

Les Limbes

Les Limbes sont le non-rêve, le non-espace, le non-temps. Les rares voyageurs à en avoir été témoins ont raconté s'être retrouvés face à un infini de brouillard verdâtre, sombre et glacé, d'où émanait un sentiment de solitude et de néant absolu. La frontière était nette et brutale, comme quand on se retrouve face à la mer infinie en arrivant au bord d'une falaise.

Les Limbes ne sont pas rêvées par les Dragons, ni par personne. Leur apparence, même, n'est certainement qu'une illusion générée depuis l'intérieur du rêve, car nul ne peut comprendre véritablement leur essence. Les Limbes sont le néant. Rien ne peut vivre, rien ne peut exister dans les Limbes. Là où elles commencent s'achève le rêve.

Les Limbes sont des absences de rêve, des trous, des solutions de continuité dans l'activité onirique des Dragons, des passages à vide. Il est exceptionnel d'arriver au bord des Limbes, car leur manifestation est souvent protégée par des barrières naturelles : infranchissables montagnes, ravins réputés sans fond, forêts inextricables, marais hostiles et morbides, où nombre de difficultés, pièges et ennemis naturels, concourent à faire changer les personnages de rêve avant qu'ils n'aient pu les approcher.

Mais il peut arriver inversement que les Limbes se manifestent plus tôt et plus près qu'on ne s'y attend. Explorant une

succession de grottes souterraines, et descendant toujours plus bas, on peut finir par arriver à une ouverture béante donnant en prise directe sur les Limbes. S'élevant dans les airs au moyen d'une bulle volante et s'imaginant naïvement que l'air et le ciel sont immensément hauts, on peut avoir la désagréable surprise de se jeter dans les Limbes au terme d'une ascension beaucoup plus courte que prévue.

Certaines légendes — qui n'engagent que leurs conteurs — décrivent les rêves comme des pierres précieuses, des gemmes de lumière, dérivant au sein du néant que sont les Limbes. Ces mêmes poètes suggèrent que la voûte du ciel nocturne n'est qu'une vision lointaine des Limbes et que chaque étoile y est la gemme lumineuse d'un rêve. Si cette légende était vraie — et au demeurant rien ne prouve ni ne dément le contraire —, quiconque marcherait assez loin en ligne droite, avec la même opiniâtreté, finirait par arriver au bord du monde, c'est-à-dire au bord des Limbes, là où finit le rêve et où commence le néant. Certains voyageurs ont affirmé avoir visité des *micro-rêves*, miettes détachées d'un plus grand rêve lors de l'éclatement du Grand Réveil, et constaté qu'il était entièrement entouré par les Limbes comme un îlot perdu dans un océan de brume verdâtre et glacée.

Mais les rêves ne sont pas tous des galettes dont on peut faire le tour, et d'ailleurs, qui peut affirmer qu'ils aient la moindre forme que ce soit ? Il arrive que les Limbes se manifestent à l'intérieur du

rêve, comme des trous localisés, des solutions de continuité dans la trame de ce dernier. Explorant par exemple un vaste marais du sud au nord, on débouche inopinément sur les Limbes. Est-on arrivé au *bout du rêve* ? pas de conclusion hâtive. Contournant la zone dangereuse, on reprend l'exploration du nord vers le sud, et on retombe sur les Limbes, même chose par l'est et par l'ouest. La conclusion finale est que c'est tout le centre du marais qui est « occupé » par les Limbes, une zone qui n'existe plus et n'a peut-être même jamais existé. Les Limbes se présentent alors comme des déchirures du rêve, sauf qu'elles ne mènent nulle part sinon à la destruction totale et définitive.

En termes de jeu, deux règles sont à retenir : tout ce qui tombe ou pénètre dans les Limbes est immédiatement et irrévocablement détruit, radié à jamais de la mémoire des Dragons. Ce qui signifie que si un personnage pénètre dans les Limbes, il est non seulement détruit, mais il ne se réveillera pas dans un autre rêve, annihilé jusqu'à la moindre parcelle de son archétype.

Deuxièmement, la vue des Limbes est suggestive d'une angoisse si profonde que tout personnage doit jouer un jet de résistance standard r-8, et en cas d'échec, être frappé d'une queue de Dragon.

Seules de rares entités de rêve, considérées comme des rêves en soi, sont capables de franchir les Limbes, notamment les chimères.

