

LE CYCLE D'ELRIC
MICHAEL MOORCOCK

Analyse des Ouvrages par Kronale
Cartographie « Les Voyages d'Elric » par Kronale (cf. Carte Annexe)

Préambule :

Ce document correspond à une fiche de lecture constituée par un résumé en début de chaque chapitre, puis les citations de courts passages du livre qui donne des informations sur le monde, les peuples, sur Stormbringer etc...

A la suite de chaque citation, j'ai placé un petit commentaire (en bleu). Un signe rouge (R) correspond à une donnée importante, une piste à prospecter etc.

Cette analyse est en grande partie réalisée dans l'optique du supplément Dharzi.

Attention, c'est un document de travail, j'encourage les personnes qui n'ont pas lu les livres de Moorcock de le faire avant d'utiliser ce document !

TOME 02 – LA FORTERESSE DE LA PERLE

Titre original

THE FORTRESS OF THE PEARL

Traduit de l'anglais par Gérard Lebec

© Michael Moorcock 1989

© Pocket, 1990

ISBN 2-266-03764-1

RESUME

Elric s'est égaré dans le Désert des Soupîrs; il a franchi les sables ou s'abîment les voyageurs; le voici à Quarzhasaat, la ville engloutie par la marée des dunes, où nulle caravane n'a jamais abouti. Trop tard peut être : Elric délire, Elric agonise. Où est l'élixir qui lui rendra ses forces? Et s'il boit l'élixir, où trouver l'antidote? Finalement il accepte un pacte: en trois semaines, il va quérir la Perle au Cœur du Monde. Et le voilà parti pour l'Oasis Fleur d'Argent. C'est là que Varadia, la Sainte Fille des nomades bauradim, dort d'un sommeil surnaturel. C'est là qu'on peut se frayer un chemin vers les Royaumes du Rêve, où se dresse, dit on, la Forteresse de la Perle. Mais comment s'orienter, sans les Voleurs de Songes dans ces terres fictives? Et comment affronter es Aventuriers Magiciens, sachant que Stormbringer, la Buveuse d'Âmes, ne pourra rien contre ces chimères issues de l'imagination? Un voyage inouï attend le prince albinos : nouveau Christophe Colomb, il explore les domaines de la "fantasy"; où nul être de chair ne s'était risqué avant lui. Quelle Amérique l'attend au bout de l'aventure?

Les points Clefs du Livre (voir R dans la fiche)

C'est dans cet Ouvrage qu'on apprend l'existence de Quarzhasaat, la cité dans le désert des soupîrs et les origines de ce désert lié au destin de cette Cité. Le livre (et donc la fiche) introduit également de nombreuses informations sur les voleurs de Songes. Je donne dans ce paragraphe les points qui peuvent nous servir dans le supplément de l'Empire Dharzi.

Quarzhasaat est une ville dans un désert mais aussi la capitale d'un empire humain qui aurait menacé Melniboné quelques 2000 ans auparavant et qui aurait été détruit de la main même d'un de ces aventuriers-Magiciens (P52-53) qui aurait proféré un sortilège raté censé les protéger de l'armée Melnibonéenne lancée pour mater la rébellion.(cf. P11-12, P13). Il semble y avoir eut des combat au lieu dit « les murailles de Mass'aboon »(P20)

L'argot utilisé par les voleurs dans Quarz est l'Opish une langue plus ancienne que le Melnibonéen (P20-21). On apprend ailleurs que dans ce livre que c'est la langue du Dharzi (supplément Oriflam). Les Quarzhasaati pensent que Melniboné à périé sous les flots (P31) qu'ils auraient suscité pour se venger de la vague de sable (qui ne serait donc pas pour eux une erreur de leur part !). Quarz est située dans le sud du désert et sans doute assez proches des piliers déchiquter (160km de l'Oasis Fleur d'Argent, qui est à 1 journée de cheval de la Tente de Bronze qui est proche des Piliers déchiqutés (suffisamment pour renvoyer un écho ! (P43,45)

On considère les Melnibonéens comme des ennemis héréditaires de Quarz, or si tout c'est terminé en une journée sous le sable, pas vraiment de raison de ce « liens » ? (P70). L'influence de Melniboné dans le désert des soupirs ne sait pas fait trop sentir (P71). La Kasbah Moulor Ka Riiz, dans le désert fut construite bien avant l'extinction de l'empire quarzhasaati et tire son nom d'un sage souverain, fondateur de la dynastie aloum'rite (P74 ; considérée comme l'antithèse de Quarz.). Les Melnibonéens pensaient Quarz. détruite à jamais ! (P87) Melniboné régnait sur les contrées qu'elle parvint à découvrir (P98) !

Les nomades ont fui dans le désert, devant Melniboné d'abord, puis devant Quarzhasaat. L'une et l'autre étant d'une égale cruauté, d'une égale corruption, ils n'avaient qu'indifférence pour l'issue de leur combat sinon l'espoir, bien sûr, qu'elles se détruiraient mutuellement.(...) Quarzhasaat elle même s'anéantit ou presque, et Melniboné oublia tout... d'elle et des nomades ! (P98).

C'est dans ce livre que MM parle de l'arène des âmes perdues située dans les terres intérieures de Melniboné (P150).

Chamog Borm, ultime preux chevalier de l'Empire d'avant les sables, héros de légende entouré d'une vénération unanime, jusque sous les tentes nomades (P197). Il a deux coursiers gris : Taron et Tadia, frère et soeur d'une même portée. Ils n'ont jamais été séparés. Il les a montés, jadis dans la bataille. Jadis, quand il a pris les armes contre le Glorieux Empire (P199).

Il est fait allusion a une épée de la Loi, sorte de contrepartie de Stormbringer (P202).

On parle de la légende d'Aubec, et d'autre comme lui (P223).

Sinon bien évidemment les infos sur les voleurs de rêves. Quelques informations sur architectures, noms de rues, habits etc de Quarz, des nomades etc... Et deci delà des infos sur Multivers, Chaos, Loi ou Balance.

Préambule

P7 : *Et quand à Cymoril, sa bien aimée, Elric eut menti par trois fois, qu'il eut installé son ambitieux cousin Yyrkoon comme régent sur le Trône de Rubis, puis qu'il eut plus tard pris congé de Rackhir l'Archer Rouge, il s'enfonça dans des terres inconnues à la recherche d'un savoir qui, croyait il l'aiderait à gouverner Melniboné comme elle ne l'avait jamais été auparavant.*

Mais c'était compter sans un destin d'ores et déjà déterminé à lui faire apprendre et connaître par expérience certaines choses dont, sur lui, l'impact allait être considérable. Avant même de rencontrer le Capitaine Aveugle et la Nef Qui Voguait sur les Mers du Destin, il eu; à voir sa vie, son âme et son idéalisme en grand péril. A Ufych Sormeer, il fut retardé par une affaire où se manifesta quelque incompréhension entre quatre sorciers des plus étranges qui, par inadvertance, sans mal vouloir, manquèrent détruire les Jeunes Royaumes avant de servir en définitive les ultimes desseins de la Balance Cosmique. Et à Filkhar, il vécut un amour dont il ne devait plus jamais reparler. Il apprenait, en en payant le prix, la puissance et la douleur de porter l'Épée Noire.

Mais ce fut dans la cité de Quarzhasaat, au cœur du désert, qu'il aborda l'aventure qui allait nouer les fils majeurs, de son destin pour des années à venir...

Chronique de l' Epée Noire

LIVRE PREMIER

« Existe t il un fou, doué d'un cerveau assez puissant Pour restaurer l'étoffe où sont tissés les rêves Et broyer les démons et mater le Chaos, Qui, délaissant et son royaume et sa promise Tourbillonnant dans les marées contradictoires, Oubliera son orgueil pour de longues douleurs ? »

Chronique de l'épée Noire

Chapitre 1

Elric se meurt d'épuisement dans la cité de Quarzhasaat perdue dans le désert des soupirs. On y apprend la légende de la cité, capitale d'un empire humain ayant jadis défié le pouvoir de Melniboné 2000 ans auparavant. Elle fut elle-même la raison de la chute de l'empire à cause d'un sort, lancé contre des forces Melnibonéennes envoyées pour mater la rébellion, qui échoua : l'empire fut submergé par la vaste masse de sable et seule Quarzhasaat survécue isolée et perdue dans ce désert qui pris le nom du Désert des Soupirs. Il était parti en expédition pour découvrir la mythique Tanelorn et c'était perdu en chemin. Anigh, un adolescent de Quarzhasaat le sauva et l'amena dans la cité, espérant tiré de lui quelque profit, mais Elric privé de ses drogues n'est plus vraiment présentable !

P11 : *C'était dans Quarzhasaat la solitaire, destination de maintes caravanes et port où bien peu touchaient, qu'Elric, Empereur héréditaire de Melniboné, dernier d'un sang plus que dix fois millénaire, gisait prêt à mourir. Les drogues et herbes*


qui à l'ordinaire le sustentaient, il les avait épuisées dans les derniers jours de son long voyage au travers des confins méridionaux du Désert des Soupîrs, et il ne s'était pas trouvé en mesure de les remplacer dans cette cité fortifiée plus célèbre pour ses trésors que pour sa douceur de vivre.

Quarz située dans la partie sud du désert.

P11 : C'était comme s'il avait eu le bref espoir que l'Actorios serait en mesure de lui redonner vie, mais inutile était la pierre tant que lui manquait l'énergie d'en dominer les pouvoirs.

Donc Elric tirerait quelques pouvoirs de la pierre. Je ne sais plus trop, une relation facilitée avec Arioch ?

P11 : Eux, toutefois, auraient eu motif de le haïr, eussent-ils connu ses origines.

P11-12 :  Quarzhasaat avait jadis régné sur une terre de rivières et de belles vallées, de forêts verdoyantes et de plaines fertiles, mais cela c'était avant que n'eussent été proférés d'imprudents sortilèges au cours d'un conflit qui, deux mille ans plus tôt, avait menacé Melniboné. L'empire de Quarzhasaat s'était évanoui, perdu pour les deux camps, submergé par la vaste masse de sable qui s'était abattue sur lui telle une marée, ...

Voilà les premières informations sur le pb de Quarz. Et une date de -2000 avant le sac d'Imrryr.

P12 : Quatorze fois, des années tentèrent de traverser le Désert des Soupîrs pour aller piller la fabuleuse Quarzhasaat. Quatorze fois par le désert même ces armées furent défaites.

Quarz. reste imprenable tout de même pour les pillers, notamment à cause du désert qui est un formidable rempart !

P12 : République, ne fût-ce que de nom - et pivot d'un vaste empire, fût-il entièrement noyé sous les sables - Quarzhasaat était gouvernée par son Conseil des Sept, bizarrement connu comme les Six Plus l'Autre, et qui, possédant l'essentiel des richesses de la ville, avait la haute main sur la plupart de ses affaires. D'autres puissants, hommes et femmes, qui n'avaient pas choisi d'appartenir à cette Heptocratie, n'en détenaient pas moins une puissance considérable tout en déjouant les pièges inhérents au pouvoir. Dans leur nombre, avait appris Elric, Narfis, Baronne de Kuwai' (...) et accordait l'essentiel de son attention à son rival notoire, le vieux Duc Ral, qui parrainait les plus merveilleux artistes de Quarzhasaat (...). Ces deux-là, s'était laissé dire Elric, avaient élu chacun trois membres du Conseil alors que le septième, toujours sans nom et simplement désigné par celui d'Hexocrate (qui commande aux Six), maintenait l'équilibre, capable de faire pencher les choses par son vote dans un sens ou dans l'autre.

Infos sur gouvernement contemporain de Quarzh. !

P13 : (...) la cité, à l'évidence était le seul havre offert dans cette immense et vide étendue au nord des montagnes sans nom marquant la limite entre le Désert des Soupîrs et le Désert des Larmes.

Pas grand-chose donc dans le désert des soupîrs !

P13 : Elric se demanda, sarcastique, s'il allait être enterré ici parmi ces gens sans que jamais dût les effleurer l'idée que le monarque héréditaire d'une nation qui avait été leur plus grand ennemi était mort chez eux.

Nation Melnib = plus grand ennemi

P13 : Après qu'il eut quitté Filkhar en hâte et avec une certaine confusion, le premier navire appareillant de Raschil l'avait porté jusqu'à Jadmar où, sans illusions, il avait choisi de croire le vieux soûlard ilmiorain qui lui avait vendu une carte indiquant l'emplacement de la légendaire Tanelorn.


Information de voyage d'Elric : Filkhar (Raschil) → Jadmar → Tanelorn recherchée

P13 : Il avait envisagé de refranchir les montagnes pour gagner Kaarlaak au travers du Désert des Soupîrs, mais le recours à sa propre carte, d'une facture melnibonéenne plus fiable, montrait Quarzhasaat nettement plus proche.

Localisation de Karlaak (Notez que MM met 2x2a dans le nom Kaarlaak) de l'autre côté des montagnes (sans doute celles sans nom)

P13 : Sa quête d'une Tanelorn presque aussi légendaire pour son peuple que pour ceux des Jeunes Royaumes s'était soldée par un échec.

Tanelorn légendaire pour les Melnib.

P13 :  Bien que les chroniqueurs melnibonéens, comme à leur habitude, n'eussent montré qu'un intérêt passager pour leur ennemi vaincu, Elric se souvenait que, selon eux, Quarzhasaat devait à ses propres sortilèges de ne plus constituer une menace pour ses rivaux demi-humains : une rune mal placée, proférée par Fophéan Dals, duc et magicien, ancêtre de l'actuel Duc Ral, dans un charme censé noyer l'armée adverse sous les sables et ceindre le pays entier d'un rempart.

« Intérêt passager pour les ennemis vaincu » (d'où le si peu d'informations pour Quarzh, et évidemment les Dharzis.

P14 : Elric avait été découvert par un jeune garçon sorti chercher les bijoux et autres précieux objets manufacturés périodiquement exhumés par ces vents de sable qui, allant et venant sur cette partie du désert, la balayant en permanence, n'étaient pas étrangers à la survie de Quarzhasaat et justifiaient l'étonnante hauteur de ses magnifiques murailles. Le nom empreint de mélancolie de ces vastes solitudes, lui aussi, leur était dû.

Infos sur la richesse de Quarz, et sur le nom du désert !

P14 : En meilleure forme, Elric eût apprécié la monumentale beauté de Quarzhasaat, beauté résultant d'une esthétique raffinée sur des siècles et ne portant nulle trace d'influences extérieures. (...) dans leurs rousseurs de terre cuite et leurs scintillements de granit argenté, dans la blancheur de leurs stucs chaulés, la richesse de leurs bleus, de leurs verts, comme matérialisés par enchantement de la substance même de l'air. De luxuriants jardins débordaient de terrasses complexement imbriquées, fontaines et ruisseaux, puisés dans les extrêmes profondeurs du sol, (...) Il n'en restait pas moins que cette eau, dont pouvaient avoir été spoliées des cultures, servait à maintenir l'apparence de Quarzhasaat telle qu'elle avait été au sommet

de sa puissance impériale, que sa valeur dépassait en conséquence celle des gemmes, que son utilisation faisait l'objet d'un rationnement, que son vol tombait sous le coup des lois les plus sévères.

Infos sur la beauté de la cité et sur le fait que l'eau à Quarz vaut plus que les richesses

P15 : Elric avait besoin d'herbes rarissimes pour soutenir son sang déficient, mais leur prix, (...) se fût révélé bien au-delà de ses moyens actuels, lesquels se réduisaient à quelques pièces d'or - une fortune à Kaarlaak, une misère dans une ville où l'or était si commun qu'on s'en servait pour parfaire l'étanchéité des aqueducs et des égouts.

Le coût de la vie à Quarz

P15 : Il se nommait Anigh et, bien qu'il s'exprimât dans la koinè des Jeunes Royaumes - langue issue du melnibonéen, - l'épaisseur de son accent rendait parfois incompréhensible tout ce qu'il disait.

Le koinè des JRs : le commun ?

P16 : Vos traits sont ceux de nos anciens adversaires, mais plus pâles que l'os, et avec des yeux comme je n'en ai jamais vu chez personne.

Anigh comme sans doute la plus part des Quarz connaît l'apparence des Meln, sans doute de nombreuses représentations des illustres batailles où les Quarz écrasent les Meln ? ☺

P16 : Jugeant peu prudent de dévoiler ses origines, il s'était présenté comme un mercenaire de Nadsokor, la Cité des Mendiants, connue pour abriter toutes sortes de marginaux.

Elric y est incognito ☺

P16 : Et les yeux du jeune Quarzhasaati dévièrent

Bon une fois pour toute, dans le livre on a :

Singulier : Quarzhasaati ; **Pluriel :** Quarzhasaatim

P17 : une créature parfaitement adaptée à la vie au sein des roches brûlées et des sables impalpables du Désert des Soupirs.

Apparence du désert

- Il y a peut-être dix mille ans. (...) Mais elle est probablement plus ancienne...

En parlant de l'âge de Stormbringer (effectivement correspond grosso modo à la chronologie que l'on donne dans les suppléments Dharzi.

P17 : - En ce cas, sa rareté n'est pas douteuse ! Et de tels objets sont fort prisés par la noblesse de Quarzhasaat. Il en est même parmi les Six qui les collectionnent. Son Honneur le Maître d'Unicht Shurl, par exemple, possède les armures de tout un corps d'armée ilmiorain, chacune équipant le cadavre momifié du guerrier d'origine. Et la collection de machines de guerre de Dame Talith compte plusieurs milliers de pièces dont pas une seule n'est en double.

Voilà des collections intéressantes ! On note nombreuses machines de guerres, sans doute des vestiges aussi de la guerre Meln-Dharzi ?

P17-18 : Quoi qu'il en soit, si j'ai bien compris, ces herbes que je t'ai décrites ne poussent que dans la lointaine Kwan, à deux jours d'ici, sur les contreforts des Piliers Déchiquetés.

Holà ! Quarz serait donc proche des piliers déchiquetés donc bien plus à l'Est que présenté dans l'atlas des JRs !?

Bizarre tt de même : LOINTAINE Kwan et QUE 2 jours !

P18-19 : Gravée de runes qui semblaient y danser sur le noir et luisant métal, décorée d'antiques et complexes ciselures au dessin tantôt mystérieux tantôt figurant des dragons et des démons enchevêtrés comme au corps à corps, Stormbringer n'avait à l'évidence rien d'une arme de ce monde.

P19-P20 : -- D'aucuns diraient qu'elle est à la fois dotée d'intelligence et de volonté. D'autres y verraient un démon déguisé. Il en est pour la croire composée des âmes résiduelles de tous les damnés qui jadis, dit la légende, y furent piégés quand un autre pommeau que celui qu'elle arbore à présent hébergeait un puissant dragon.

(...) Au cours de mes voyages, il m'est arrivé de l'entendre décrire comme la propre épée d'Arioch, celle qu'il porte au combat et qui lui donne le pouvoir de fendre les murs entre les Royaumes. J'en ai connu qui, mourant sous elle, furent persuadés d'avoir affaire à une créature vivante. Une théorie prétend qu'elle est l'unique représentant dans notre dimension d'une race entière et qu'elle pourrait, en aurait-elle le désir, y convoquer un million de ses congénères.

(...)

- Lui donnez-vous un nom ?

- Oui, Stormbringer. Mais il en est un autre qui parfois se murmure dans les Jeunes Royaumes, confondant cette lame et moi qui la porte : celui de Voleur d'Ames. Et, de fait, elle en a bu plus d'une.

Des infos sur Stormbringer, on y retrouve la légende du Dragon (l'Épée Dragon dans la saga d'Erekošë) et hypothèse d'une race entière, probablement les multiples représentations de l'être-Épée dans les différents plans du multivers

P20 : - Ainsi vous êtes voleur de rêves !

Première mention, la caste des Voleurs de songe est donc bien connu à Quarz.

P20 : ☞ C'est comme dans cette histoire sur les murailles de Mass'aboon. Ils en avaient, ceux qui ont été les responsables de notre isolement. Oui, les épées que portaient leurs chefs étaient pareilles à la vôtre.

Tiens intéressant ! Comme il n'y a pas eu de véritable conflit entre Quarz et Melnib (ou alors la seule mention dans les chroniques de Meln qui ne fait état que de la chute de Quarz, est fautive et la naissance du désert serait un événement plus tardif que la prise d'indépendance : un peu comme le

cas avec les dharzi : on ne parle que de la chute en -1000 ! ?), on pourrait y voir des conflits entre Dharzi et Meln, sur le flanc Est de l'avancée Dharzi en Ilmiora ? (avant donc que Quarz se révolte ?) où alors les légendes se trompent et confondent les armes-entités classiques avec les épées noires ! D'autant qu'ici il est sous entendus plusieurs épées portées par les chefs !

Remarque nous on considère que les épées noires ont été rendus plus tard, dans la guerre contre le Dharzi, aux Melnib par les Nihraïns !

P20-21 :-- Oh, messire est grand menacier !

⚔ Dans sa panique, il venait d'employer une langue plus ancienne que le melnibonéen et qu'Elric reconnut pour l'avoir apprise dans le cadre de ces études.

- D'où vient que tu saches t'exprimer en opish ? demanda l'albinos.

(...)

- Ici, à Quarzhasaat, c'est de l'argot. Les voleurs y ont recours pour n'être pas compris des autres.

Opish plus ancien que le Melnibonéen ! Or on sait par ailleurs que c'était la langue du Dharzi sans doute même racine du langage des Anciens (s'alliant avec les Melnibonéens) et des Varks (donnant naissance au peuple des brumes puis aux dharzis)

P21 : Il mesurait la répugnance qu'il avait toujours eu - et ne cesserait probablement jamais d'avoir - à s'asseoir sur le Trône de Rubis, sachant toutefois que tel était son devoir. S'était-il délibérément choisi son sort présent à seule fin de se dérober à cette responsabilité ?

(...). Il avait espéré pouvoir, par son règne sur Melniboné, transmuier ce vestige introverti, cruel et décadent d'un empire honni en nation régénérée, capable d'apporter au monde paix et justice, d'offrir un modèle de gouvernement éclairé que d'autres auraient pu reprendre à leur profit.

Le rêve d'Elric et sa raison de son année d'errance dans les JRs

P21 : Elle le liait à l'ancienne foi jurée de sa race envers le Chaos, engagement qu'il n'imaginait pas le Duc Arioch disposé à lui laisser rompre.

Stormbringer liée au lien entre les Meln et le chaos

P22 : ses déclarations à Rackhir, le Prêtre Guerrier de Phum, qui s'était lui aussi lancé à la recherche de Tanelorn.

Devenir de Rackhir après qu'il eu quitté Elric

P22 : Il craignait qu'un nouveau recours à l'assistance du Duc eût pour résultat de lui faire perdre bien plus que la vie. (...) Arioch avait montré, ces derniers temps, si peu d'empressement à venir à son aide qu'il en venait à se dire que Yyrkoon l'avait peut-être supplanté dans tous les domaines

Elric se méfie d'Arioch et ce dernier ne vient pas souvent à son aide !

P24 : cette mère étrange qu'il n'avait jamais connue et ce père plus étrange encore, (...) les palais d'une complexité hallucinante de cette race étrangère à l'humanité dont les ancêtres mêmes n'avaient qu'en partie appartenu à ce monde q

Mention de sa mère morte en couche, et de la venue de ses ancêtres dans les JRs (xénans arrivant en R'lin K'ren A'a)

P26 : Cette dernière phrase délivrée dans le jargon archaïsant dont Anigh s'était servi la veille.

Toujours de l'Opish

Chapitre 2 – La Perle au cœur du Monde

Où Elric apprend la nature de la mission qu'on lui donne !

Au cours de ce chapitre, un notable de la cité (le Seigneur Gho Fhazzi) va lui proposer une Mission (voyant en Elric un voleur de la cité de Nadsokor, et non pas un descendant de leur lointain ennemi) et s'assurer qu'Elric ne puisse pas faire autrement qu'accepter en lui faisant prendre une drogue revigorante mais empoisonnée et en retenant prisonnier Anigh : il devra aller quérir une perle mythique dans le désert des soupirs. Cette perle permettra à Gho d'accéder aux conseil des « Six plus l'Autre » qui gouverne la cité.

P30 : Ah oui, c'est vrai. J'ai ouï dire qu'ils regorgeaient de nourriture.

- Comme Quarzhasaat de diamants. Avez-vous déjà visité ces contrées, Seigneur Gho ?

- A nous autres, Quarzhasaatim, la nécessité de voyager ne se fait pas sentir. (Quelque surprise perçait dans sa voix.) Qu'y aurait-il à l'étranger pour susciter notre convoitise ?

En parlant des JRs. Les Quarzhasaatim ne bougent donc pas du tt de leur cité !

P30 : Elric observa que le peuple de cet homme avait beaucoup en commun avec le sien.

Sans doutes des manières calquées sur les manières de vivre des Melnibonéens à l'origine de la genèse de la nation Quarz.

P30 : - D'où tenez-vous vos connaissances sur Nadsokor ?

- Si nous ne sortons jamais de nos frontières, il nous arrive de voir passer des voyageurs. Certains, ayant suivi des caravanes à destination de Kaarlaak ou d'ailleurs, nous en ramènent à l'occasion des esclaves et, sans coup férir, abondance de contes à dormir debout ! (Il eut un rire tolérant.) Il n'est pas douteux, toutefois, qu'il y ait un grain de vérité dans ce qu'ils disent. Ainsi avons-nous appris alors que **les voleurs de songes sont des plus discrets quant à leur origine** – (...)

La source de la connaissance de l'extérieur ! Infos aussi sur les voleurs de songes très discrets.

P31 : - Vous n'êtes pas sans présenter des ressemblances superficielles avec le peuple de Melniboné dont la rapacité nous a conduit à notre situation présente, fit remarquer le Seigneur Gho.

Toujours bonne connaissance des traits de leurs ennemis (2000 ans après !)

P31 : La haine est-elle encore vivace envers ces gens pour ce qu'ils firent jadis ?

- Vous parlez de leur assaut contre notre empire ? Mais souvenez-vous que l'Ile aux Dragons a depuis longtemps sombré sous les vagues, victime de notre sorcière vengeance. Pourquoi devrions-nous attarder nos pensées sur une race défunte qui a dûment été châtiée de son infamie ?

(...)Elric s'aperçut que Quarzhasaat s'était donné de sa défaite une explication si satisfaisante, si complète - jusqu'à y inclure un motif de ne pas contre-attaquer - qu'elle avait voué à l'oubli dans ses légendes le peuple qui la lui avait infligée.

Et voilà la belle histoire Quarz. Remarque il doit exister un fond de vérité et il est probable que la tentative, 1200 ans après la chute de QUarz, des dharzis en pleine débâcle et de leur tentative de noyer Melnib soit arrivée jusque Quarz, et qu'ils se soient appropriés l'histoire !

P32 :- Quand la Lune de Sang la Tente de Bronze embrasera, vers la Perle ouverte sera la Voie.

(...)- Et un homme tel que vous, doté d'un savoir tant surnaturel que non surnaturel, apte à évoluer entre les plans du réel et de l'irréel, pour qui les chemins de traverse aux frontières du rêve et de la veille n'ont plus de secrets, ne peut qu'être à même de percer les défenses de la Perle, d'en subjuguier les gardiens et de la dérober.

(...) - Après tout, enchaîna son interlocuteur non sans impatience, ce joyau n'est-il pas connu sous le nom de **Perle au Coeur du monde** ?

La légende de la perle et infos sur les pouvoirs des voleurs de songes (Elric se fait passer pour l'un d'eux.

P32 : Il vous faut à l'évidence gagner l'Oasis Fleur d'Argent. **Les nomades vont s'y rassembler et cette Lune de Sang** ne peut qu'avoir son importance. (...) Mais n'avez-vous jamais emprunté la Piste Rouge ?

- Je crois vous avoir précisé ma qualité d'étranger, Seigneur Gho.

- Certes, mais **vos géographes et historiens doivent s'être intéressés à nous !**

- J'ai bien peur que nous soyons quelque peu ignares, puissant seigneur. Nous autres, **des Jeunes Royaumes, si longtemps maintenus dans l'ombre de la perverse Melniboné, n'avons guère eu l'occasion de découvrir les joies de l'érudition.**

Les sourcils artificiellement modifiés du noble Quarzhasaati se haussèrent.

- Oui, dit-il. C'était inévitable. Nous vous fournirons donc une carte.

Mouais tt de même en 2000 ans, les humains évoluent tout de même : il est trop stupide ce Gho là ! ;-)

P32 : Mais **la Piste Rouge** n'est pas très difficile à suivre puisqu'elle **va de Quarzhasaat à l'Oasis Fleur d'Argent** et que, **plus loin, ne se dressent que ces montagnes parées du nom de Piliers Déchiquetés par les nomades.** (...) Cette route est des plus mystérieuses, et vous serez sensible au fait qu'elle n'est portée sur aucune carte... classique du moins, puisqu'elle est absente des nôtres **alors que nous pouvons nous enorgueillir de posséder les bibliothèques les plus complètes du monde.**

Donc infos de voyages entre les 2 lieux dits. On note aussi que la biblio de QUarz est conséquente où qu'ils sont drôlement orgueilleux ! (les deux peuvent aller aussi ensemble)

P34 : Vous êtes sans doute conscient que, **même dans les Jeunes Royaumes, rares sont ceux dotés de mes compétences ou de ma solide réputation,** et plus rares encore ceux qui s'aventurent jusqu'à Quarzhasaat...

Voleurs de songes peu répandus.

(...) les meubles et objets libéralement incrustés de gemmes, sur les mosaïques de pierres fines, sur l'ornementale complexité des corniches et colonnes.

Architecture poussée !

P35 : La Perle va me valoir au **Conseil des Six la place qui sous peu doit devenir vacante.** Tel est le prix qu'en demande la Septième Sans Nom.

Et voilà le pourquoi du comment !

P37 : par deux soldats revêtus de l'incommode et baroque armure de Quarzhasaat et dont les barbes huilées fourchaient en formes extravagantes. A l'approche du Seigneur Gho, ils se mirent au garde-à-vous derrière leur hallebarde damasquinée.

- Ouvrez ! ordonna leur maître, et l'un d'eux sortit de **son plastron** une énorme clé qu'il introduisit dans la serrure.

Informations sur le type d'armures à Quarz

P38 :- **Mais c'est inique,** messire. (La rage faisait trembler la voix d'Elric et il lui fallait se maîtriser pour ne pas porter sa dextre à l'Épée Noire qui battait sur son flanc gauche.) **Dussé-je être occis dans la poursuite de mon but que le garçon mourra comme si j'avais délibérément choisi de vous causer compagnie.**

Passage un peu loufoque quand on sait que Elric est un Melnib. Faudrait savoir à la fin : les Meln sont ils comme on les dépeint , inhumain ou « humain ! »

P39 : Plus grande ambition était à l'évidence inconcevable aux yeux du Seigneur Gho Fhazzi.

Le fait d'avoir une place au conseil

P39 : (Puis il ajouta dans l'archaïque jargon des brigands :)

Tjrs Opish

P41 : vous êtes comme les nomades. Lesquels ne sont à leur tour pas différents des peuples des Jeunes Royaumes. Ils accordent une valeur exagérée à la vie de ceux auxquels le hasard les associe. Ils ont un faible pour les loyautés sentimentales.

Infos sur les nomades

P41 : Elric ne put s'empêcher de méditer sur l'ironie de la situation : Melniboné même s'était toujours jugée si au-dessus de telles loyautés qu'il était un des rares de sa race à s'inquiéter du sort de qui n'appartenait pas à son entourage immédiat. Sa présence ici n'avait d'autre motif. Le destin, se dit-il, lui enseignait d'étranges leçons. Il soupira, espéra que sa mort ne fût pas inéluctable.

L'explication de l'interrogation de la p38 : Elric différent des autres Meln ☺

P42 : Il tourna sur l'aristocrate des yeux d'un rouge ardent. On aurait dit que les flammes de l'Enfer faisaient rage à l'intérieur de son crâne.(...) Sur les terribles yeux d'Elric ses paupières tombèrent comme s'il fermait une porte sur le Royaume du Chaos.

Le joli regard de braise !

P43 : exercera sur vous et sur votre cité de tels ravages que vous regretterez d'avoir jamais entendu mon nom. Et vous n'apprendrez qui je suis qu'en rendant l'âme, tandis que cette ville et les dégénérés qui la peuplent mourront avec vous.

Brrrrrr ! ☺

P43 : ☞ - Vous avez trois semaines.

Il faut donc au maximum 10 jour pour un aller à l'Oasis, et y trouver la perle.

P43 : Avec ce qui lui restait d'énergie, Elric tira Stormbringer du fourreau. Le noir métal palpita et une noire lumière en émana cependant que les runes gravées sur la lame se mettaient à se tordre et à danser, qu'un hideux chant de jouissance anticipée montait dans la petite cour, allait envelopper dans ses résonances les antiques tours et minarets de Quarzhasaat.

Et storm s'y met ! Brrrrrr ! ☺

P44 :- Je vous entends, lui répondit Anigh dans la même langue secrète et contournée.

Opish encore

Chapitre 3 – Sur la Piste Rouge

Elric se dirige donc vers l'Oasis en suivant la piste rouge, un ancien court d'eau. Il va y rencontrer les Aventuriers Magiciens de Quarzhasaat, lancés à sa suite. Il parviendra à leur échapper de belle manière, mais ils vont invoquer pour l'éliminer une charmante créature. Elric va être néanmoins aidé par un arrivant, Alnac, un vrai voleur de songe qui l'accompagne jusqu'à l'Oasis.

P45 : ☞ Ce fut donc le lendemain matin qu'Elric de Melniboné quitta l'antique Quarzhasaat, ne sachant tant ce qu'il cherchait que l'endroit où le trouver, instruit seulement d'avoir à suivre la Piste Rouge jusqu'à l'Oasis Fleur d'Argent et d'y découvrir la Tente de Bronze où il apprendrait comment poursuivre son chemin vers la Perle au Coeur du Monde.(...)

Ignorant tout des légendes ou de l'Histoire de Quarzhasaat et n'ayant qu'une vague idée de sa géographie, Elric avait décidé de suivre la carte à lui remise. C'était assez simple. Elle montrait une piste qui s'étirait sur une centaine de milles entre la cité dans ses remparts et l'oasis au nom étrange puis, par delà, les Piliers Déchiquetés, barrière d'assez basses montagnes.

1 milles = 1,6 km → 160 km entre Quarz et l'oasis. Plus loin, il est dit une journée de cheval entre oasis et La Tente de Bronze qui est relativement proche des Piliers !

Est-ce compatible avec l'Atlas ?

P46 : ils se montreraient amicaux, mais les profondeurs du Désert des Soupîrs comme ses populations lui étaient en fait totalement inconnues. Il savait seulement que le Seigneur Gho méprisait ces nomades, les jugeait primitifs et supportait mal d'avoir à les admettre de temps à autre entre les murs de sa ville pour les besoins du commerce. Autre espoir d'Elric : qu'ils fussent moins barbares que ceux de leurs semblables qui croyaient encore ce continent tout entier destiné à tomber sous leur coupe.

Elric ne connaît vraiment pas ces terres. Ils ont donc vraiment tt oublié des JRs en restant isolés sur l'île centrale !

P46 : La Piste Rouge méritait son nom, sombre comme du sang séché, taillant au travers du désert entre deux hauts talus suggérant qu'il aurait pu s'agir jadis d'une rivière où s'était miré Quarzhasaat. Chaque lieue ou presque, ces berges s'affaissaient pour révéler dans toutes les directions l'immensité du désert, houleuse mer de dunes se déplaçant au gré d'un vent dont la voix, faible ici, gardait néanmoins sa ressemblance avec les soupîrs d'une amante séquestrée.

Piste Rouge = Ancien cours d'eau, et infos sur le désert

P46 : (...) conformément aux coutumes locales, d'un burnous blanc porté sur l'ample ensemble d'une tunique et de braies pareillement blanches, de bottes de lin blanc qui lui gagnaient la jambe jusqu'au genou et d'une visière protégeant ses yeux. Sa monture, solide et gracieuse bête apte aux pointes de vitesse comme aux longues étapes, était également vêtue d'un caparaçon de lin blanc pour l'abriter de l'ardeur du soleil mais aussi du sable qui, constamment, sans violence aucune, balayait ces vastes étendues. A l'évidence, on se livrait à quelques tentatives pour garder la Piste Rouge libre des bancs qui s'accumulaient de part et d'autre, exhaussant progressivement en murailles les berges de l'ancien cours d'eau.

Infos sur les tenues classiques du désert et sur le désert et la maintenance de la piste rouge.

P47 : - Requérir maintenant l'aide de puissances surnaturelles couronnerait cette série de maladresses, lança-t-il dans le vide. D'autant qu'une telle assistance risque de m'être nécessaire quand j'atteindrai la Forteresse de la Perle.

Bref il ne l'utilise pas à toute occasion !

P47 : De petites silhouettes couraient çà et là, bien droites sur leurs longues jambes comme autant de mannequins minuscules. (...) D'autres créatures, plus grosses, infiniment plus lentes, semblaient ramper juste sous la surface du sable à l'aplomb d'un nuage de substance noirs, qui, apparemment les suivait dans leur pesante traversée


Ch'ites bestioles et grosses bestioles !

P48 : Elric était en train d'apprendre que - dans cette partie du Désert des Soupîrs tout au moins - l'immensité apparemment sans vie n'était rien de tel en fait.

Donc plein de vie !

P48 : Il huma l'air. Le vent portait une odeur nouvelle. N'eût-ce été l'endroit, il eût pensé à une incinération d'ordures ménagères : la même puanteur vous prenait à la gorge. (...)

Cf. scarabées incendiaires dans le supplément Est Inconnu

P48 :  Se pouvait-il que des nomades fussent si près de Quarzhasaat ? Sauf raisons précises, avait-il cru comprendre, ils ne s'approchaient pas à moins d'une centaine de milles de la cité.

Donc Quarz isolée d'au moins 160 km (correspond à distance de l'Oasis fleur d'argent)

P48-50 : Il la sentait engorger ses poumons. Une véritable infection, comme si l'on brûlait des cadavres déjà bien avancés. De nouveau, les talus s'abaissèrent assez pour que son regard portât par-dessus. A moins d'un mille, pour autant qu'il pût en juger, c'était une vingtaine de fumées qui montaient maintenant vers le ciel cependant que d'autres masses nébuleuses dansaient et zigzaguaient autour d'elles.

(...) Soudain, une nuée de bestioles déferla en travers de son chemin, sortant des trous qui venaient d'apparaître dans les murs. C'était ce qu'il avait tout à l'heure pris pour des homoncules. Maintenant qu'il les voyait de plus près, il se rendait compte qu'il s'agissait d'une sorte de rat, des rats qui couraient sur leurs longues pattes de derrière, leurs membres antérieurs atrophiés et repliés sur la poitrine, leur long museau gris révélant des rangées de petites dents pointues, leurs oreilles démesurées leur donnant l'allure de volatiles cherchant à prendre leur essor.

Puis un grondement se fit entendre, énorme et accompagné de craquements. Une fumée noire aveugla Elric, cabra son cheval, et il entrevit une forme qui se dégageait du talus réduit à l'état de décombres, un corps couleur chair planté sur une douzaine de pattes, des mandibules qui claquaient atrocement alors que la bête se ruait à la poursuite des rats, lesquels constituaient à l'évidence son gibier naturel. Elric lâcha la bride à sa monture et se retourna pour mieux voir cette créature qu'il croyait n'avoir existé qu'en des temps reculés, en ayant trouvé mention dans les livres - mais comme espèce éteinte - sous le nom de scarabées incendiaires. Par quelque bizarrerie biologique, en effet, ces gigantesques insectes exsudaient une humeur huileuse qui s'accumulait dans les creux de leur épaisse carapace et, exposée à l'ardeur du soleil et des flammes brûlant déjà sur d'autres dos, prenait feu.

(...)

Les scarabées incendiaires chassaient.

toujours les bestioles

P50 : (...) il s'interrogeait sur l'efficacité que même la sorcière lame aurait contre ces carapaces gris-rose d'où, maintenant, bondissaient et se répandaient les flammes. L'énergie puisée par Stormbringer de créatures naturelles de ce type restant minime, son seul espoir était d'en porter un coup heureux (...) projetées par l'épée qui venait de racler la chitine sans causer plus grand dommage à l'insecte que la fois précédente.

Stormbringer pas très efficace !

P51 : (...) vit soudain l'air se remplir de mouches et se sut confronté aux charognards qui accompagnaient en permanences scarabées. (...) S'il entendait encore derrière lui les monstrueux insectes.


toujours les bestioles

P52 : C'étaient des cavaliers progressant de part et d'autre de la piste et repoussant devant eux les scarabées avec de longues lances qu'ils introduisaient sous les carapaces, sans grand effet sur les créatures sinon ce qu'il fallait de douleur pour les obliger à bouger, résultat que n'avait su obtenir l'épée d'Elric. Ils portaient d'amples robes jaunes qui flottaient dans le simple souffle de leurs mouvements, se déployant autour d'eux, évoquant des ailes, tandis qu'avec méthode ils regroupaient leur troupeau et lui faisaient quitter la piste.

Technique pour contrôler bestioles

P52 : Les survivants des hommes-rats, peut-être emplis de gratitude pour un secours à ce point inattendu, s'éparpillèrent et se creusèrent des terriers où ils disparurent.

Hommes-rats ? quelle tailles avaient-ils ?

P52-53 :  L'homme était plus grand que lui, très mince, avec des joues creuses, un teint sombre et des yeux noirs. Il avait le crâne rasé, les deux lèvres décorées de minuscules tatouages donnant l'impression qu'il portait un masque de fine dentelle multicolore en travers de la bouche. (...). Je me présente : Manag Iss de la Secte Jaune, parent de la Conseillère Iss.

