lorsqu'ils pratiquent la magie ou exercent leurs talents de combat, tels qu'Incantation ou Armes de mêlée. Les rangs de talent d'un personnage ne sont pas ajoutés lors des tests effectués avec ces talents.

Si un personnage joueur invité peut trouver la personne recherchée pendant le bal masqué et lui retire son masque, celui-ci revient à la vie. Si un personnage retire le masque d'un autre individu, il meurt alors que la personne démasquée s'empare de la vie du personnage pour rejoindre le domaine des vivants. Si un personnage joueur participe mais ne démasque personne, il ne pourra plus jamais revenir au bal masqué.

Les morts invités au bal masqué manient parfaitement le mensonge et n'hésitent pas à pratiquer cet art. Ils peuvent également modifier le contexte du bal masqué rêvé grâce à des effets illusoire. Les personnages joueurs peuvent réfuter ces effets en réussissant leurs tests de réfutation contre un Seuil de difficulté équivalent à des sorts d'illusionniste de Cercle 5 à 8, mais le maître de jeu peut décider d'augmenter la difficulté de réfutation de certains éléments (voir p.322 du **Recueil du joueur** pour obtenir de plus amples informations sur les règles de réfutation des illusions).

Si un danseur mort parvient à fourvoyer un personnage joueur à force de mensonges (pas une exagération, ni une demi-vérité, mais une véritable *invention*), celui-ci peut démasquer le personnage et s'emparer de sa vie. La Mort n'a jamais permis à un menteur vivant de quitter le bal masqué, et il est très peu probable qu'Elle change d'avis sur ce point.

Les personnages joueurs peuvent rejoindre le bal masqué pour de multiples raisons. Par exemple, une faction de marchands nains mécontents et en désaccord avec le Roi Varulus III et le Prince Neden peuvent louer les services des personnages joueurs afin qu'ils rejoignent le bal masqué pour ramener à la vie le Roi Varulus II. Sinon, un ennemi de longue date des personnages joueurs peut concevoir un plan pour les inciter à rejoindre le bal. Cet ennemi préparera une histoire fictive et détaillée à propos d'un « héros du royaume valeureux » appelé Kolin, qui fut traîtreusement assassiné. D'autres conspirateurs auront approché les amis et parents de Kolin pour que ces derniers les incitent à libérer le héros des griffes de la Mort. Sans que les personnages le sachent, l'ennemi de longue date aura loué les services de nécromanciens pour que ces derniers divulguent à plusieurs danseurs morts les détails d'un passé fictif que « seul Kolin peut connaître ». Sinon, plusieurs agents d'une maison royale peuvent louer les services des personnages joueurs pour déjouer la tentative de résurrection d'un infâme nécromancien (très certainement de 12^{ème} Cercle au moins). Pour accomplir leur mission, les personnages devront participer au bal masqué et empêcher les conspirateurs d'entreprendre leur quête insensée.

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr.

D'après le récit pour Earthdawn intitulé *Masquerade of Death's Dreams*, publié dans les *Legends of Earthdawn*, vol.2 : *The Book of Exploration* (FASA6110), avec l'aimable autorisation de Black Book Editions.

Traduction : Jean-Cyril « Jean VI » Amiot
Relectures : Clément « Loutre » Moulin
Maquette : Jean-Cyril « Jean VI » Amiot