J'ai l'honneur de me compter au nombre des **Aventuriers Magiciens**. (...) **ces sectes qui avaient constitué la principale caste guerrière de Quarzhasaat et porté une large part de responsabilité dans les malheureuses incantations ayant entraîné la submersion de l'Empire sous les sables.** (...) Derrière eux, les autres membre de la secte refluaient, tâche accomplie, remisant leur longue lance dans l'étui fixé à leur selle. (...) Manag Iss agita une **longue main brune dont on avait fait disparaître les ongles pour les remplacer par les mêmes tatouages que sur les lèvres.**

Descriptions des aventuriers magiciens

P54 : les colonnes de fumée qui montaient de leur dos lui rappelèrent **les feux de camp des lépreux aux alentours de Jadmar.**


Infos JRs

P54 : Mais vous n'êtes pas sans savoir, j'en suis sûr, qu'à s'acquitter d'une telle tâche **les Aventuriers Magiciens ont toujours échoué. Des siècles durant, il y en eut de toutes les sectes pour tenter, à chaque lever de la Lune de Sang, de trouver la Perle au Coeur du Monde. Les rares qui rentrèrent vivants à Quarzhasaat n'avaient plus leur raison et ne tardèrent pas à mourir.**

Infos sur tentatives (des siècles durant ! ha bon ! la légende est donc ancienne !)

P55 : et je dois ajouter que **la préparation de son antidote n'a rien d'un jeu d'enfant.** D'où ma surprise que le Seigneur Gho prétende l'avoir alors que seules certaines sectes des Aventuriers **conservent de quantités minimes.**

Il existerait donc un antidote à la drogue

P55 :  si nous convenions de nous retrouver, mettons dans six jours, à l'Oasis Fleur d'Argent. J'ai assez d'élixir pour trois semaines, soit le temps de l'atteindre, d'y assister à cette Lune de Sang puis de regagner votre cité.

Infos du temps pour rejoindre l'Oasis (~<6jours)

P56 : Il en émergea des formes vagues, un grand envol de robes vert pâle qui se ruaient vers eux au galop(...). Eux aussi portaient des tatouages, mais aux paupières et aux poignets, et l'ample surcot qui leur descendait jusqu'aux chevilles s'ornait d'une fleur brodée, motif que l'on retrouvait en plus petit sur la bordure des manches. (...) Il n'était pas très grand, mais bel homme, et impeccablement rasé à l'exception d'une minuscule barbiche huilée en pointe exagérée à la mode quarzhasaatia.

Autre caste !

P57-58 :- Je vous salue, **Oled Alesham**, et la paix soit sur vous. La Secte Jaune souhaite à la **Secte de la Digitale** de grands succès (...) Cet homme est étranger à notre terre et nous lui offrons notre assistance **ainsi que le requièrent nos anciennes coutumes.**

- Oh, nous sommes tous plus ou moins parents à Quarzhasaat.

une **demi-douzaine de cavaliers vêtus de noir, massivement voilés et encapuchonnés, l'épée déjà brandie.**

(...) - Ils appartiennent à **Confrérie du Phalène**, lui apprit Oled Alesham, et **ce sont des assassins.** Tuer est leur seule tâche dont on les charge, messire larron.

Autre caste !

P58 : Ce fut alors que s'empara d'Elric **cette rage impatiente inhérente à son sang très ancien.**


Il est en colère l'albinos !

P59-61 : Stormbringer monta dans la main gantée d'Elric, **son noir métal captant l'aveuglant éclat du soleil et semblant l'absorber.**

(...) Ces derniers mots presque dans un hurlement suraigu que l'épée reprit en écho alors qu'il la dressait dans le ciel, **noire et gigantesque,**

(...) A son tour, Elric remit Stormbringer au fourreau. **L'énergie impie ravie à ceux qui avaient voulu l'occire se déployait en lui, ranimant la sensibilité affinée par sa race depuis dix millénaires mais aussi toute la puissance et l'arrogance de ce très ancien sang.**

Infos storm

P61 :  Il est dit que **les seigneurs du Glorieux Empire avaient des lames pareilles à celle-ci en des temps qui précédèrent le nôtre. C'était avant l'Histoire, mais il ne s'en est pas moins transmis que ces lames étaient vivantes, qu'il s'agissait d'une race alliée à la vôtre.**

Infos importante : on parle ici de ces lames comme connue à une époque avant l'Histoire, donc datant d'avant Quarz, des légendes datant sans doute de l'époque où les Meln **les avaient encore ?** (contre les dieux morts !)

P61 : Or vous avez l'apparence de **ceux qui furent jadis nos adversaires.** Cela pourrait-il signifier que **Melniboné n'ait pas sombré sous les flots ?** (...) Si Melniboné doit sombrer, Maître Aventurier Magicien, ce ne sera pas autrement que sombre Quarzhasaat à l'heure actuelle...

Il commence à se poser des questions : il est bien ce petit !

P62 : Sur Cymoril étaient ses pensées, et sur son retour à Melniboné où il **espérait assurer la survie de sa nation en lui apportant les changements dont il avait parlé aux Quarzhasaatim.** (...) Ses songes furent solennels et familiers. Il était à Imrryr, la Cité qui Rêve, et du Trône de Rubis contemplait sa cour, Cymoril à ses côtés. **Cette cour n'était plus celle qu'avaient entretenue les empereurs de Melniboné pendant les millénaires de leur prééminence.**

Toujours rêves d'Elric et différences avec le passé de Melniboné

P64-65 : Il sut aussi qu'elle n'appartenait pas au désert, ni même à ce monde. Il en sentit la puanteur et y reconnut **celle d'une créature surnaturelle issue des profondeurs de l'Enfer, appelée au service de ses ennemis.** (...)

C'était un chat, énorme, à cela près que le corps évoquait celui d'un babouin pourvu d'une queue en panache et qu'il avait **l'échine hérissée de piquants.** Toutes griffes dehors, il se dressa sur ses pattes de derrière et tenta d'atteindre Elric qui se rejeta par côté, portant un premier coup de taille. **Le monstre scintillait de nuances et de lueurs singulières comme s'il n'était pas**

tout à fait matériel. Le doute n'était plus permis sur son origine. Les sorciers de Melniboné avaient plus d'une fois requis l'aide de semblables créatures contre ceux qu'ils voulaient *anéantir*. Il chercha en lui le souvenir de quelque charme, de quelque chose qui pût la renvoyer dans les régions d'où elle avait été mandée mais il y avait trop longtemps qu'il n'avait pratiqué un type quelconque de sorcellerie.

(...) - Par Arioch, hoqueta l'albinos, tu es une bien vilaine créature. C'est presque un devoir que de te réexpédier en Enfer...

Bon il est dit créature du chaos, mais on pourrait avoir là une belle anamorphis chaotique... Mais le paragraphe sous-entendrait qu'ils invoquaient de semblables créatures (mais cela peut être une façon de parler !). Par contre Elric cela fait longtemps qu'il n'a pas utilisé de sorcellerie cf. d'autres remarques dans certains livres ou on le voit plus utilisés les élémentaires que les démons (à part Stormbringer, et Arioch) il est pas vraiment représentatifs des Melnibonéen et de leur liens avec le chaos

Une silhouette humaine et montée sur un étrange animal bossu dont le galop passait en rapidité celui de n'importe quel cheval.

Un « dromi » :-p

P65 : On lui avait manifestement fait la leçon sur sa proie. Il huma l'air, n'y cherchant qu'Elric.

« Tête chercheuse ! »

P66 : Le sifflement de la sorcière apparition s'accrut. Ce n'était là qu'un tour élémentaire, de ceux que l'on enseigne aux magiciens néophytes pour les encourager, mais il eut pour effet d'aveugler la créature le temps qu'Elric,

Là encore il utilise des tours de passe passe !

P66 : Instantanément, l'énergie remonta le long de la gigantesque lame et pénétra dans le prince albinos. Il poussa un cri, proféra des paroles incohérentes alors que l'impérieuse et subtile substance se diffusait dans son être. Bien qu'une force vitale de ce type lui fût relativement familière, il n'en risquait pas moins d'être transformé par elle en démon : on ne pouvait la contrôler.

L'énergie de Storm passe instantanément à Elric !

P66 : le cadavre du monstre, insensiblement, se résorbait dans le néant, rejoignant le royaume dont il était issu. L'espace de quelques secondes, le prince de Melniboné fut saisi du désir de suivre la créature dans son infernale contrée tant il débordait de cette vie dérobée qu'il sentait bouillonner dans ses os.

Créature invoqués donc. Effet pervers de l'énergie de Storm

P67 : C'était un jeune homme d'une étonnante finesse de traits, avec des yeux pétillants d'humour dont le blanc tranchait tant sur la sombre nuance de l'iris que sur le noir brillant de la peau tout autour. Ses cheveux crépus taillés court disparaissaient en partie sous une calotte ornée de plumes de paon. Et par dessus sa veste et ses braies - de velours noir surpiqué au fil d'or, apparemment - il avait jeté l'un de ces vastes burnous de couleur claire qu'avaient coutume de porter par ici les gens du désert. Quant à sa bovine et caracolante monture, avec ses sabots fendus, sa large tête et surtout son garrot surplombé d'une bosse massive, elle évoquait à Elric une espèce utilisée comme bétail qu'il connaissait par des grimoires décrivant le Continent Méridional.

Passé dans la ceinture du jeune homme, on remarquait un long bâton richement sculpté de symboles et pourvu d'une poignée recourbée. Contre son autre hanche pendait une simple lame à garde plate(...). Je m'appelle Alnac Kreb et le but de mon voyage est cette oasis dite Fleur d'Argent.

Alnac Krebs

P67 : Mais quels puissants ennemis doivent être les vôtres pour qu'ils aient dépêché contre vous un démon si immonde. Serait-ce que vous avez offensé les Aventuriers magiciens de Quarzhasaat ?

- On dirait. (...) Sans votre aide, je serais à présent corps et âme absorbé dans cette créature et hôte du cercle infernal dont elle était issue.

Nature plutôt chaotique donc, mais l'anamorphis collait pas mal !

P68 : Vous parliez d'un tour coutumier dans votre partie. (...) Je suis voleur de songes.

(Le fait de reconnaître Elric sans le connaître). Alnac est un voleur de rêves (→ voir plus loin explication)

Chapitre 4 – Funérailles à l'Oasis


Elric et Alnac sont en route pour l'Oasis. Ils y parviennent en pleine cérémonie : un enterrement d'une personne absente : Le Seigneur Gho ! Il rencontre Raïk Na Seem et apprend l'histoire de sa fille, la prophétesse du peuple Bauradim qui est plongé dans un sommeil éveillé suite aux actions des aventuriers assassins.

P69 : -- La Fleur d'Argent est bien autre chose qu'une simple oasis dans le désert. (...) Il s'agit en fait d'un carrefour obligé de toutes les nations nomades, d'une place commerciale où convergent les richesses. Des rois la fréquentent, des princes, et l'on y arrange des mariages qui souvent y sont célébrés, comme bon nombre d'autres cérémonies. D'importantes décisions politiques y sont prises, des alliances maintenues, d'autres nouées pour la première fois. Il s'y échange des nouvelles ainsi que toutes sortes de marchandises. Non que tout y soit convention, stricte matérialité. C'est un lieu vital, contrairement à Quarzhasaat où les nomades ne se rendent qu'avec répugnance, sous la seule pression du besoin... ou de la convoitise.

Infos sur l'Oasis

P70 : comme l'épée, à la différence que la noire lame ne lui avait jamais donné cette impression d'empiéter sur son être.

Comparaison drogue-stormbringer

P70 :  Votre qualité d'ennemi héréditaire des Seigneurs de Quarzhasaat devrait toutefois jouer en votre faveur.

Infos Melnib-Quarz

P70 :- Ce n'est pas très compliqué mais remarquablement complexe pour ceux qui ne comprennent pas les mécanismes fondamentaux du multivers. Comme je vous l'ai dit, je suis voleur de songes, et j'en sais plus long que le commun des mortels parce que je suis chez moi dans d'innombrables dimensions. Disons, pour simplifier les choses, que j'ai entendu parler de vous en rêve et que mon destin m'amène parfois à vous servir de compagnon, même pour peu de temps, comme c'est le cas présentement, j'en jurerais.

Comment Alnac connaît Elric

P70-71 :- En rêve ? Mais tout cela ne me dit pas ce que fait un voleur de songes.

- En voler, bien sûr. Deux fois par an se tient un marché où nous mettons en vente notre butin comme font tous les nomades.

(...) Non, prince, je dis l'exacte vérité. (Il tira de sa ceinture l'étrange bâton. L'objet rappelait à l'albinos une canne de berger, en plus court.) Ceci ne s'acquiert pas sans l'étude des arts de base de ma profession. Je n'y suis pas le meilleur, et je n'ai vraisemblablement aucune chance de jamais le devenir, mais en ce royaume et en ce temps, la condition de voleur de songes est ma destinée. Nous y sommes d'ailleurs peu nombreux - vous finirez sans nul doute par en apprendre les motifs - et seuls les nomades et les gens d'Elwher reconnaissent notre art. Dans les Jeunes Royaumes, nous sommes totalement inconnus, sauf d'une poignée de sages.


- Serait-ce que vous n'y allez pas ? Pourquoi ?

- Personne ne nous y requiert. Avez-vous jamais entendu parler d'un seul homme dans ces contrées ayant réclamé les services d'un voleur de songes ?

- Jamais, de fait. Mais pourquoi en est-il ainsi ?

- Peut-être parce que l'influence du Chaos est trop grande dans l'Ouest et dans le Sud.

Infos sur voleurs de rêves

P71 :  Les populations d'Elwher et de ce que vous nommez l'Est Hors les Cartes sont dans l'ensemble moins compliquées. La contagion de Melniboné n'y fut jamais trop sensible. Non plus, bien sûr, que dans le Désert des Soupirs.

4000 ans d'occupation de l'Est !!!! sur 10000 ans d'empire de Melnib, c'est tt de même long ! Par contre on dit aussi que peu d'action de Meln dans le désert des soupirs !

P71 : - Je crains toute race qui se livre au Chaos, qui pactise avec les plus puissantes entités surnaturelles, les Ducs du Chaos et même les Monarques des Epées ! Je ne vois rien de sain, rien de salubre, dans de tels accords. Je suis contre le Chaos.

- Vous servez la Loi ?

- Je me sers moi. Et je suppose que je sers la Balance. Tout le monde doit pouvoir vivre, à mon sens, et exalter la variété du monde.

Alnac sert la Balance, Oone on le verra plus loin sert la Loi

P72 : Le nom de Tanelorn vous évoque-t-il quelque chose, Maître Alnac ? La justice passe pour y régner, les Seigneurs Gris garants de l'équilibre du monde y exercent leur plus grande influence.

- Tanelorn existe, affirma tranquillement le voleur de songes. Sous de nombreux noms. Je crains toutefois que dans maints royaumes ce ne soit qu'une idée de la perfection.

Infos sur Tanelorn.

P73 : J'ignore si c'est là ce à quoi j'aspire, messire voleur de songes, mais je me connais l'espoir d'un monde où les forts ne fondraient plus sur les faibles comme des insectes sans cervelle, où les plus grands accomplissements possibles ne seraient pas interdits aux mortels, où tous auraient droit à la dignité et ne seraient jamais victimes d'une poignée d'êtres qui les surpasseraient en puissance...

Rhhooo le beau rêve d'Elric !

P73 : J - En ce cas, vous ne servez pas les bons maîtres, Prince Elric. Car il n'est d'autre justice reconnue par les Ducs de l'Enfer que celle de leur propre existence, de leur domination incontestée. Ils sont à cet égard comme des nouveau-nés. Et opposés à tous vos idéaux.

(...)- Mais ne peut-on avoir recours à de telles forces pour les défaire... ou du moins pour défier leur puissance et rétablir la Balance.


- Seule la Balance accorde ce type de pouvoir que vous désirez. Un pouvoir d'une nature subtile, exceptionnellement délicat parfois.

(...)- Efficace quand il y a assez de gens pour y croire. Il est alors plus fort que Loi et Chaos réunis.

Le pouvoir de la Balance !

P74 : J Cela ne s'en produira pas moins des années avant que vous ne souffliez dans le cor de Roland.

Il en connaît des choses Alnac !

P74 :  Là, dans les lointains ! Le premier signe de l'Oasis Fleur d'Argent.

Elric distingua néanmoins une forme qui ne pouvait être une ombre ou la silhouette d'une dune et qui ressemblait plutôt à un groupe de rochers.


(...)- Les nomades parlent de "kasbah". Dans notre langue de tous les jours, nous dirions un château ou peut-être un village fortifié. (...). La Kasbah Moulou Ka Riiz fut construite bien avant l'extinction de l'empire quarzhasaati et tire son nom d'un

sage souverain, fondateur de la dynastie aloum'rite qui, de nos jours encore, exerce son autorité sur les clans nomades et jouit d'un grand respect chez tous les autres peuples du désert. (...)

Cette construction a résisté à la naissance du désert.

P74 : - Oui, il est de tels lieux, comme je vous l'ai dit, dans les royaumes du multivers, partout maintenus par des hommes et de femmes qu'animent les principes les plus purs et l'amour de l'humanité.

- Alors, cette kasbah n'est pas Tanelorn, dont la légende m'a attiré dans le Désert des Soupirs ?

-  Non, ce n'est pas Tanelorn car Tanelorn est éternelle. La Kasbah Moulor Ka Riiz ne perdure que par une constante vigilance. Elle est l'antithèse de Quarzhasaat, et les seigneurs de cette cité n'ont pas ménagé leurs tentatives pour la détruire.

A priorité rivalité entre Quarz et cette Kasbah ! (place forte Melnibonnéenne ?)

P75 : - L'appelle-t-on aussi la Forteresse de la Perle ?


Cela suscita l'hilarité soudaine d'Alnac Kreb.

Bin non Elric, trop simple !

P75 : - Savez-vous, Maître Alnac, qu'il m'a été donné de visiter d'étranges royaumes en poursuivant mes divers objectifs. Je ne suis pas complètement novice en la matière...

(...) - Où se trouvent ces royaumes ? (...) A l'est ? Par delà Elwher ? Ou carrément ailleurs dans le multivers ?

Heu par delà Elwer c'est l'océan de l'aube Elric !!! ttt ttt connais pas grand-chose c't'Elric !

P76 :  Un millier de foyers peut-être, et autant de vastes tentes éparpillées entre eux et découpant leurs silhouettes, (...) les énormes rochers couronnés par la Kasbah Moulor Ka Riiz, donjon qu'entourait un amas de bâtiments - d'une extraordinaire ingéniosité architecturale pour certains, - l'ensemble étant ceinturé d'une muraille crénelée, irrégulière mais tout aussi massive. Du même rouge que la pierre qui la portait, la citadelle semblait une plante issue des dunes environnantes.

Description oasis et la kasbah

Il pourrait s'agir d'une place forte Melnibonnéenne ?

P77 : Une variété qui, chez les nomades, s'étendait à la couleur de la peau : s'il en était d'aussi noirs qu'Alnac Kreb, d'autres avaient le teint d'une pâleur presque comparable à celle d'Elric, et toutes les nuances intermédiaires entre ces deux extrêmes se voyaient représentés. Les traits restaient cependant les mêmes, des visages taillés à coup de serpe et aux yeux renfoncés. D'un sexe ou d'un autre, ils étaient grands et d'un port éminemment gracieux.

Les nomades

P78 : Il brûlait du désir de s'y joindre mais ne comprenait rien à cette langue, un parler qu'il sentait remonter à plus loin dans le temps que celui de Melniboné, pourtant le plus ancien de tous les Jeunes Royaumes.

Chants étranges des nomades

P80 : Il se nomme Elric de Melniboné, de ce peuple qui fut l'adversaire des Quarzhasaatim.(...)

- Raïk Na Seem est l'Ainé du clan bauradi,

Présentation

P81 : A la dernière Lune de Sang, expliquait Raïk Seem, la Fleur d'Argent avait reçu la visite d'un groupe d'hommes s'enquérant d'une route vers le Lieu de la Perle. Bauradim n'étaient pas sans connaître ce nom plusieurs fois cité dans leur littérature, mais ils n'y avaient jamais vu qu'une métaphore poétique (...)

Ce qui s'est passé et quand !

P81 : c'étaient des Quarzhasaatim, Aventuriers Magiciens de la Secte du Moineau, dotés partant d'une solide réputation de sorcellerie ténébreuse et de cruauté insigne. Les nomades ne souhaitaient aucune dispute avec la cité des sables, entretenant avec elle des rapports commerciaux.

Autre caste !

P81 : la fille de Raïk Na Seem.(...) Varadia ?(...)

- Ils ont appris que c'est notre Sainte Fille, celle dont nous attendons qu'elle devienne en grandissant notre guide spirituel,

Nom de la sainte fille et fonction

P82 : Quand nous les avons rejoint, les Aventuriers Magiciens ont tenté un recours à leurs sortilèges mais il est parmi nous des hommes versés dans ces arts et il nous fut aisé de les neutraliser. Certes, nous répugnons à utiliser de tels pouvoirs, mais il arrive que ce soit indispensable. Une certaine créature, jaillie des régions infernales, dévora donc jusqu'au dernier les sectateurs du Moineau et, avant de repartir, nous a gratifiés d'une prophétie:

Et bé ! les nomades sont pas mal n'ont plus ou alors les membres de la secte sont vraiment des branquignols !

P83 : - L'ironie veut, mon ami, que le Lieu de la Perle n'ait d'existence que dans nos poèmes, que nous n'ayons jamais entendu seulement parler d'une forteresse de ce nom.

Donc légendes

P84 : (...).C'était là son vrai père, non pas ce tyran névrotique, distante figure de son enfance, (...)

Distance entre Elric et son père Sadric

P84 : (...) trois de ces robustes et rapides montures qui avaient fait le renom des éleveurs bauradim, et ils quittèrent une Oasis Fleur d'Argent (...) et ils prirent la direction des Piliers Déchiquetés que laissaient entrevoir sur l'horizon les brumes matinales. Les vents du Désert des Soupirs avaient érodé ces montagnes qui, de fait, évoquaient à présent d'irrégulières et massives colonnes de roche écarlate cabrées pour soutenir la voûte céleste. Alnac Kreb ne l'eût-il détrompé qu'Elric eût continué d'y voir les vestiges de quelque antique cité.

Ou là ! les piliers déchiquetés sont visibles de l'Oasis ! Montagnes errodés par vent du désert !

P84-85 : Au demeurant, les ruines ne manquent pas dans la région. Fermes, villages, villes entières que le désert, de temps à autre, consent à révéler. Témoins de cet empire quarzhasaati englouti par des sables qu'inconsidérément suscitérent ses propres sorciers. D'autant que bon nombre de sédentaires, même après la catastrophe, ont continué de s'établir ici dans l'espoir qu'à la longue les dunes se dissiperaient. Vaines chimères, j'en ai bien peur, comme il en est de tant de constructions humaines.

Pleins de ruines et espoirs de voir disparaître le désert !

P85 : Ici coulait jadis une rivière, dit-il, dont la mémoire subsiste dans les profondeurs du sol. Le cactus se souvient.

Avec le soleil au zénith, Elric commença de sentir la chaleur dissoudre ses forces et, menacé de rester à la traîne, fut de nouveau contraint de boire un peu d'elixir. Et il fallut encore attendre jusqu'au soir, alors que les Piliers Déchiquetés s'étaient considérablement rapprochés, pour voir Raik Na Seem désigner quelque chose qui scintillait dans les ultimes feux du couchant.

- La Tente de Bronze, dit-il. Là où vont ceux du désert lorsqu'ils ont à méditer.

Il faut moins d'une journée pour rejoindre la tente de bronze ! et les montagnes sont bcp plus proches !

- Est-ce votre temple ? demanda le prince albinos.

(...) Et c'est enfin là que nous gardons notre Sainte Fille, symbole de tous nos idéaux, vaisseau de la sagesse de notre race.

P86 : Le soleil s'était couché quand ils atteignirent la vaste tente qui n'aurait pas différé de celles de l'oasis, n'eussent été ses dimensions plusieurs fois supérieures et le bronze pur de ses parois.

Donc bien dans la journée pour aller de l'oasis à la tente !

P86 : Et voilà que la lune se matérialisait à présent dans le ciel presque à leur verticale, donnant l'impression qu'en sombrant sous l'horizon, les rayons du soleil

Astres

Chapitre 5 – Le Vœu du Voleur de Songe

Tentative de Alnac de sauver Varadia. Il va échouer. Elric rencontre Oone, une autre voleuse de songe qui est celle qui a été envoyé par la confrérie à la demande des Bauradim (Alnac s'était trouvé là par coïncidence).

P87 : très jeune fille d'environ treize ans. Sa beauté vigoureuse était celle de son peuple et ses cheveux couleur de miel tranchaient sur son teint mat. Elle aurait pu dormir du même sommeil naturel que toute enfant de son âge si ses yeux, du bleu merveilleux de la Mer Vilmirienne, n'avaient été rivés sur le faite de la tente, et sans un battement de cils.

Infos sur Varadia et couleur de la mer Vilmirienne

P87 : - Mon peuple croyait que Quarzhasaat s'était détruite à jamais, dit Elric. Que ne l'a-t-elle fait ! Ou que Melniboné, montrant moins d'arrogance, n'a-t-elle achevé l'oeuvre de ces sorciers maladroits !

Il était rare qu'il trahît des sentiments si féroces à l'égard de ceux que sa race avait défait, mais la haine seule l'animait

Sans doute occupés par les Dharzis ☺

P87-88 : Il reconnaissait dans l'état de la victime le type de sorcellerie dont ils s'étaient servis, fort peu différent de ce qu'il avait lui-même appris, même si son cousin Yyrkoon avait montré plus d'intérêt que lui pour ces arts et les avait assidûment pratiqués, ce dont il s'était toujours abstenu.

Sommeil artificiel comme Cymoril et décidemment Elric à pas appris grand-chose !

P88 : Elric retrouva le souvenir des heures passées dans sa jeunesse à contempler à son doigt les profondeurs de l'Actorios, s'imaginant que la gemme était une porte vers d'autres mondes,

Il avait quel âge quand il l'a reçu ? A la mort de Sadric normalement !

P91 : Outre la grande pièce centrale, la Tente de Bronze comportait une série de chambres plus petites où les visiteurs pouvaient se remettre des fatigues de leur voyage.

Infos sur la tente

P92 : Elric eut alors la surprise de voir l'instrument exsuder une faible phosphorescence et se mettre à palpiter. (...)

Puis l'étrange instrument soudain se ploya, se tordit, alla d'Alnac à la Sainte Fille, doté d'une vitesse inconcevable, comme s'il pénétrait dans leurs veines et se trouvait emporté dans la course de leur sang.

Infos sur la crosse

P93 : Son regard, non sans répugnance, retourna sur le visage d'Alnac et y vit ce qu'il aurait souhaité n'y pas voir : les yeux du voleur de songes étaient désormais d'un bleu lumineux comme si l'enfant et lui avaient échangé leurs âmes.

Pour riche et variée que fût son expérience en matière de sorcellerie, l'albinos n'avait jamais assisté à rien de comparable et se découvrait perturbé par ce spectacle.

Infos : échange de corps. Elric toujours très novice je trouve !

P96 : Ces gens, blancs de peau quoique basanés, avaient des yeux d'un bleu tout aussi lumineux que ceux qui fixaient le néant à l'intérieur du sanctuaire. Et rejetant leur capuche en arrière, ils révélèrent, autre trait commun avec Varadia, des cheveux d'une étonnante blondeur. Ils se distinguaient toutefois des Bauradim par leur costume où dominait une riche nuance lavande rehaussée d'or et de vert foncé. Ils se dirigeaient vers l'Oasis Fleur d'Argent, poussant devant eux leurs troupeaux de moutons, chevauchant ces étranges créatures bovines et bossues dont Alnac avait affirmé qu'elle étaient si bien adaptées au désert.

- Les Ouaued Nii, lui apprit Raïk Na Seem. Ils sont toujours parmi les derniers lors d'un rassemblement car ils viennent de l'autre bout du désert, des confins d'Elwher avec laquelle ils commercent, nous procurant ces lapis-lazulis et jades sculptés que nous apprécions tant. L'hiver, quand la violence des tempêtes les y contraint, ils déferlent même sur les plaines, poussant jusque dans les cités. Ainsi se vantent-ils d'avoir mis Phum à sac au cours d'un de ces raids, mais nous pensons qu'il s'agissait d'une autre ville de moindre importance qu'ils ont prise pour Phum.

C'était de toute évidence, parmi les peuples du désert, un sujet de plaisanterie aux dépens des Ouaued Nii.

Infos d'une tribus venant de l'Est hors carte. En est il parlé dans le supplément Est Inconnu : a vérifier !

P96 : - J'avais un ami originaire de Phum, dit Elric. Il se nommait Rackhir et cherchait Tanelorn.

- Je le connais. Un bon archer. Quelques semaines durant, l'an dernier, nous avons fait un bout de route ensemble.

(...) Ce fut un compagnon providentiel qui a chassé pour nous quand, aux abords des Piliers Déchiquetés, nous avons atteint ce secteur où le gibier tient en échec nos compétences.

Rackir est passé là l'année d'avant, sous entendu après avoir quitté Elric, donc Elric pendant un an s'est baladé seul dans les JRs. A voir pour déterminer les voyages d'Elric

P97 : - Nombreuses et fort étranges furent nos expériences. Il en était las, toutefois, et aspirait à se retirer, à trouver la paix. Avez-vous une idée de l'endroit où il est allé en vous quittant ? (...) Il était en quête (...) de la légendaire Tanelorn. (...) il nous a souhaité bonne continuation est s'est enfoncé vers l'ouest.

Rackhir cherchait donc Tanelorn (il l'avais dis il me semble à Elric avant de le quitter !

P97 : Nous autres, Bauradim, n'avons pas de monarque, juste un groupe d'hommes et de femmes élus pour parler au nom du clan.

Infos politique Bauradim

P97 : que mon peuple est aussi cruel que celui de Quarzhasaat, avec une puissance autrement plus réelle.

Melnib se sentant tjrs aussi supérieur !

P98 : Je sais que Melniboné régna jadis sur le monde, ou sur cette part du monde qu'elle parvint à découvrir sans pour autant la détruire.

Intéressant sur « la partie que les Meln parvinrent à découvrir » (il est dit ailleurs (Est Inconnu je crois) d'ailleurs que les Meln avait trouvé au bout des terres découvertes des déserts qui les bordaient et n'étaient donc pas aller plus loin !!!) Donc voilà pourquoi aussi les Dharzi ont pu se développer au nord hors carte !

P98 : - Il est dit dans les traditions de notre peuple que nous avons fui dans le désert, devant Melniboné d'abord, puis devant Quarzhasaat. L'une et l'autre étant d'une égale cruauté, d'une égale corruption, nous n'avions qu'indifférence pour l'issue de leur combat sinon l'espoir, bien sûr, qu'elles se détruiraient mutuellement. (...) Quarzhasaat elle-même s'aneantit ou presque, et Melniboné oublia tout... d'elle et de nous ! J'ai le sentiment que, peu après cette campagne, votre nation se lassa de vouloir s'étendre et borna ses ambitions à régir les Jeunes Royaumes. Je me suis laissé dire que, depuis, son empire s'était encore restreint.

- Oui. A la seule Ile aux Dragons désormais.

En fait il y eut bien sur l'influence dharzi dans le replis des Melnibonéen. Mais les echos en ont été oubliés où ne sont pas arrivés à certains des nomades !

P99 : - Je vous aiderai, Alnac. Dites-moi comment.

- Vous ne pouvez. Il y a là des cavernes... Ces rêves me tiennent en échec. Ils me noient. M'attirent à eux.

Infos sur l'endroit ou Alnac à été vaincu

P100 : Que n'ai-je compris la nature de son esprit! Elle est trop forte! Beaucoup trop forte!

- De qui parle-t-il ? demanda Raïk Na Seem. De mon enfant ? De ce qui la retient ? C'est une Saranglia. Sa grand-mère avait le pouvoir d'envoûter des tribus entières, de leur faire croire qu'une épidémie les décimait. Mais je l'en avais averti. Que peut-il ne pas comprendre ?

- Oh, Elric, elle m'a détruit !

Alnac a été tenu en échec par une chose ou personne féminine, probablement Varadia. On a une info sur « une Saranglia »

(...). Après tout, il n'est pas dans mon destin d'être votre compagnon sur ce plan.

Alnac une sorte de compagnon pour le champion Eternel.

P102 : (...) A peine moins grande qu'Elric, avec un visage en coeur serti dans une masse d'épais cheveux bruns, elle était mince, bien découplée, vêtue d'un pourpoint matelassé dont les crevés laissaient entrevoir la doublure de soie rouge. Ses confortables braies de velours se prolongeaient naturellement dans le feutre de bottes cavalières et, par dessus cet ensemble, un cache-poussière de coton presque transparent lui tombait des épaules. A sa taille pendait une lame cependant qu'à gauche de son cou dépassait l'extrémité recourbée d'une crosse d'or et d'ébène, version plus élaborée de l'objet qui gisait sur le tapis près du défunt voleur de songes.

- Tout ce qu'il savait de son art, il le tenait de moi, dit-elle. Mais pareille entreprise exigeait bien plus. Comment a-t-il pu s'imaginer un instant que cela pourrait suffire ? Un tel but lui était interdit. Il manquait par trop de caractère.

(...)

- Je me nomme Oone.

Description de Oone

LIVRE SECOND

P103 :

*Est-il - née de quels songes ? - une noble pucelle
Au corps de neige, ouvrant le rubis de ses yeux
Sur un royaume à la substance apparemment
Plus forte que douleur, plus douce que mensonge ?
Est-il - née de quels songes ? - une très jeune enfant,
Dont le sang toujours vif mais vieux comme le Temps
Pourrait un jour donner en se mêlant au mien,
Une reine plus jeune à de jeunes royaumes ?
Chronique de l'Épée Noire*

Chapitre 1 : Ce Qu'un Empereur D'Un Voleur Peut Apprendre

Après la mort d'Alnac, Oone énonce quelques informations sur son art à Elric. Elle lui demande de l'accompagner dans les rêves de Varadia pour l'aider à sauver la sainte fille.

P105 : Le vent soufflait sur le désert, soulevant des ruisseaux de rouge poussière et les emportait vers les Piliers Déchiquetés qui se profilaient à l'horizon.

Les piliers sont visibles de l'Oasis

P106 : Bref, vous devez accepter de vous sentir lié par le code des voleurs de songes même si vous n'appartenez pas à notre corporation.

(...) - Certain ? (Un amusement lugubre se peignit sur les traits d'Elric.) Auriez-vous également le don de prophétie, madame ?

- Tous les voleurs de songes en sont à quelque degré dotés. (...) Excusez-moi. J'oubliais que notre art est inconnu dans les Jeunes Royaumes. Il même rare, à vrai dire, que nous abordions ce plan.

Oone demande à Elric de l'accompagner mais il doit prêter serment sur les secrets que va lui révéler la voleuse de songes. Les JRs ne connaissent pas les voleurs de songes, qui n'abordent d'ailleurs que rarement ce plan !

P107 : Ah j'oubliais que vous êtes à la fois plus instruit et moins sophistiqué que ceux de ma confession. (...)

- Je crois que vous êtes l'un des rares mortels sur cette terre aptes à comprendre la nature de ma profession, à saisir ce que je veux dire quand je parle du rêve et de la réalité, et aussi de leur intersection. J'estime que votre tournure d'esprit fait de vous un allié sinon idéal, mais sur lequel je puisse en partie me reposer. Nous autres, voleurs de songes, avons élaboré une sorte de science à partir d'un commerce qui, logiquement, ne saurait tolérer des lois cohérentes. Nous y avons gagné d'exercer notre art avec quelque succès, je suppose, parce que nous pouvions dans une certaine mesure imposer notre volonté au chaos rencontré.

Infos sur la science des voleurs de rêves.

P108 : Il est dans mon propre peuple des philosophes pour prétendre que l'essentiel de leur magie n'est que l'application d'un puissant vouloir sur le tissu même de la réalité, la faculté, en d'autres termes, de faire prendre corps aux rêves. D'aucuns sont d'avis que notre monde fut ainsi créé.

Intéressant : rejoindrait la perceptions des premiers dharzi sur le monde environnant et les forces naturelles sous-jacentes.

P109 : - Un voleur de songes, commença-t-elle, fait exactement ce que les mots impliquent : nous dérobons des rêves. A l'origine, notre guilde regroupait de vrais bandits qui avaient maîtrisé le tour particulier de pénétrer dans les mondes oniriques d'autrui pour y voler ce dont la magnificence - ou l'exotisme - les séduisait. Peu à peu, toutefois, les gens ont pris l'habitude de faire appel à nous pour être débarrassés des rêves indésirables... les rêves qui hantaient ou retenaient prisonniers parents ou amis. Service que nous rendions volontiers, d'autant qu'en eux-mêmes de tels songes se révélaient fréquemment inoffensifs pour tout autre que celui qui était en leur pouvoir...

(...)

- Seriez-vous en train de me dire qu'un rêve est doté d'une réalité matérielle, qu'on peut le prendre en main comme un recueil de poèmes, mettons, ou comme une bourse, et en déléster son propriétaire ?

- Fondamentalement, oui. Ou plutôt, dirais-je, notre guilde a trouvé le tour de main qui rend les rêves assez tangibles pour être ainsi manipulés ! (...).

- Mais que faites-vous de votre butin ?

- Voyons, Prince Elric, nous l'écoulons, deux fois l'an, sur le Marché aux Songes. Il n'est presque aucun type de rêve - si bizarre, si terrifiant soit-il - qui ne fasse l'objet d'un commerce actif. Des grossistes s'en portent acquéreurs pour les revendre à leur clientèle. Nous les distillons, bien sûr, afin d'obtenir un produit transportable et ultérieurement transférable à son bénéficiaire. Et comme au cours des diverses phases du processus nous faisons prendre corps aux songes, ils en viennent à présenter pour nous un danger. Leur substance risque à tout moment de nous être fatale. Vous avez vu ce qui est arrivé à notre ami. Une personnalité particulière est exigée, une certaine tournure d'esprit, une attitude mentale précise, le tout bien combiné, pour s'introduire sans encombre dans les Royaumes du Songe. Mais les ayant codifiés, nous les avons du même coup rendus jusqu'à un certain point susceptibles d'être par nous manipulés.

Infos sur les particularités de cet art, et les trafics de rêves

P110 : - Nous avons établi des règles, (...). Erigé en système des siècles de découvertes. Pour n'en rester pas moins soumis aux hasards les plus inconcevables...

(...) Dois-je comprendre qu'Alnac Kreb, par quelque sortilège connu de votre seule corporation, s'est glissé dans l'univers des songes de la Sainte Fille et y a vécu des aventures comparables à celles que vous et moi pourrions vivre dans ce monde matériel ?

- Bonne description. (...) Sa substance est passée dans cet autre univers et par lui s'est vue absorbée, renforçant la substance des songes de Varadia...

Existence de règles. Il semble que l'art des Voleurs de songe date de quelques siècles

- Où se tient ce marché ? insista Elric.

- Dans un royaume par delà celui-ci, un endroit où seuls peuvent se rendre les membres de notre corporation et ceux qui autour de nous gravitent.

Le Marché est sur un autre plan, accessible semble-t-il que par le voleurs de songes

P111 : Je ne suis pas native de votre monde, pas plus que ne le sont la plupart des voleurs de songes issus de cette sphère. Nous sommes errants - nomades, diriez-vous - entre maintes époques, maintes dimensions. (...)

La plupart ne sont pas natifs des JRs.

P111 : - Le combat entre Loi et Chaos fait écho, je suppose, à cette lutte au fond de nous entre émotion débridée et prudence excessive, fit observer l'albinos, songeur, conscient qu'elle répugnait à s'étendre sur ce sujet.

Oone ne souhaite pas discuter on le verra à la fin du livre, elle sert la Loi !

P111 : - Pour en apprendre plus, il vous faudrait devenir apprenti voleur de songes...

Proposition implicite à Elric de suivre les études pour devenir Voleurs de rêves.

P111-112 : - Il en est pour guider, d'autres pour décrire. Nous avons déterminé, vous dirai-je d'abord, que tout Royaume Onirique, comporte sept aspects, lesquels ont chacun reçu de nous un nom. En les nommant et en les décrivant, nous espérons donner forme à l'informe et contrôler ce sur quoi peu ont même un commencement de contrôle. Cette mise en forme nous a appris à survivre dans des mondes où d'autres, en quelques minutes, seraient nécessairement anéantis. Mais même quand nous opérons de telles mises en forme, ce que nous définissons par un acte de volonté peut se métamorphoser et échapper à notre contrôle. Si vous devez m'accompagner et m'assister dans cette aventure, il vous faut savoir que nous traverserons sept pays. Le premier, nous l'appelons Sadanor, ou Pays-des-Rêves-en-Commun. Marador, que nous aborderons ensuite, se nomme aussi Pays des Désirs Anciens. Et Paranor, le troisième, Pays des Croyances Perdues. Célador, le quatrième, est connu des voleurs de songes comme le Pays de l'Amour Oublié. Le cinquième est Imador, Pays de l'Ambition Nouvelle, et le sixième Falador, le Pays de la Démence...

(...) - Dénominations extraordinaires, vraiment. Votre guilde, madame, me semble avoir un penchant pour la poésie. Et le septième, quel est son nom ?

(...)- Le seul qu'il puisse avoir, nous l'apprendrons de ses habitants. Mais vous y trouverez la Forteresse de la Perle, si tant est qu'elle existe.

Descriptions des noms des sept contrées du rêve

P112 : - Elle est notre porte et les crosses en sont les clés. Je ne cours pas le moindre risque de lui porter atteinte. Et une fois que nous aurons gagné le septième aspect, le Pays Sans Nom, une troisième clé nous apparaîtra peut-être, celle de sa prison.

Utilité des crosses.

P113 : Il est écrit dans nos chroniques - lesquelles, bien qu'abondantes, nous sont pour la plupart, hélas, inaccessibles dans les bibliothèques de Tanelorn : «Ce qui est à l'intérieur a toujours une forme extérieure et il n'est rien à l'extérieur qui n'ait une forme intérieure ». En d'autres termes, nous disons que le visible ne peut qu'avoir un aspect caché et que l'invisible ne peut qu'être représenté par le visible.

Des infos sur les voleurs de songes dans les Biblio de Tanelorn.

P113 : - Vous parlez de royaumes surnaturels, madame. De ces mondes habités par les Seigneurs du Chaos et de la Loi, par les élémentaux, par des immortels et autres entités semblables. Je sais quelque chose de ces royaumes ; j'y ai même voyagé un peu. (...)

De la connaissance d'Elric

P113 : - J'ai rejeté l'essentiel de ces pratiques, Dame Oone.

Elric aurait rejeté la plupart des pratiques liées à ces études magiques.

P114 : - Combien de temps faut-il pour instruire et former l'un des vôtres ? (...)

- Cinq ans ou plus. Il y en avait peut-être six qu'Alnac était membre à part entière de notre Guilde.

- Et il n'en a pas moins échoué à survivre dans ce royaume où l'esprit de la Sainte Fille est retenu prisonnier.

Infos sur la durée de formation

(...)

P114 : - Vous êtes le dernier Empereur de Melniboné. Le plus puissant de votre race, et d'une race dont la familiarité avec la sorcellerie est légendaire.

Oone connaît bien Elric

P115 : Elric s'inclina. Elle poursuivit

- Il est également probable qu'aucun sorcier de votre monde ne rivalise avec vous. Si, dans l'aventure que je vous propose, vous n'avez guère l'utilité de vos dons spécifiques, votre expérience, votre savoir et votre ouverture d'esprit pourraient s'avérer décisifs.

Eléments qui peuvent s'avérer utile dans une telle aventure.

P116 : dit que vous étiez un homme hors du commun, promis à un destin exceptionnel, et que ce temps ci compte au nombre des plus hauts moments de votre existence.

Ha bon ? Cette aventure dans le royaume du songe ? ou ces années autours des aventures d'Elric ?

P116 : Elric (...) entreprit de ceindre l'Epée Noire. Oone l'arrêta d'un geste.

- Vous trouverez les armes qu'il vous faut dans les contrées que nous traverserons.

- Mais cette lame est plus qu'une arme, Dame Oone ! se récria Elric, étreint par une sorte de panique.

Elle lui tendit la crosse à rêve d'Alnac.

- C'est là tout ce dont vous aurez besoin pour notre expédition, Sire Empereur.

Stormbringer se répandit en véhéments murmures alors qu'Elric la rejetait sur les coussins.

- Je suis dépendant... commença t il.(...)

- Vous ne l'êtes pas. Vous croyez cette lame indissociable de voue être alors qu'il n'est est rien. Elle est votre némésis. Elle symbolise en vous la part de faiblesse, non celle dont vous tirez votre force.

Perception sur Stormbringer de Oone

P117 : *missing*

P118 : Il est un pays que tout voleur de songes visite ;là se recourent les rêves, là se rencontrent les mondes qui nous sont communs. Nous le nommons le Berceau de l'Os. C'est là que l'humanité devint pour la première fois réelle.

- Légende que tout cela! Et primitive, qui plus est!

- Légende à vos yeux, vérité aux nôtres. Vous vous en rendrez compte un jour.

Infos sur le Berceau de l'Os. La Tanelorn originelle (cf. Légende des Taneliens dans Empire Dharzi)?

P118 : - Si Alnac pouvait prévoir l'avenir, que ne vous a t il attendue?

- Nous n'avons pas conscience de notre propre destin ou rarement mais des tendances générales des époques et des personnages qui se détachent dans l'histoire de chaque monde. Tout voleur de songes, il est vrai, connaît l'avenir puisque la moitié de sa vie s'écoule hors du temps. Il n'est pour nous ni passé ni futur, rien qu'un présent changeant sans cesse. Nous sommes libres de ces chaînes là quoique aussi fortement soumis à d'autres.

Les connaissances des voleurs de rêves.

P118 : -Vous parliez tout à l'heure du Pays des Rêves en Commun. Est cela même chose que le Berceau de l'Os ?

- Peut être. Nous n'avons encore su trancher la question.

Autre hypothèse

P118-119 : Il se rappela un fragment de l'une des anciennes chroniques de son peuple.

- D'aucuns soutiennent que le monde est seulement ce que s'accordent à y voir ceux qui l'habitent. Je me rappelle avoir lu dans La Sphère au Parler Torrentiel quelque chose qui allait dans ce sens : « Qui peut dire : ici est le monde intérieur ? ici est le monde extérieur? Ce que nous tenons pour réel peut très bien n'exister que par pure et solitaire décision de notre volonté, ce que nous définissons comme rêve peut être la vérité ultime.» Pareille philosophie se rapproche t elle de la vôtre, Dame Oone ?

De la faculté de modeler le réel !

P119 : Instantanément, il se sentit la proie d'une puissance, et ce fut comme si son corps se faisait de plus en plus léger, au point qu'il eut peur d'être emporté par un simple courant d'air.

Passage dans le monde du rêve

P120 : Il ramena son regard sur le visage de la Sainte Fille et, l'espace d'une seconde, crut la voir plus pâle encore, avec des yeux d'un rouge aussi intense que ceux d'un prince albinos, cependant qu'une étrange pensée allait et venait dans son esprit : *Si j'avais une fille, elle aurait cette apparence...*

Les esprits s'interchangent. Et intéressant, la suite ira effectivement dans ce sens (la fille de la voleuse de songe...)

P120 : Et puis il y avait une musique dont il comprit qu'elle était l'âme de l'enfant transcrite en son. Une musique toute en douceur, en tristesse, en solitude. Et si belle qu'il en aurait pleuré, eût il été d'une substance moins palpable.

Passage dans le monde du rêve (suite)

P120 : Ce fut alors qu'il découvrit devant lui sous un ciel bleu la rouge immensité d'un désert s'étirant vers de rouges montagnes sur l'horizon et que le saisit la plus étrange des sensations, comme s'il était de retour chez lui, sur une terre qu'il eût de quelque manière perdue au cours de son enfance puis oubliée.

Arrivée dans les premières contrées du rêve.

Chapitre 2 : Aux Confins du Monde

Elric et Oone parviennent dans le monde du rêve de Varadia. Ils vont passer les différents niveaux de cet étrange plan ! Ils sont dans ce chapitre dans le Pays-des-Rêves-en-Commun : Sadanor. Ils vont chercher la porte de Marador, Pays des désirs anciens.

P121 : Devant eux se déployait un désert rouge et, par delà, de rouges montagnes. Paysage à ce point familier que le Melnibonéen se retourna, s'attendant à voir la Tente de Bronze, mais juste derrière lui béait désormais un abîme si vaste que nul autre rive n'en était visible. Il fut saisi d'un vertige et dut réajuster son équilibre, suscitant quelque amusement chez sa compagne. Oone était toujours vêtue des mêmes soies et velours fonctionnels.

- Si fait, Prince Elric ! Nous sommes à présent sur l'extrême bord du monde ! Ici les choix sont limités et la retraite est exclue !

- Je ne l'ai pas envisagée, madame.

Un examen plus attentif lui révélait maintenant ces montagnes considérablement plus hautes que les Piliers Déchiquetés et penchant routes dans la même direction, comme courbées sous un vent violent.

Ils sont dans un autre plan. Des montagnes mais différentes des piliers déchiquetés.

P122 : - C'est qu'il varie. Nous avons seulement déterminé la nature de chaque contrée; dans le détail, elle est susceptible de se présenter sous des aspects différents.

Les différents niveaux du rêve sont donc décrit succinctement selon des grandes lois qu'ils suivent mais les aspects changent dans le détail.

P122 : Elric commença de mesurer à quel point l'outrance du désespoir inspirait cette entreprise et fut saisi d'une sauvage insouciance, d'une volonté de se jeter dans l'instant dans n'importe quelle expérience qui le démarquerait des autres seigneurs de Melniboné, dont les vies n'étaient régies que par la tradition et le désir de maintenir à tout prix leur pouvoir.

Aperçu de la mentalité des seigneurs de Melniboné. Elric s'en démarque !

P122 : J'ai d'abord cru que le soleil était voilé mais je m'aperçois maintenant de sa totale absence dans le ciel

Sous entendu qu'il existe dans les JRs où vit Elric.

P122 :- J'aurais l'esprit plus tranquille avec ma lame au côté.

- S'en procurer n'est pas trop difficile par ici.

- Des buveuses d'âmes ?

Oone répond pourquoi pas, donc les possibilités dans ces mondes là sont d'une certaine manière illimitées.

P124 : A quelle retorse manigance de la Roue devons-nous d'être ici, selon vous?

Tiens pour lui c'est pas une Balance, mais une Roue ! ;-)

P124 : Elric se retourna et, à son grand étonnement, vit un personnage de petite taille dont un énorme turban de soie jaune ombrail les traits marqués d'un visage rayonnant de finesse et d'humour.

P125 : Très bien. Car, par voie de conséquence, j'ai pour nom Jaspas Colinadous, celui de mon chat restant comme toujours Moustache.

Un sympathique compagnon du champion éternel.

P125 : - Seriez vous vous même voleur de songes, Messire Jaspas ? demanda Oone, vaguement surprise.

- J'ai de proches parents qui le sont.

Ha bon !!!

P125 : - Mais comment avez vous abordé ce monde ? s'enquit Elric. Par le biais d'un médium ? Vous êtes vous servi comme nous d'une enfant mortelle ?

- Vos paroles me sont mystère, messire. (...) je voyage entre les mondes, apparemment au hasard, ordinairement sur l'ordre de quelque force qui passe ma compréhension, le plus souvent pour me retrouver guidant ou escortant des paladins dans votre genre.

Autre possibilité de rentrer dans ces mondes.

P126 : Si fait. La route au travers de ces montagnes là bas y est portée.

Information de la carte de Jaspas

(...) je puis vous dire, d'après les bribes de souvenir que j'en ai, qu'il existe une infinité de mondes, que certains sont encore à naître alors que d'autres ont fini par sombrer dans la sénilité sous le poids des ans, qu'on en voit surgir des rêves ou disparaître dans les cauchemars. (...)

De la nature du Multivers

P127 : - (...) Il en ressort qu'une seule passe permet de franchir ces montagnes, lesquelles portent le nom de Dent du Requin. Admettons qu'elles sont au nord de notre position actuelle, il nous faut marcher vers le nord est pour trouver sur ce qui est ici désigné comme la Gorge du Requin. (...)

Infos de la carte de Jaspas

P127 : L'écouter, c'était comme de passer sous ces antiques palais d'Imrryr dont les monumentales fenêtres avaient jadis narré en images dans leurs vitraux les hauts faits des premiers Melnibonéens, leurs voyages et leur arrivé sur l'Ile aux Dragons.

Légendes des Meln sur les vitraux

P128 : - Non, messire. Il est fréquent que le soleil soit absent de ces mondes surnaturels car ils n'obéissent à aucune des lois qui nous sont familières. Indifféremment plats, hémisphériques, ovales ou annulaires, voire en forme de cube, ils n'existent qu'en tant que satellites de ces royaumes que nous nommons « réels » et par conséquent ne dépendent pour leur ordonnancement d'aucun système, qu'il soit solaire, lunaire ou planétaire, mais des exigences - spirituelles, imaginaires, philosophiques, et ainsi de suite - de mondes qui, eux, requièrent un soleil pour les chauffer, une lune pour mettre leurs marées en branle. Il est même une théorie qui voit dans nos mondes les satellites alors que ces plans surnaturels ; seraient les berceaux de nos réalités.

De la nature du Multivers

P128 :- Peut être ces terres sont elles un fief d'Arioch, le Duc de l'Enfer dont je suis le protégé, dit Elric. Peut être l'Épée Noire est elle originaire d'ici.

- C'est tout à fait possible, Prince Elric. Car, regardez, n'est ce pas une créature de type infernal que je vois fondre sur notre amie en cet instant précis alors qu' aucun d'entre nous n'a l'ombre d'une arme!

L'oiseau tricéphale devait avoir volé (...) C'était un corbeau gigantesque, avec deux de ses têtes renfoncées dans le cou et la troisième étirée à l'extrême, ce qui donnait toute son efficacité à ce vol en piqué.

Spéculation d'Elric et attaque de Jack Trois têtes !

P129-130-131 : - Vas tu cesser, Jack Trois Becs! Vilain oiseau !(...)

Sous le regard éberlué de l'albinos, le petit animal parut croître en volume, grossir comme s'il se nourrissait de la substance vitale du monstre alors qu'en revanche celui ci semblait rétrécir. (...) La réponse fut croassée sur un ton pathétique. Le petit chat noir et blanc ne ressemblait à rien tant qu'à un vampire accroché à lui, le drainant de sa substance vitale.

(...) - C'est que ce chat m'a plus d'une fois sauvé la vie.

- Comment connaissiez vous le nom de cette créature ? voulut savoir Oone.

Elle était hors d'haleine, son beau visage empourpré. Elric revit soudain Cymoril sans pouvoir identifier la ressemblance.

- Jack répandait la terreur dans la principauté où je suis passé avant d'être transporté ici. (...)il doit s'y être engouffré après moi sans se rendre compte que j'étais déjà de l'autre côté avec Moustache. Le mystère n'est pas grand, Dame Oone.

Pouvoir de Moustache et infos sur la Bestiole qui provient du plan de Jaspar

P131 : Le terrain finit par se soulever alors qu'ils atteignaient les contreforts peu marqués des Dents du Requin et découvraient devant eux une haute et sombre faille dans la chaîne, le défilé par lequel ils allaient aborder la prochaine étape de leur quête. Dans la fournaise de ces étendues désolées, la Gorge du Requin paraissait presque accueillante par sa promesse de fraîcheur bien qu'Elric crût déjà voir des formes s'y mouvoir. Comme de blanches ombres voltigeant sur fond noir.

- Quelle sorte d'êtres hante ces lieux ? demanda t il à Oone qui. ne lui avait pas montré la carte.

- Essentiellement ceux qui se sont perdus en chemin ou ont craint de poursuivre plus avant leur voyage. L'autre nom de cette passe est la vallée des Ames Timides.

Infos sur la passe du requin

P132 : d'eux. Du moins rien de sérieux. Il ne feront que s'allier avec la puissance qui tient le défilé.(...)

Elric (...) pensa distinguer un cavalier à l'entrée, un homme monté sur un cheval gris argent, portant une étrange armure où jouaient différentes nuances de blanc, de gris et de jaune. (...)

Première apparition du Guerrier de la Perle

Elric (...) voulant savoir comment il se faisait que, marchant depuis des heures, ils n'eussent ressenti ni faim ni fatigue.

- C'est l'un des avantages de ce royaume, dit elle. Mais le revers de la médaille est considérable: on y perd aisément toute notion du temps et l'on risque d'oublier sa destination et le but du voyage. Par ailleurs, il y a lieu de garder en mémoire que si l'on semble n'éprouver ni perte d'énergie physique ni troubles liés à la faim, d'autres formes d'énergie n'en sont pas moins dépensées. De nature psychique ou spirituelle, certes, mais tout aussi précieuses, vous en conviendrez. Montrez-vous économe de telles ressources, Prince Elric, vous en aurez bientôt un urgent besoin !

Avantages et inconvénients de ces terres.

P134 : Les grossières murailles de roche sur le bord de l'abîme peu à peu s'estompèrent amorcèrent un virage intérieur vers la faille, et bientôt le pont leur apparut, éperon de pierre naturel d'une extrême étroitesse enjambant le tumulte écumant de la rivière. (...)

Elric (...) s'astreignit à ne pas le regarder, conscient de la fascination qu'exerçaient ces eaux déchaînée de leur pouvoir de vous attirer à elles, hypnotisé par leur véhémence et leur vacarme.

Passage sur le pont

P135 : (...) comme une présence, celle d'un cavalier sur sa monture, peut-être vêtu d'une armure aussi pâle, songea t il, que son propre teint d'ossements.(...) une silhouette dévala vers lui au galop, précédée par une longue et blanche lame.

(...)Elric entraperçut des yeux comme des pastilles d'argent, une peau dont les luisantes étaient celles de la lèpre, (...) son maître hurlait, mugissait, tel un forcené, brandissant toujours la longue et pâle épée.

Le Guerrier de la Perle

P137 : - Je comprends que ce doit être une bien grande solitude, madame, que d'exercer votre ministère.

Solitude des voleurs de songes

Chapitre 3 : De Splendeurs Découvertes Dans Des Cavernes Profondes - P139

Elric et Oone pénètrent dans le Monde de Marador. Puis ils franchissent Paranor et Célador.

P140 : Au premier abord ravi, Elric se sentit gagné par une certaine tristesse, car il ne s'était jusqu'alors jamais remémoré ces jardins de son enfance, joies innocentes qui rarement visitaient un Melnibonéen, quel que fût son âge. Il repensa à sa mère morte en couches, et à son père, ravagé par le chagrin, refusant de reconnaître l'enfant qui avait tué sa femme.

(...) - Etes vous ici pour vous joindre à nous?

La question venait d'une femme vêtue de voiles flottants dont la myriade de chatoyances reprenait en miroir les tons de la roche tout autour. Une longue chevelure d'or fané, des yeux de la nuance d'un très vieil étain. Sa main se tendit pour toucher l'albinos - une forme de salut - et son contact était froid.

Marador et ses pièges

P143 : - On ne saurait ici mesurer le temps selon nos normes coutumières, Prince Elric, mais je puis vous assurer qu'il passe plus vite que je ne voudrais...

Infos sur décalage entre temps réel et temps du rêve

P144 : Du fer fondu cascadaient le long d'un double chenal taillé dans la paroi et formant une gigantesque structure en V.

Description du lieu

P145 : Il eut la sensation d'un cheval d'une blancheur cadavérique monté par un guerrier à l'armure d'ivoire, de nacre et de pâle écaille, et aussitôt monture et cavalier eurent franchi la porte d'or liquide et disparu dans l'ombre. (...)

- Vous connaissez peut être ces cavaliers? Pour en avoir déjà vus lors d'autres incursions dans les royaumes du songe ?

Elle fit non de la tête.

- Je sais à quelle espèce ils appartiennent, c'est tout.

- Existe t il des moyens de les éviter ?

- Fort peu.

Il existe donc probablement un personnage phare dans les Mondes du rêves en général !

(...). Elric retrouva le souvenir de l'Ancienne Melniboné, telle qu'elle avait été à l'apogée de sa puissance quand son peuple avait assez d'orgueil pour s'estimer dépositaire du monde, quand des nations entières s'étaient vues remodelées pour satisfaire ses caprices.

Orgueil et caprices de Melniboné

P146-147 : - Non. C'est à Londres qu'elle ressemble. A Tanelorn. A Ras-Paloom-Atai.

(...) Quel est son nom ?

- Elle n'en a pas. Et elle les a tous. Il n'en est aucun qui ne lui convienne si c'est ainsi qu'on veut la nommer.

(...) Plus il contemplait cette ville, plus son architecture l'impressionnait, la symphonie de ces pierres, vertes à l'unanimité, mais variant dans leur nuances du jaune au bleu.

(...) - Simplement qu'elles n'ont rien de réaliste. Qu'elles ne sont qu'illusion, comme cette cité.

(...) Et maintenant qu'Elric voyait de plus près ces murs, il les découvrait translucides comme du jade.

La cité « sans nom »

P148 : Cette ville porte un autre nom ;les voleurs de songes l'appellent Cité d'Inventive Couardise. (...) Souhaitez vous rester avec eux, Prince Elric, et bercer vous aussi vos croyances perdues?

(...) Elric fut soulagé quand les superbes tours de la cité furent loin derrière et qu'ils eurent dépassé plusieurs autres salles souterraines, chacune avec sa ville, même s'il n'y en eut aucune pour égaler la première en magnificence. (...) elles n'étaient pas toutes aussi dangereuses que la Cité d'Inventive Couardise.

Nom-description de la cité

P148-149 : (...) On en viendrait presque à le croire né du cerveau d'un poète, tant sont insolites certaines visions qu'il présente.

- Je vous ai dit... (...) ...que l'essentiel de ce dont vous êtes ici témoin est la matière juste ébauchée de réalités que d'autres mondes, tels le vôtre et le mien, attendent toujours de connaître. Dans quelle mesure accèderont elles ailleurs à l'existence, je l'ignore. De tels endroits, au cours des siècles, se sont vus façonnés par des générations de voleurs de songes qui ont imprimé une forme à ce qui sans eux n'en aurait pas eu.

(...) - Plutôt que de dresser la carte de ce qui est, vous superposez votre propre carte!

- Jusqu'à un certain point. Car nous n'inventons rien, nous bornant à décrire... d'une certaine manière. Nous y trouvons le pouvoir de tracer des sentiers dans chacun des innombrables royaumes du songe, puisque ces contrées, sur ce point seulement, se conforment les unes aux autres.

- Il peut donc en réalité y avoir un millier de contrées différentes dans chaque royaume ?

- Si vous voulez. Ou une infinité. Ou une seule comportant une infinité d'aspects. Les routes sont faites pour qu'un voyageur sans boussole ne coure pas le risque de trop s'écarter de sa destination. (...) Les noms colorés que nous donnons à ces lieux ne ressortent pas de quelque inspiration poétique, ou du caprice, mais d'une certaine nécessité. La justesse de nos descriptions conditionne notre survie.

Infos sur la nature des plans du songe

P149 : - Vos paroles suscitent en moi de profondes résonances, madame, car ma propre vie tend à dépendre d'une bonne lame au fil acéré!

- Tant qu'il en est ainsi, Prince Elric, c'est à un singulier destin que vous vous condamnez. (...) Et je dois admettre que, si le Chaos venait à conquérir le Chaos, vous seriez l'instrument de cette remarquable conquête.

Prédiction de Oone


P150 : - Des spadassins, fit Elric (...)

Il n'accordait plus qu'une moitié de sa conscience à la situation, l'autre explorant les plans des élémentaux, y cherchant quelque sortilège, quelque assistance surnaturelle. En vain. Il semblait que les voies mentales qu'il avait coutume de suivre lui étaient barrées.

Donc pas les tours de passes-passes magiques possible ! Des PJs ne rigoleraient pas !

P150 : Les guerriers se révélaient voilés, vêtus de lourdes capes ondoyantes et la tête protégée par des heaumes de métal et de cuir. Elric sentit des yeux durs et froids posés sur lui, des yeux aux paupières tatouées, et comprit aussitôt qu'il avait affaire à des membres de la secte assassine des Aventuriers Magiciens de Quarzhasaat, restés en arrière quand leur camarades s'étaient retirés des royaumes du songe. Ils y étaient manifestement piégés. (...).

Première attaque

P150 : Elric était néanmoins frappé chez eux par quelque chose d'étrange, une certaine fluidité de mouvement qui leur manquait, et à mesure qu'ils se rapprochèrent, il s'aperçut qu'on pouvait presque voir au-delà de leurs yeux, leur plonger dans les profondeurs du crâne. Ce n'étaient en rien des mortels ordinaires.  Ils lui évoquaient des hommes vus à Imrryr, la fois où il avait accompagné son père, lors d'une de ces rares expéditions locales où Sadric choisissait de l'emmener, dans d'antiques arènes détenant entre leurs hauts murs des Melnibonéens qui avaient perdu leur âme à la poursuite d'un savoir magique mais dont les corps restaient vivants. Ces êtres aussi lui avaient paru animés de la même haine rageuse et glacée envers tout ce qui n'était pas eux.

Moorcock, ici parle de l'arène des âmes perdus, mais ne fait pas mention qu'ils se sont retrouvés dedans suite aux sortilèges employés contre les dharzis (cf. Supplément Melniboné)!

P151 : Un cri morne, angoissé, jaillit des lèvres de l'Aventurier Magicien cependant qu'un sang étrange apparaissait autour du roc fiché dans son torse et bizarrement semblait y être réabsorbé. (...). Bien avant que Stormbringer ne lui fût échue, il avait été formé dans les arts de l'épée et de la dague, de l'arc et de la lance, et n'eut en conséquence nul besoin d'une lame enchantée pour régler proprement son compte à un deuxième assassin, puis à un troisième.

Premier contact et adresse d'Elric aux armes

P152 : Il se bornaient à mourir sur ce même et troublant gémissement d'angoisse, et le sang qui sortait de leurs blessures était à coup sûr une singulière substance.

(...)- Où sont ils partis ?(...).

- Où ? Ma foi... (elle hésita) ...vers ce dont ils étaient issus, quelque bassin d'ectoplasmique semi existence. C'étaient presque des fantômes, Prince Elric, mais pas tout à fait. Il s'agissait, comme je vous l'ai dit, de ce que les Aventuriers Magiciens ont abandonné derrière eux.

Explication sur les adversaires !

P153 : Quand les femmes au long museau les attaquèrent, armées de rets et d'épieux, il ne leur fallut que peu de temps pour se tailler la voie libre et repousser les craintives créatures. Ils ne furent guère plus gênés par les choses renards qui progressaient par bonds sur leurs pattes de derrière et dont les griffes évoquaient des serres d'oiseau. Quant à ces meutes d'animaux hargneux qui ne ressemblaient à rien tant qu'à des chevaux de la taille d'un chien et parlaient quelques mots d'une langue humaine sans toutefois en saisir le sens, ce fut dans un joyeux échange de plaisanteries qu'ils les massacrèrent

Quelques créatures étranges. Issues de la Mythologie Dharzi ? → passés dans les légendes des hommes du désert et ayant bercé l'imagination de varadia ?

P154 : Ils passèrent entre les deux tours et les narines d'Elric aussitôt s'imprégnèrent des riches senteurs de l'humus et du feuillage. Autour d'eux, ce n'étaient que chênes massifs, ormes et bouleaux, arbres de toute espèce (...)

Nouveau Plan

- Halte là ! Je dois connaître votre affaire !

Un visage disparaissant sous une fourrure brune et des dents si proéminentes, de si longues oreilles, des yeux si grands, si ronds, qu'on eût dit un lapin géant malgré l'armure d'airain bosselée au combat le casque d'airain et les armes de facture apparemment humaine, lame et lance à l'acier cerclé d'airain.

- Nous ne cherchons qu'à traverser ces terres sans nuire ni pâtir, dit Oone.

Le guerrier lapin secoua la tête.

- Trop vague! (Il leva sa lance et en plongea profond la pointe dans le fût d'un chêne qui hurla.) C'est la réponse qu'il m'a faite, comme bon nombre autour de nous.

P155 : - Je ne connais d'Elric ou d'Oone. Moi, Comte de Magnes Doar, tiens ces terres en mon pouvoir.

Un bien étrange gardien !

P156 : - Il la protège ?

- Avec bien d'autres.

Elle (...) s'agenouilla pour inspecter le corps du défunt Comte de Magnes Doar, lequel prenait dans la mort figure plus humaine : les poils sur son visage et sur ses mains viraient au gris, et ses chairs mêmes pâlissaient, semblaient sur le point de se dissoudre.

Son apparence semble illusion

P157 : Un moment il eut la certitude de reconnaître la silhouette de son défunt père, Sadric, pleurant le seul être qu'il eût jamais aimé d'amour, cette mère qu'Elric n'avait pas connu. Si puissante fut la vision qu'il ne put se retenir d'appeler

(...) - Non ! Ne lui adressez surtout pas la parole ! Il viendrait à vous et prendrait corps dans le réel ! C'est un piège, Elric. Un piège de plus.

- Mais c'est mon père.

- Vous l'aimiez ?

- Oui. Si malheureux fût cet amour.

Infos sur le père d'Elric et sa mère morte en couche.

Chapitre 4 : Intervention d'Une Nautonière

Elric et Oone pénètrent en Imador, pays de l'ambition Nouvelle. Ils vont rencontrer une Nautonière Etrange qui va les protéger du cavalier pâle et les accompagner sur leur route.

P161 : Elric franchit de concert avec Oone le miroitant portail d'argent donnant accès à Imador, mystérieusement nommé Pays de l'Ambition Nouvelle par les voleurs de songes, et se retrouva au sommet d'une grandiose volée de marches s'incurvant vers une vaste plaine déployée jusqu'au cercle bleu pâle d'un horizon voilé qu'on aurait presque pu confondre avec le ciel. Un moment, il se crut seul avec Oone sur ces marches, puis il les vit couvertes de monde. (..) Leur mise était celle des contrées désertiques - énormes pantalons de soie, verts, bleus, or, ambre ou vermillon, vestes de brocart ou de velours, turbans, coiffes et burnous rebrodés de motifs inextricables, hautes lumières du métal, de l'or et de d'argent, éclat des précieux bijoux de toute nature - et tout autour, les animaux, les étals, les paniers débordants de produits, de tissus, d'articles de cuir et de cuivre jaune ou rouge.

Début de la contrée Imador – Infos sur habits comme ceux des contrées désertiques.

P162 : ils avaient l'oeil brillant, des gestes dignes, d'une élégante aisance imprégnée d'assurance et de bonne humeur, et bien qu'ayant à l'évidence noté la présence d'Oone et d'Elric parmi eux, ils se contentaient d'en prendre acte sans ni leur souhaiter la bienvenue ni leur demander le motif de leur visite.(...) (Elle mordit alors dans le fruit et recracha aussitôt le morceau dans sa main.) Ça n'a aucun goût!

Ils sont donc perçu par l'entourage. Par contre aucun goût dans les fruits !

P163 : La curiosité le fit s'arrêter pour écouter un conteur qui tenait une petite foule sous le charme, mais l'homme s'exprimait dans une langue insolite, aiguë et dénuée d'inflections, dont il ne saisissait rien. (...) il demanda poliment si ceux qui étaient rassemblés sur ces marches se réclamaient tous d'une même nation.

(...) Elle secoua la tête et donna sa réponse dans un idiome encore différent (...)

Le gamin fronça les sourcils, comme s'il se livrait quand même dans sa tête à un vrai travail de traduction.

- Si fait, nous sommes le peuple des marches. Chacun de nous a sa place ici, l'un en dessous de l'autre.

- Plus vous descendez, plus vous devenez riches et importants, n'est ce pas ?

Plusieurs langues étranges. Le Peuple des Marches

P164-165 : (...) Elric, pour la première fois, voyait nettement ce visage. Il le découvrait émacié, exsangue, avec des yeux comme la chair d'un poisson mort depuis longtemps et la fente d'une bouche ricanante qui présentement se tordait en grimace de mépris. Et pourtant - horreur - il y avait là aussi quelque chose d'Alnac Krebs ! (...) Elric, relevé, s'efforçait de trancher avec sa lame la sangle de selle du cavalier - une vieille ruse qu'il tenait de brigands vilmiriens - (...).

Visage du Guerrier de la Perle. Quelque chose d'Alnac.

P165 : Ils combattraient comme une seule entité, mais le cavalier semblait presque faire preuve de prescience, devinant chacun de leurs mouvements.

Infos sur les capacités du Guerrier.

P165 : Elric en vint à se dire qu'ils avaient affaire à un adversaire d'origine entièrement surnaturelle et, alors qu'il repartait au combat, il dépêcha sa conscience dans les royaumes des élémentaux, y cherchant une fois de plus quelque aide disponible. Une fois de plus en vain. C'était comme s'il traversait des contrées désertées, comme si, du jour au lendemain, esprits, élémentaux et démons qui peuplaient cette dimension s'étaient vus bannis dans les limbes. Arioch n'irait pas lui prêter assistance. Son savoir magique se révélait ici parfaitement inutile.

Nouvelle tentative qui échoue !

- Arioch! Arioch! Du sang et des âmes!

Mais il n'avait pas d'épée runique sur laquelle il pût compter, rien que sa sagacité et son adresse.

P165-166 : - Alnac Krebs. Est ce là ce qui reste de vous ?

- Alnac ? fit Elric, réitérant sa tentative d'en appeler à ce qui pouvait encore subsister du voleur de songes. (...)

Hypothèse d'Elric.

P166 : Une voix de femme, mais non celle de la voleuse de songes, et chargée d'une immense autorité.

- Guerrier de la Perle !

Première fois où son titre est donné par Dame Anigh

P167 : - Ne l'écoute pas. Je puis t'aider. Pourquoi ne pas nous rejoindre, apprendre à explorer la Grande Steppe où le gibier abonde ? Il y a ces melons qui ont le goût des plus succulentes cerises. Et des habits, oui, je puis te vêtir d'atours merveilleux. N'écoute pas. N'écoute pas sa voix. Oui, c'est moi, je suis Alnac, je suis ton ami. Oui ! Oui !

Le Guerrier essaie de détourner Elric

P168 : Il en vit les yeux se porter, sereins, sur celui qu'elle nommait le Guerrier de la Perle, puis le grand bâton qu'elle tenait dans sa dextre se souleva pour retomber préemptoire sur le sol.

(...) Vous m'irritez, Dame Sough.

Titre de la nautonnière.

(...) Je suis le Guerrier de la Perle. Je tiens ma force de la Forteresse. (Il se tourna vers Elric comme vers un vieux camarade.) Fais alliance avec moi et nous la tuons sur le champ. Nous régnerons ensuite, toi dans ta liberté, moi dans mon servage. Sur ce royaume et sur maints autres qui le joutent, ignorés des voleurs de songes. La sécurité ici est éternelle. Sois à moi. Nous serons mariés. Oui, oui, oui...

Nouvelle proposition. On apprend que le Guerrier sert la forteresse ! Il existerait d'autres royaumes joutant les 7 royaumes connus des voleurs de songes : intéressant pour un scénario qui perturberais même les acquis des voleurs de songes !

P168 : De nouveau maîtresse de ses membres, la voleuse de songes restait étourdie.

Le Guerrier avait pu la bloquer dans ses mouvements. Autre pouvoir du Guerrier.

P169 : Êtes vous souveraine en ces lieux ?

- Je n'y suis que guide et nautonnière.

Titre de Dame Sough

P169 : - Il est incomplet. (C'était tout dire, apparemment.) Gardien de la Perle, certes, mais d'une intelligence insubstantielle au point que la nature de sa tâche lui échappe, et pareillement la distinction entre amis et ennemis. Ses choix sont des plus limités, pauvre chose corrompue. Ceux qui lui ont assigné sa mission n'avaient, hélas, qu'une faible idée des qualités requises chez un tel guerrier.

Perception de Dame Anigh du Guerrier de la Perle. On le verra à la fin, la Phrase « Ceux qui lui ont assigné sa mission n'avaient, » est étrange compte tenu que cela doit tt de même être Varadia/Anigh qui a fait appel à lui, à moins qu'ils parlent de ceux qui avait envoyé Alnac, pas au niveau pour parvenir à sauver la fille, et celle si la néanmoins utilisé pour sa défense !

P169 :- Hors d'ici ! cria Dame Sough dont les yeux, dans l'interstice entre voile et capuche, lançaient des éclairs.

Femme encapuchonnée et voilée.

- Mourir est contraire à toute sagesse, madame, dit le Guerrier de la Perle, haussant une épaule dans un geste d'arrogant défi. Méfie toi de ta propre corruption. **Nous sommes tous susceptibles de nous dissoudre si cette entreprise arrive à ses fins.**

Bonne connaissance de sa nature a priori.

P170 : A la dérobée, Elric jeta un regard sur Oone, espérant la voir sensible à l'invitation. **Il avait oublié leur but.** Ne serait il pas merveilleux de s'accorder ici le temps d'une brève idylle avec sa compagne ?

Et hop piégé !

P173 : Cédant à l'insistance de Dame Sough, ils montèrent à bord de la belle embarcation qui tangua à peine sur les **eaux sombres d'un canal apparemment artificiel**, dont la vaste courbe disparaissait à un ou deux milles de là. Il leva les yeux sur un ciel étrange - ou **peut être sur le plafond d'une caverne** plus immense encore que toutes celles qu'ils avaient jusqu'alors traversées. (... descriptions ...). **Il en aurait presque senti flotter le parfum des roses tardives, des arbres virant leur feuillage, des vergers d'Imrryr.**

Suite du voyage – Parallèle avec des souvenir d'Elric.

P174 : Le canal fit un coude et **ses rives se peuplèrent.** Tristes, silencieux, vêtus de blanc et de jaune, ces gens regardaient passer la nef avec des larmes dans les yeux comme un convoi funèbre. (...) alors que s'étagaient en pente douce, de part et d'autre du canal, **des terrasses plantées de figuiers, d'amandiers et de vigne.**(...) Un peu plus tard ce furent des **hommes nus, bruns de peau, qu'ils vint rôder à quatre pattes au bord de l'eau** puis se laisser à leur tour et disparaître dans les fourrés. Le canal tournait de plus en plus et Dame Sough devait jeter tout son poids sur la barre pour garder le contrôle du bateau.

Balade sur un canal étrange.

P174 :- Pourquoi avoir doté un canal d'un tel tracé ? lui demanda Elric quand ils furent de nouveau sur une ligne droite.

- Ce qui était au dessus de nous est maintenant devant et ce qui était en dessous est maintenant derrière, répondit elle. **Il en est ainsi par nature.** Je suis la nautonière et je sais. Mais devant, là où la rivière se fait plus sombre, elle cesse tout détour. C'est pour favoriser la compréhension, je pense.

(...)

- La rivière nous aide à comprendre quoi, Dame Sough ?

- Leur nature... sa nature... ce qu'il vous faut affronter... ah! regardez!

Le cours d'eau s'élargissait rapidement, **se transformait en lac.**

Le canal a un tracé qui sort de la logique

P175 :- Les autres disaient qu'ils allaient la sauver. Mais ils l'ont faite... ils ont tout fait noir et **elle s'est trouvée piégée...**

(...) - Parlez vous de la Sainte Fille et des Aventuriers Magiciens ? **Qu'est ce qui la retient captive,** Dame Sough ? Comment nous est il possible de la libérer, de la rendre à son père et à son peuple ?

Varadia est captive et piégée dans son propre rêve

P175 : Son doigt, pointé sur les flots, montrait un enfant nageant droit sur eux. Mais **il avait une peau d'argent d'un aveuglant éclat,** et ses yeux d'un métal identique mendiaient leur secours. Puis il sourit, un large sourire, avant de s'arracher la tête et de se laisser couler.

Charmant lac !

P176 : L'embarcation pivota légèrement; **une terre était visible au travers de la grisaille.** (...) quand son regard crut découvrir une massive dalle de **pierre sculptée verticale, décorée d'une complexe mosaïque dont émanait une impression de très haute antiquité.**

- La Porte de Falador, dit Dame Sough non sans trahir un violent émoi.

La Fin du Royaume et Porte de Falador.

P176 : (...) La nautonière avait eu son voile arraché du visage, **découvrant des grâces fanées où les marques de l'âge ne pouvaient faire oublier la ressemblance, l'étonnante ressemblance avec une enfant, l'enfant qu'Oone et lui avaient laissée dans la Tente de Bronze : la Sainte Fille des Bauradim.** Elric (...) se souvint **qu'il n'avait jamais été question de la mère de Varadia.**

Ressemblance Varadia/Anigh

P176 : (...) l'on pouvait louver vers la sombre ouverture étrangement **odorante** que la dalle de mosaïque avait révélée en s'abattant, soufflée de l'intérieur. Trois chevaux s'y inscrivirent. (...)

Car ce pays où il allait entrer, **quel qu'en fût le nom, était, il le comprit, régi par le Chaos.**

Falador régi par le chaos !

P177 : (...) pour se rappeler l'impuissance de ses charmes et sortilèges en ce monde, pour mesurer qu'aucun de ses alliés ni même **ce Duc de l'Enfer qui étendait sur lui sa protection ne répondrait à son appel.** Il ne disposait que de son expérience, de son courage et de ses perceptions ordinaires. Et en cet instant, il doutait que ce fût assez.

Toujours incapacité d'aide extérieur !

Chapitre 5 : La Tristesse D'Une Reine Qui Ne Pouvait Régner

Entrée dans Falador, un Plan régit par le Chaos.

P179 : Celle ci, étranglée entre les parois d'une gorge profonde, semblait d'origine naturelle et Elric, désormais enclin à l'interprétation, **se demanda si le pont sur lequel il s'était pour la première fois battu avec le Guerrier de la Perle n'avait pas enjambé ce même torrent..**

(...) Il venaient de basculer sur des **chutes** et, (...), s'étaient lourdement reçus dans des eaux plus calmes (...) leurs yeux levés découvraient un ciel d'étain morbide où évoluaient, dans un échange de cris désolés, **de noires créatures portées par leurs ailes membraneuses** au dessus de palmiers aux feuilles tendues,

Hypothèse d'être sous les terres du premier royaume.

P180 : - Il présente toujours des aspects neufs. C'est dans sa nature. Mais peut être Dame Sough saura t elle nous en dire plus.

(...) - Je suis la reine de ce pays, dit elle, sans afficher ni fierté ni aune émotion.

- En ce cas, vous avez une cour susceptible de nous aider.

- Et lui était mon roi, si bien que je n'avais pas pouvoir sur lui, seulement protection sur son sol. C'est l'endroit que vous nommez Falador.

(...) - Je suis la Reine Sough, désormais.

Falador est dirigée par Dame Sough, mais il y aurait un Roi (qui ? Le guerrier ? Pas explicite a priori dans ce passae ! Mais voir ci-dessous : Edif sans doute, mais peut souverain que d'une partie des terres)

P181 : - Cette région est sous l'influence de mon ami Edif, leur apprit elle. C'est un souverain qui s'intéresse avant tout à la poésie. En sera t il ainsi cette fois ? Je ne sais.

Edif. Mais on en sera pas plus ...

P182 :- Je suis Balis Jamon, Seigneur du Sang, et je voudrais quelques reins.

(...), puis quelque chose se pencha sous la voûte et sortit, pataugea jusqu'à mi courant, corps charnu festonné de végétation crouissante, de fleurs froissées, rivant sur eux les deux yeux noirs minuscules derrière un groin cornu garnis de chicots ébré

Un gardien de la rivière

P184 : (...), des silhouettes se découpaient, extraordinairement variées dans leurs difformités et dans leurs dimensions invraisemblables. Elric se souvint de la mendiant populace de Nadsokor ; ces êtres, pareillement vêtus de haillons, affichaient des mutilations probablement volontaires elle même assortiment de maladies, de plaies, de négligences quotidiennes. Ils étaient immondes. Ils ne cessaient de geindre, et couvaient la barque d'un regard avide en se passant la langue sur les lèvres.

Description indirecte de Nadsokor.

Plus que jamais, Elric regretta Stormbringer. L'épée runique et une petite intervention des élémentaires n'auraient pas manqué de jeter la panique dans cette racaille.

Toujours le fait que Elric est un élémentaliste, mis à part l'utilisation de Stormbringer et le soutien d'Arioch !

P185 : - Je vous veux tous, lança t il - une bravade héritée des pirates du Détroit de Vilmir – (...)

Petit infos sur Pirates de Vilmir : Elric les a donc rencontrés, côtoyé ou combattu !

P186 : Ces paroles apportèrent à l'albinos une clarté inattendue. Et si elle n'était pas vraiment humaine ? Si toutes ces créatures ne faisaient qu'utiliser quelque mimétisme propre à leur race pour se mêler à l'humanité ? Il y aurait là l'explication de leur bizarre tournure d'esprit, de leur singulière logique, de leur étrange manière de s'exprimer.

Hypothèse. Pas très loin de la vraie explication (voir plus loin)

P188-189 : - Grâce aux coursiers phalènes, lui fut il répondu. Ici les eaux s'enflent toujours et j'ai mes phalènes.

(...) Elric s'aperçut qu'elles naissaient de vastes ailes diaphanes soutenant des corps minces - de papillon plutôt que de phalène - et tout aussi démesurés. Sans hésitation les créatures amorcèrent leur descente jusqu'à les envelopper tous trois ainsi que la nef de palpitations veloutées.

(...) Puis, avec une étonnante douceur, les merveilleux lépidoptères déposèrent sur l'eau leur fardeau et repartirent emplirent de leur vol les parois de la gorge, la baignèrent de lumière polychrome, dissipèrent la pénombre avant de s'évanouir là haut dans le ruban du ciel.

Et hop petit coup d'ascenseur coloré !

Elric se prit le front.

- C'est vraiment le Pays de la Démence, Oone. En fait, je crois que c'est moi qui suis fou.

- Tu es en train de perdre confiance, prince Elric. Et tel est précisément le piège de ces lieux : t'amener à voir le manque de logique en toi et non dans ce qui t'entoure. Mais songe que nous avons déjà soumis Falador à notre équilibre. Nous ne saurions tarder à atteindre la prochaine porte.

- Pour y trouver quoi ? La sublime raison ?

Le sarcasme lui montait de l'étrange fatigue : il poursuivait avec des forces intactes mais dans un vide mental et moral absolu.

Pas très fort notre ch'ti Albinos !

P190 : Je n'ai de prescience quant à ce que nous trouverons dans le Pays Sans Nom. Les voleurs de songes ont peu de pouvoir sur ce qui vient par delà cette septième porte.

- J'avais effectivement remarqué la considérable influence que vous exerciez ici !

Mais il ne voulait pas la blesser. Il sourit, montrant qu'il plaisantait.

Pas de pouvoir sur le 7^{ème} plan !

P190 : Une plainte jaillit devant, (...) Au coude suivant de la rivière, ils virent la bête, comme un grand loup hirsute, tendu dans un nouveau hurlement. (...) Elric prit la barre, n'en put rien tirer bien qu'il y mît toutes ses forces. Il renonça.

Le torrent les précipitait toujours plus bas dans une entaille si profonde que la lumière se raréfia jusqu'aux limites de l'obscurité. Ils virent des visages qui leur disaient des choses, sentent des mains qui se tendaient pour les toucher.

Passage dans le dernier royaume

P191 : - Elric ! Tu nous trahis tous !

Il cessa de rire, juste le temps de susurrer, presque triomphant.

- Oui madame, il en est ainsi. Je suis traître à vous tous. Mais ne vous l'a t on pas dit ? Mon destin est de trahir !

(...) - Moi, Elric, dernier du sang royal de Melniboné, mes yeux ont vu l'horreur et mon coeur a courtoisé les Ducs de l'Enfer. Pourquoi connaîtrais-je à présent la peur?

Même le plus aguerri des héros peut éprouver la peur !

P191 : La Reine Sough (...) poursuivit, abandonnant les mystérieuses tournures dont elle s'était servie jusqu'alors:

Ha bon comme ça ! Peut-être car Varadia est plus sérieuse là, que dans ces rêveries enfantines (cf. plus loin).

P192 : Elle peut être sauvée, reprit la nautonière. Par vous deux seuls, je pense. Je l'ai aidée à demeurer là bas, à y attendre les secours. Mais je crains de ne pouvoir faire plus.

- Qui n'a cette crainte, madame ? dit Elric du fond du cour.

(...) N'aspirant qu'à, s'en échapper, lui parut-il, et retenue par son seul amour pour la Sainte Fille, par son instinct protecteur. Pourtant, il était à peu près sûr qu'elle était arrivée ici longtemps avant Varadia

Varadia se serait réfugiée dans ses mondes de ses rêves déjà peuplés de personnages de son imagination/mémoire (ressemblance avec sa mère) pour échapper aux guerriers magiciens !

P192 : Elric décida qu'il lui fallait poser la question qui le hantait.

- Reine Sough, êtes-vous la mère de Varadia.

La douleur dans les yeux de la femme voilée se dit plus intense encore alors qu'elle les détournait. Et sa réponse jaillit dans un pur sanglot d'angoisse qui le bouleversa.

- Qui sait ? gémit-elle. Oh ! Qui sait ?

D'une certaine manière, les chimères des rêves de Varadia sont d'une nature encore intangibles et souffrent d'un manque de connaissance de ce qu'ils sont véritablement : conscience d'être les jouets d'une imagination prisonnière.

LIVRE TIERS

Est-il un preux, enfant de la Fatalité

Pour conquérir des terres en armes d'autrefois,

Jeter à bas les murs sanctifiés par le Temps,

Raser les temples mensongers des anciens âges,

Y briser son orgueil, y perdre son amour,

Anéantir son sang, sa légende et sa muse,

Rejeter toute paix, n'être plus qu'un guerrier

Et pour finir un corps dédaigné par les mouches ?

Chronique de l'Épée Noire

Chapitre 1 : A La Cour De La Perle - P195

Juste après l'arrivée dans le Pays Sans Nom d'Elric, d'Oone et de Dame Sough cette dernière les laisse sur le bord de la rivière. Il y rencontre un Hero Chamog Borm qui leur apprend avoir été banni de la cour du château de la Perle, mais les aide en leur fournissant un équipement important.

P196 : - Soyez les bienvenus, dit-il. Je me présente : Chamog Borm, actuellement en exil. M'apportez-vous des bonnes nouvelles de la Cour ?

Un personnage intéressant des JRs comme on va le voir plus loin

P197 : Ce nom et cette allure peu banale amenèrent Elric à fouiller dans sa mémoire et à chercher ce qui lui était si familier. D'autant que ce souvenir rebelle, il en avait la certitude, n'était pas très vieux.

(...) Un coin de la pièce était occupé par une impressionnante panoplie de riches armures à l'acier damasquiné d'or et d'argent, un casque surmonté d'une haute pointe et celle-ci décorée d'un enchevêtrement de serpents et de faucons se livrant un combat sans merci. Il y avait là des lances, un long cimenterre, des dagues... bref, des armes et harnois de toute sorte.

(...) - Je fus jadis un héros, répondit tristement Chamog Borm, avant d'être banni de la Cour de la Perle.

(...motifs...) - On invoqua ma couardise. Mais j'estime n'avoir pas été coupable, seulement victime d'un enchantement

Et voilà qu'Elric se rappelait où il avait entendu ce nom. Lors de son arrivée à Quarhasaat dans le délire de la fièvre, il avait erré sur la place du marché, prêtant une oreille aux histoires que narraient les conteurs. Trois pour le moins traitaient Chamog Borm, ultime preux chevalier de l'Empire d'avant les sables, héros de légende entouré d'une vénération unanime, jusque sous les tentes nomades. Elric n'en était pas moins persuadé que Chamog Borm avait vécu - si son existence était autre que mythique - au bas mot un millénaire auparavant !

Héros de légendes et héros de Quarz avant les sables donc >-2000 (donc pas qu'un millénaire). Plus loin on sait qu'il a combattu les Melnibonéens. Ce qui laisserait penser qu'il y a eu des combats Quarz/Meln avant que s'abattent les sables ! (hypothèse Meln résidant sur les terres de Quarz éliminé lors de la prise d'indépendance de Quarz ?, ou combat dans les terres Sud-Est vers la passe des piliers déchiquetés avant le sortilège raté des sables... ? ou ... ?)

P198 : - J'ai échoué à sauver la Perle, laquelle est désormais prisonnière d'un charme qui nous condamne à d'éternelles souffrances.

- Un charme de quel ordre ?

- Notre monarche et bon nombre de ses gens se sont trouvés dans l'impossibilité de quitter la Forteresse. C'était à moi de les libérer. Or, je n'ai fait qu'aggraver le sortilège. Et mon châtement est le contraire du leur. Ils n'en peuvent sortir. Moi, je n'y peux rentrer.

(...) un personnage que **la mort depuis des siècles aurait dû prendre**, (...)

- Peut-on y trouver la Perle ? s'enquit Elric, (...)

- Evidemment! (La surprise de Chamog Borm sautait aux yeux.) **Certains pensent qu'elle règne sur l'ensemble de la Cour, voire sur le monde.**

- En fut-il toujours ainsi? demanda Oone presque en un murmure.

- Je vous ai dit que non.

Infos sur le charme qui a piégé Varadia. (Il est probable que pour fuir ses ravisseurs Varadia se soit enfermé dans ces pensées, et les charmes utilisés par les aventuriers magiciens pour la faire parler sur la perle l'ai bloqué dans son monde...) – Infos sur la Perle.

Chamog Borm s'anima quelque peu en les aidant à faire leur choix dans son arsenal. **Plaстрon et jambarts semblaient avoir été forgées pour Elric ; de même pour le casque.**

Le héros aide les deux compères

P199 : Les présent de Chamog Borm se poursuivent sous la forme d'une paire **de coursiers gris** qu'il ramena de leur étable à l'arrière de la maison.

- Ce sont Taron et Tadia, frère et sœur d'une même portée. Ils n'ont jamais été séparés. **Je les ai montés, jadis dans la bataille. Jadis, quand j'ai pris les armes contre le Glorieux Empire.** Et c'est aujourd'hui le dernier Empereur de Melniboné qui va chevaucher à ma place pour accomplir mon destin et mettre fin au siège de la Forteresse de la Perle.

- Vous me connaissez ?

(...) - Un héros connaît ses pairs, Prince Elric. (Et la main de Chamog Borm vint saisir l'avant bras d'Elric, **traditionnelle marque d'amitié des gens du désert**)

Voilà quelques infos « quand il a pris les armes contre le glorieux empire ! » voir plus haut !

P199 : Le Royaume du Songe étirait-il à l'infini cette enfilade de contrées souterraines ou la carte qu'en avaient dressé les confrères d'Oone et d'Alnac était-elle exhaustive ?

Question. D'après propos du Guerrier à Elric il resterait d'autres contrées annexes ! → Mission de cartographie/Découvertes intéressantes !

P200 : La route, quand ils l'atteignirent, se révéla de marbre pur, mais les sabots de leurs chevaux, **ferrés de main d'artiste**, n'y dérapèrent pas une seule fois. (...)

(...) **Je constate simplement que la force est assez puissante pour bannir un héros de l'envergure de Chamog Borm.**

- Je ne connais que sa légende, et encore, ce que j'en ai entendu sur le marché aux esclaves de Quarzhasaat.

(...)

- Mais **notre connaissance de ce monde est beaucoup plus réduite.** Comment pourrions-nous réussir là où il a échoué ?

Ce héros avait une envergure importante !

P201 : Au cours de ses pérégrinations, Elric n'avait vu qu'un endroit comparable : sa ville natale, Imrryr. Mais devant la complexe austérité de cet édifice, la Cité qui Rêve avait quelque chose de l'opulence prosaïque, de l'exotisme de pacotille d'une simple fantaisie architecturale.

Et bé ! la forteresse de la perle doit être une merveille !

P202 : L'étrange conversation échappa totalement à l'albinos, qui choisit de ne pas s'y attarder. Il lança en avant sa cavale, l'éblouissante épée haut brandie. **L'équilibre de cette lame, la sensation familière de la peignée dans sa main firent qu'il y vit un moment la contrepartie naturelle de son épée runique. Avait-elle été forgée par la Loi pour en servir les fins comme Stormbringer par le Chaos pour servir les siennes ?**

Tiens intéressant. Ce pourrait-il que les légendes des armes loyales de la pierre runiques utilisées par les dharzis aient traversé le désert, nourries les légendes des nomades et que Varadia ait confié une lame, reflet de Kronale, à son héros qu'elle appela jadis pour la sauver ?

P203-204 : Elric s'émerveilla de cette technique qu'il voyait mise en œuvre pour la première fois. Et qui avait forcément réclamé d'Oone concentration et coordination des énergies à un niveau proprement incroyable. **C'était un fait d'armes dont on parlerait autour des bivouacs dans les mille ans à venir, et beaucoup périraient en tentant de le reproduire.**

- C'est là un spectacle auquel il ne m'a jamais été donné d'assister, dans une carrière où j'ai pourtant **eu pour ennemis ou alliés les guerriers les plus célèbres.**

- Les talents d'un voleur de songes doivent être diversifiés, dit-elle, pour prendre acte du compliment **Ce genre de tactiques me vient de ma mère qui était une femme bien plus rompue aux arts du combat que je ne le serai jamais.**

- Était-ce une voleuse de songes ?

- Non, répondit Oone, distraite de lui par l'attention qu'elle portait à son épée désormais inutile. (Elle ramassa celle du Guerrier de la Perle.) **C'était une reine.**

Technique d'attaque lance+épée contre le guerrier !

Autres compétences des voleurs de songes. Infos sur mère d'Oone

P204 : Elle soupesa la longue lame, l'adopta et se débarrassa de l'autre. (...)

Changement d'arme : Oone prend l'épée du Guerrier.

P205 : Comme maints détails de la forteresse, **elle semblait avoir été sculptée dans l'ivoire** et représentait des hérons stylisés dont les becs dressés convergeaient au-dessus de leurs têtes au centre exact du bassin. **Le tout rappelait vaguement à Elric l'architecture de Quarzhasaat mais sans la décadence, sans cette aura d'antiquité sénile qui flottait sur maints quartiers de la cité des sables. La forteresse était-elle l'œuvre d'ancêtres des actuels Seigneurs Quarzhasaatim, du Conseil des Six Plus**

L'autre ? Cette ville perverse avait elle, dans un passé plusieurs fois millénaire, acculé l'un de ses souverains à la quitter pour se réfugier dans le Royaume du Songe ? Etait ce ainsi que la légende de la Perle avait touché Quarzhasaat ?

Infos indirecte de l'architecture de Quarz. Et spéculations

P205 : Toujours accompagnés de leurs montures jumelles, leurs pas désormais feutrés sur l'opulence d'un sol de haute laine, ils longèrent vestibules et corridors aux murs tendus de tapisseries, émaillés de mosaïques où étaient représentés non des êtres vivant mais des figures géométriques.

Intéressant. Si les parallèles existent avec Quarz on pourrait avoir des infos sur la nature des décors – géométrique - dans les hauts lieux de Quarz.

P206 :- Sans doute parce qu'ils ne nous croient pas disposés à négocier. (Puis elle ajouta :) En fait, je me borne à des conjectures sur leur logique. Chaque voleur de songes vit sa propre aventure.

Toujours selon le principe que grandes lignes jetées, et détails variables et modulables par le voleur de songe !

P207-208 :- Reconnaissez vous l'autorité de la Forteresse de la Perle ? Je suis le sénéchal de ces lieux.

- De qui êtes vous le serviteur ?

(...) Le sénéchal eut l'air perdu.

- De la Perle, bien sûr. C'est ici la Forteresse de la Perle.

- Qui règne céans, vieil homme ? demanda Oone sans équivoque.

- La Perle, vous ai je dit.

(...) Si vous servez la Perle, qui la Perle sert elle ?

- L'enfant, je pense.

Un sénéchal et infos sur ce qui dirige la forteresse : la perle, qui doit donc en quelque sorte être ce qui piège Varadia (la quête des aventuriers magiciens voulant à tout prix savoir où était la perle oblige Varadia à ne pas sortir de son rêve au risque d'être à la merci des aventuriers...)

P209 : Une radiance d'or gris baignait la vaste salle ainsi révélée. Elle émanait d'une colonne, haute comme un homme de belle taille et surmontée d'un globe au centre duquel brillait une perle énorme, presque aussi grosse que le poing d'Elric. Des marches montaient de tous côtés vers la colonne, et, au bas de ces courtes volées, l'albinos vit des rangées..., de statues ? Non, d'hommes, de femmes et d'enfants, dans des costumes très divers où néanmoins prédominaient les styles en honneur à Quanhasaat et dans les clans nomades.

(...)

Description de la perle et de la cour.

P209 : Lentement, menant toujours leurs coursiers d'argent parla bride, l'épée d'argent toujours au clair dans l'autre main, l'argent des harnois et des heaumes accrochant à présent l'éclat de la perle et s'en trouvant rehaussé d'un subtil orient, ils pénétrèrent dans le saint des saints.

Epée d'argent donc ...comme tous les pièces d'armures

(...) c'était bien le Guerrier de la Perle avec son armure craquelée, engluée de sang, son visage fondu en une atroce et unique meurtrissure, ses yeux qui semblaient tour à tour s'éteindre et s'embraser. Qui de temps à autre étaient ceux d'Alnac.

Toujours vivant et probablement Alnac !

Chapitre 2 : Massacre Dans La Forteresse

Elric et Oone vont prouver leur bonne foi à Varadia et la convaincre de sortir de son rêve.

P211 : Il dut attendre de les voir s'agglutiner autour lui, menaçante forêt de haches, de masses d'armes, de piques et de lances, pour saisir que l'énergique décision de sa compagne n'était pas seulement née de l'outrance du désespoir.

Types d'armes des aventuriers-magiciens.

P212 :- Vous, enfants de Chamog Borm, Frère et Soeur pour la Lune d'Os, Fils et Fille de l'Eau et des Vents Qui Portent Fraîcheur, Parents des Arbres...

Secoué de sanglots, le sénéchal avait lâché ses sacs d'or. De joie et de soulagement, il pleurait Elric découvrit à quel point il ressemblait à Raïk Na Seem.

Oone avait mis pied à terre et la Reine Sough la serrait dans ses bras. Un pas traînant, un caquètement assourdi annoncèrent l'approche du Guerrier de la Perle.

- Tout ceci n'est plus pour moi. (La résignation se lisait seule dans les yeux morts d'Alnac.) L'heure est à la dissolution...

Titres étranges, Sénéchal à l'image du père de Varadia, et le guerrier semble donc bien être Alnac : il peut se dissoudre enfin complètement.

P213 : Au mieux, il se découvrait en présence d'une toute jeune fille.

Derrière la reine rajeunie, (...) C'était Varadia, la Sainte Fille des Bauradim, l'enfant dont ils avait promis de délivrer l'esprit.

Varadia était donc aussi Dame Sough !

P213 :- Nous trois ne sommes pas des ombres, dit Varadia, souriant comme sous l'effet d'une révélation. C'est cela qui nous a permis de réussir.

Compréhension de varadia qu'eux trois sont des êtres réels

P213 :- Les Aventuriers Magiciens ne risquent ils pas de renouveler leur assaut ?

- Non, dit la voleuse de songes. Pas plus ailleurs qu'ici. Elric et moi y avons veillé.

Et, admiratif, Elric comprit que c'était Oone qui avait suscité l'apparition des Aventuriers Magiciens.

Pouvoirs des voleurs de songes

P214 : Elle le regarda, l'avertit des yeux de n'en pas trop dire, mais il se rendait compte que tout ce qu'ils avaient combattu - hormis peut être quelques aspect du Guerrier de la Perle et des Aventuriers Magiciens - n'avait eu de réalité que dans l'univers onirique d'une enfant. Le héros de légende, Chamog Borm ne pouvait la sauver, parce qu'elle le savait irréal; non plus que le Guerrier de la Perle, presque entièrement issu de son imagination. Oone et lui, en revanche, étaient réels. Autant qu'elle ! Dans son rêve insondable - déguisée en Reine, cherchant de son propre aveu un pouvoir qu'elle ne savait atteindre, - elle n'avait jamais cessé de connaître la vérité. Incapable d'échapper au songe, elle n'en avait pas moins fait la différence entre ses créations et les êtres dotés d'une existence indépendante : elle, Oone, Elric. Il avait néanmoins fallu qu'Oone démontrât la possibilité de vaincre ce qui demeurait de la menace première pour que l'enfant fût libérée.

Et voilà donc toutes les explications !

P214 : Mais le rêve les tenait encore. L'énorme perle palpitait aussi puissamment qu'avant et la Forteresse, avec son labyrinthe de couloirs et de salles imbriquées, restait leur prison.

- Tu les comprenais, dit Elric à sa compagne. Tu savais de quoi ils parlaient. Leur langue étrange était celle de l'enfance : reflet d'une quête du pouvoir et de l'échec de cette quête. La saisie qu'un enfant peut avoir du pouvoir.

CQFD ! Langage de l'enfance !

- Varadia sait à présent qu'on ne trouve jamais un tel pouvoir dans la retraite. Tout ce qu'on peut espérer obtenir en se retranchant c'est de laisser s'entre détruire les pouvoirs qui vous cernent ou de s'en abriter, comme on s'abrite d'un orage contre lequel on est impuissant jusqu'à ce qu'il soit passé. On n'y gagne jamais rien, sinon ses propres profondeurs. Et on est toujours obligé d'en sortir à la fin pour se mesurer au mal qui cherche à vous détruire.

Elle donnait l'impression d'être elle-même en transe, et Elric devina qu'elle récitait des leçons apprises au temps où elle s'était formée dans son art.

Infos du type d'enseignement des voleurs de songes

P215 : Il se sentait vaguement ridicule dans l'armure d'un héros de contes de fées et Oone perçut sa gêne.

(...)- Je vous restitue votre armure et vos armes, Chamog Borm, ainsi que Tadia et Taron, vos deux coursiers jumeaux. Je vous rends votre honneur inchangé.

(...)

Il semble donc bien que l'attirail du héros soit sorti de l'imagination de l'enfant, bercée de légendes donc !

P215 : - Vous être libre de chevaucher où bon vous semble, preux Chamog Borm. Sachez simplement ceci: vous devez continuer de combattre le mal en quelque lieu qu'il se présente et ne plus souffrir à l'avenir que la Forteresse de la Perle soit soumise aux assauts des Aventuriers Magiciens

Varadia libère le héros de son service !

P216 : - Je l'ai rendu à ce qu'il était avant que je ne fasse appel à lui. Et désormais je sais que les légendes sont en elles-mêmes dénuées de pouvoir. C'est seulement l'usage qu'en font les êtres de chair qui est source de pouvoir. Toute légende n'est que la représentation d'un idéal.

- Vous êtes une enfant d'une rare sagesse, dit Oone, admirative.

- Ne dois-je l'être, madame ? Je suis la Sainte Fille des Bauradim. (...) Ne suis-je l'Oracle de la Tente de Bronze ? (...) Et je ne serai plus très longtemps une enfant. Mon palais va me manquer, je crois, et tous ses royaumes...

- On y laisse toujours quelque chose. (La main d'Oone se posa, réconfortante, sur l'épaule de Varadia.) Mais pour gagner beaucoup.)

Varadia sort de l'enfance et fait face à ses responsabilités !

La Sainte Fille se retourna vers la Perle. (...) juste avant leur première rencontre avec Dame Sough. Il [Elric] comprenait à présent que, sous cette apparence, elle les avait guidés de son mieux vers son propre salut.

Ceux qui aident les voleurs de songes sont donc directement liés à la personne plongée dans ses rêves. A creuser pour un scénario.

P217 : - Réclamer quoi ? Si j'ai bien compris, elle n'avait pas d'existence avant que les Seigneurs de Quarzhasaat n'en aient conçu l'idée, que quelqu'un n'ait exhumé la légende, que les Aventuriers Magiciens se soient lancés à sa recherche.

- Mais elle en a une désormais, dit Oone. Damoiselle Varadia, me donnerez-vous la Perle ?

Création de la perle. Pouvoir créateur de la pensée donc !

P218 :- Ne rentrons nous pas chez nous ? dit la Sainte Fille. Qu'y a-t-il là-bas que vous redoutiez de trouver, Prince Elric. Il pencha sur elle un visage souriant heureux qu'elle lui eût posé cette question.

- Pas grand chose, Damoiselle Varadia. Rien d'autre que moi-même, peut-être.

Ensemble ils pénétrèrent sous la voûte.

Tadaaaa ! Elric à peur de se retrouver fasse à lui-même !

Chapitre 3 : Festivités A l'Oasis Fleur D'Argent

Elric et Oone participent aux festivités qui ont lieu suite au retour de Varadia dans sa tribu des Bauradim. Puis Elric reprend sa route pour Quarzhasaat, mais le poison n'a plus d'emprise sur lui. Oone lui a donné la Perle.

P222 : - Tu es sage, Prince Elric, et tu as du courage, mais il te manque une certaine forme d'expérience de tous les jours. J'espère que tu finiras par l'acquiescer.

- C'est pourquoi j'erre en ce monde, pourquoi j'ai laissé mon cousin Yyrkoon me remplacer sur le Trône de Rubis. Je suis conscient de plus d'une faiblesse en moi.

(...)

- Bon, Prince Elric, veux tu te joindre aux voleurs de songes, embrasser notre profession et faire pour un temps ton existence ?


Avis d'Oone sur Elric, conscience d'Elric sur cet état et proposition d'Oone !

P223 : J'avais un peu l'impression d'assister à une bataille d'inventeurs. Y ai je eu ma part ? Je l'ignore.

- Sans toi, je n'aurais probablement pas réussi. Tu as vu tant d'autres mondes! Et lu plus encore. Sans t'autoriser une analyse vraiment fine des créatures et lieux susceptibles de se présenter dans le Royaume du Songe, je puis t'assurer que cela rendait ta collaboration précieuse. Plus que tu n'en auras jamais conscience, peut être ?

L'aide apportée par Elric, et raison éventuelle pour que des voleurs de songes fasse appel à des personnes extérieures pour résoudre une mission particulièrement difficile !

P223 : - De la substance de ces rêves a t on jamais pu faire surgir la réalité ? se demanda t il à haute voix.

 - Il y eut dans les Jeunes Royaumes un aventurier du nom de Comte Aubec qui savait quelle faculté a l'homme de façonner du réel. Il en est pour dire que lui et ses pareils auraient ainsi fait surgir du néant les terres des Jeunes Royaumes.

Elric hocha la tête.

- Je connais cette légende, mais ne lui suppose guère plus de fondement que l'histoire de Chamog Borm.

- Crois ce que tu veux.

Et hop infos sur Aubec et sa légende ! « lui et ses pareils auraient ainsi fait surgir du néant les terres des Jeunes Royaumes. » il y en aurait donc d'autres : effectivement on sait que 200 avant Aubec Myshella a déjà envoyé un autre champion tailler des royaumes sur le chaoplasme.

P223 : Le désert s'emplit de leurs voix, en vibra d'une vie somptueuse, exultante, et jusqu'aux montagnes lointaines qui les reprirent en écho.

Les Piliers, qui ne sont donc pas très loin pour qu'il y ai un écho !

P224 : Ces feux de cuisine partout rougeoyaient ou répondaient aux flamboiements des grandes torches, aux constellations des lampes et chandelles, et, de la Kasbah Moulor Ka Riiz qui dominait l'oasis, on vit descendre la garde aloum'rite dans toute la splendeur de ses montures, des heaumes et plastrons d'or rouge de ses antiques armures, de ses armes de bronze et d'airain et d'acier. Ils arboraient de vastes barbes bifides ou trifides et de massifs turbans - pour le moins des douze tours - dont dépassait la pointe de leur casque, portaient des surcots de somptueux brocart ou de pur fil d'argent cependant leurs bottes leur brodaient jusqu'aux genoux des motifs à peine moins intriqués que ceux de leur tunique. Fièvre et joviale compagnie, ces hommes chevauchaient de concert avec leurs épouses, pareillement fervêtuës, armées d'arcs et de traits minces.

Infos sur les habitants de la Kasbah

P226 : - Tous mes amis mourront ils ? Me retrouverai je seul ?

- Je pense. Tant que tu serviras le Chaos.

- Je ne sers que moi même et mon peuple.

- Si tu veux être en droit d'avoir cette conviction, Elric, il te faut l'étayer. Tu as déjà créé du réel, et il est vraisemblable que tu en créeras encore un peu. Mais le Chaos n'est ami sans trahir. En définitive, nous n'avons que nous vers qui nous tourner. Nulle autre cause, nulle autre force, nul autre défi ne saurait jamais se substituer à cette vérité...

Réflexions de Oone et croyance d'Elric (être son propre maître !)

P226 : - Oh, je pense qu'un rêve ou deux ont pris corps, dit elle, mystérieuse, déposant un baiser sur sa joue. Et un autre ne va pas tarder à suivre leur exemple.

Eh oui mais Elric ne le saura pas ! voir plus loin

P226-227 : Il abandonna le sujet car, de sa poche de ceinture, elle venait de sortir l'énorme perle et la lui tendait.

- Tu l'as toujours ! Ce n'est donc pas une chimère comme nous le pensions.

(...)

- Je croyais t'avoir entendue dire qu'elle n'avait pas eu d'existence avant que les Aventuriers Magiciens ne se soient lancés à sa recherche.

(...) Quand il eut remis le joyau dans sa propre bourse, elle lui ajouta, presque en un souffle:

- Il s'agit là, je pense, d'un objet maléfique.

- C'est aussi mon opinion. Mais il arrive qu'on puisse combattre le mal par le mal.

La perle existe désormais. On peut sortir des objets des rêves donc : idée de scénario

P228 : Sincères furent ses adieux au peuple bauradim et réciproque la tristesse de la séparation. Ils le supplièrent de revenir, de les accompagner dans leurs déplacements, de chasser avec eux comme son ami Rackhir en un temps.

- J'essayerai, promit il. Mais auparavant, j'ai plus d'un serment à porter à son terme.

Elric pourrait donc un jour être repassé les voir...

P228 : Un garçon nettement mal à l'aise lui apporta sa grande épée. Alors qu'il la bouclait à sa hanche, Stormbringer parut gémir, amoureuse, manifester son intense satisfaction d'être réunie à lui.

Tiens d'autres peuvent la porter ? Sans doute dans son étui alors !

P229 : - Pour moi, en tout cas. (Elle sourit, tapota dédaigneuse le pommeau de l'épée runique.) Et vous souhaitez bonne chance dans vos tentatives pour lui imposer votre volonté.

Lucide Oone ☺!

Chapitre 4 : Où Certaines Affaires En Suspens Se Voient Régérées à Quarzhasaat - P231

Retour d'Elric à Quarzhasaat. Ils se font passer comme à l'agonie pour qu'on le mène au seigneur Gho, qui est déjà excité à l'idée de récupérer la Perle et de tenir le fanfaron de Nadsokor entre ses mains. Il va vite déchanter, Elric devant la perfidie évidente du Quarzhasaati s'en débarrasse et fait savoir qu'il veut rencontrer le conseil des 6 plus l'autre pour vendre la perle au plus offrant. Il se présente aussi comme étant l'empereur de Melniboné !

P233 : confiance en moi qui suis un gentilhomme de la plus noble cité qui soit au monde!

Orgueil, orgueil !

P233 : - C'est à peine si j'espérais vous revoir vivant messire larron, et moins encore en possession de la Perle. Nos Aventuriers Magiciens sont des guerriers d'une bravoure insigne, experts au combat, formés, qui plus est, dans tous les arts du sortilège et de l'évocation des démons.

Infos sur pouvoirs des Aventurier – Magiciens !

P235 :- Vous êtes d'une rapacité rare, seigneur. Il ne vous déplairait pas de tenir sous votre coupe l'ensemble de votre petit monde. Ce pitoyable monument à la mémoire de l'orgueil ruiné de votre race!

Comme si ce comportement pour la quête du pouvoir n'existait pas à Melniboné !

P236 : - La fille est elle morte ? L'avait elle en elle, dans ses chairs, comme d'aucuns disaient?

Croyances à Quarz

P241 : - Oh, vous pouvez très bien leur dire (...) que je suis l'Empereur héréditaire de Melniboné, (...). Car c'est là vérité. Mon empire a d'ailleurs passablement mieux survécu que le vôtre, à mon sens.

Elric fait savoir ses origines et son rang

Après avoir doté Anigh d'instructions précises touchant à leur prochain voyage et aux spécialités botaniques du Pays de Kwan, Elric sortit dans la cour du palais.

Elric prépare son voyage ! Pays de Kwan : voir si reporté sur l'Atlas

P242 : Ainsi remonta t il dans un trot enlevé le vaste Cours du Succès Militaire, le Boulevard des Anciens Achèvements et une demi-douzaine d'autres artères d'égale grandeur tant par les proportions que par le nom, jusqu'à voir se profiler devant lui un bâtiment bas qui, dans sa simplicité, ne pouvait qu'être le siège du pouvoir quarzhasaati.

Il marqua un temps d'arrêt. A son flanc, l'Épée Noire émit un chant discret, susurrante exigence d'une effusion de sang plus poussée.

Noms charmants de rues de Quarz !

P242-243 : L'un des Conseillers s'anima et proféra presque sur le ton d'un juron

- Qu'il nous faut voir en vous l'engeance de Melniboné l'Engloutie ? Si fait!

- Melniboné n'a pas disparu sous les flots. Pas plus qu'elle ne s'est à votre point coupée du reste du monde. (Elric était méprisant.) Vous avez défié notre puissance dans un passé lointain et par votre propre maladresse entraîné votre défaite. Aujourd'hui, votre rapacité m'a ramené vers Quarzhasaat alors que j'aurais préféré traverser votre cité incognito.

Toujours fausse croyance de Quarz.

- Est ce une accusation ? (Derrière son voile, cette Conseillère était outrée.) Venant de vous qui avez causé de tels troubles ! Dont le sang est celui d'une race étrangère à l'humanité qui, dans sa dégénérescence, s'accouplait avec les bêtes, tant pour en tirer plaisir que descendance. (Son doigt se pointa sur Elric :) Ce genre de descendance!

Croyances ?

- Il [Manag Iss] nous a dit que vous aviez la Perle, et aussi une lame sorcière.

Titre donné à Storm

P244: - Très bien, dit il. Je veux cette cité. Pas ses habitants, pas une once de ses trésors, ni son cheptel ni même son eau. Je ne désire que la ville, ses murs, son site, lesquels sont miens, voyez vous, de droit héréditaire.

Demande d'Elric ☺

P246-247: dans le même mouvement tirait l'Épée Noire et qu'elle entonnait son étrange et démoniaque mélodie, qu'elle se nimbait d'une atroce et ténébreuse radiance. (...) Et sur leur effroyable sourire des combats s'élargirent les lèvres de l'albinos cependant que s'embrasaient ses yeux rouges et qu'à ses traits se substituait le masque de la Mort, et vengeresse fut sa lame, vengeresse de son peuple, des Bauradim, de tous ceux qui dans la succession des millénaires avaient souffert sous l'injustice de Quarzhasaat. (...) Un carnage qui resterait à jamais gravé dans les années des peuples du désert, lesquels allaient en apprendre la nouvelle de ceux qui, cette nuit là, fuyaient Quarzhasaat, se jetaient dans l'immensité aride plutôt que de faire face au blanc démon hilare (...) Il parlèrent d'une créature au visage ivoirine vomie par l'Enfer et dont l'épée déversait des flots de phosphorescence anormale, dont les yeux cramoisis flamboyaient de rage hideuse et qui semblait elle-même possédée par quelque puissance surnaturelle, qui pas plus que ses victimes n'en avait le contrôle. Une créature qui tuait sans pitié, sans distinction, sans cruauté. Qui tuait comme tuent les loups saisis parla démence. Et qui tuait en riant

Ce rire jamais ne se tairait sur Quarzhasaat. Il était voué à rester dans le vent qui soufflait sans violence et sans cesse du Désert des Soupirs, dans le chant des fontaines, dans la claire et complexe cadence des marteaux que dinandiers et joailliers faisaient rebondir sur la pièce en cours de façonnage. Et pareillement demeurerait l'odeur du sang, liée au souvenir du massacre, de cette terrible coupe sombre qui avait laissé la cité sans Conseil et sans armée.

Mais jamais plus Quarzhasaat ne berçerait la légende de sa propre puissance. Jamais plus elle ne ravalerait les nomades plus bas que des animaux. Jamais plus elle ne connaîtrait cet orgueil auto destructeur si coutumier à tous les grands empires sur le déclin.

Vengeance d'Elric...

P248: Et sans que son visage arborât la moindre fierté pour ce qu'il venait d'accomplir, Elric éperonna sa monture, la dirigeant vers l'Ouest, vers le point de la route où il avait dit à Anigh de l'attendre avec assez d'herbes kwanim, d'eau, de chevaux et de nourriture pour franchir le Désert des Soupirs et retrouver les politiques et sorcelleries plus familières des Jeunes Royaumes.

Direction empruntée par Elric

Chapitre 5 : Epilogue – Au Déclin De La Lune De Sang

Dernière révélation de Oone. Elle sert la Loi. Elle attend aussi un Enfant d'Elric ! Mais elle ne compte pas lui faire savoir !

P249 : Nouvelle portée par des Quarzhasaatim fuyant en masse dans un exode sans précédent, si loin qu'on remontât dans la longue histoire de leur cité.

Effectivement la cité à plusieurs millénaires !

P249 : - Il sert le Chaos comme je sers la Loi, se murmura telle. Et qui peut dire lequel de nous deux est en pire esclavage ?

Oone agent de la Loi

P249 : Ils [les Bauradim et autres clans nomades] étaient débarrassés de la tyrannie, du seul objet de crainte qu'ils eussent jamais connu dans le désert.

Seul objet de crainte des nomades : la tyrannie de Quarz et de Meln.

P250 : L'astre allait bientôt pâlir, les fleurs se dépouiller de leurs pétales, et le temps serait venu pour les peuples du désert de s'égailler, chacun prenant sa voie.

Existence d'un astre.

P250 : - Sa volonté n'y entre que pour une faible part. C'est un homme sous contrôle que nous avons croisé.

Varadia, en parlant d'Elric

P250 :- Peut être. Mais ne peut on refuser la destinée que nous tracent les Seigneurs de la Loi et du Chaos et cependant survivre, et créer quelque chose à quoi les dieux n'aient pas le droit de toucher.

Réponse d'Oone

P250-251 : - Ce que nous créons reste un mystère, dit elle. J'ai toujours du mal à saisir comment j'ai pu faire la Perle, élaborer précisément, dans mon désir d'échapper à mes ennemis, ce qui suscitait leur convoitise. Alors, qu'elle soit devenue réelle!

- Je savais qu'il en serait ainsi, dit Oone. Ce sont ces matérialisations qu'un voleur de songes recherche et dont il tire ses moyens d'existence. (Elle rit.) Cette Perle m'aurait assuré une belle rente si je l'avais mise sur le marché.

- Comment se fait il que la réalité puisse naître du rêve ?

(...) - Une huître, menacée par un corps étranger qui a pénétré sa coquille, cherche à l'isoler en formant autour de lui ce qui deviendra une perle. Il arrive qu'un rêveur fasse de même.

Parallèle pour expliquer la perle

P251 : Quelque jours plus tard, Oone fut prête à reprendre la route pour Elwher et l'Est Hors les Cartes.

Oone part pour l'Est !

- Vous attendez un enfant, n'est ce pas, Oone ? dit Varadia sans détours. Je me trompe ?

(...) - L'enfant d'un homme que vous avez aimé, qui est désormais perdu pour vous?

- Si fait. Une fille, je pense. Peut être même des jumeaux, frère et soeur, si l'interprétation des présages est correcte. Il n'y a pas que des perles, Varadia, qui puissent être conçues en songe.

- Et le père saura t il qu'il a une descendance ? s'enquit avec douceur la Sainte Fille.

Oone voulut répondre et se trouva sans voix. Elle détourna vivement les yeux vers Quarzhasaat qui se devait dans les lointains. Quelques instants passèrent, puis elle retrouva la force de répondre

- Jamais, dit elle.

Et voilà a priori Elric ne le saura jamais. Voir cela avec le dernier livre de MM (La fille de la voleuse de songe !)