

Les Masques de Venise

*Une aventure pour Mystères du
Temps*



La cité de Venise, tout à la fois égout et écrin du Cinquecento, bruisse de rumeurs avant le Carnaval. On parle de voyageurs venant d'autres temps, d'une "Patrouille" d'érudits étrangers, d'arquebuses alchimiques tuant un homme à deux cents pas, d'étranges allées et venues le long des couloirs des palais patriciens. Le cadavre occasionnel entr'aperçu dans le canal ne choque pas la population, quelles que soient les cicatrices qui le recouvrent. Les masques blancs vont bientôt envahir la ville et nul ne saura alors ce qu'ils cachent, les portes du Ghetto vont s'ouvrir, bien peu se souviendront de ce qu'elles dévoilent.

Déroutement

Pitch

La Patrouille du Temps doit échanger avec Henry Stanley un colis. Le colis contient deux fugitifs recherchés, la récompense consiste en des pièces de rechange pour une machine temporelle. Différentes organisations sont au courant et veulent mettre la main sur l'objet. La transaction doit s'effectuer à Venise, en 1517, durant le Carnaval de février. La Patrouille souhaite éviter de payer sa part du contrat et ne la mentionne donc pas à ses envoyés (les PJs) qui vont arriver comme des chiens dans un jeu de quilles.

Briefing

Les PJ sont de nouveaux membres de la Patrouille du Temps. Reçus par le Colonel Smith il leur est annoncé qu'ils vont devoir aller à Venise réaliser ce qui est appelé dans le jargon patrouilleur une "mission FedEx". Il s'agit pour eux de récupérer un colis et de le ramener à l'agence locale de la Patrouille où les attendra une certaine Madame Tempowitz, qui les guidera et les ramènera en 2012 à la fin de la mission. Elle réside dans le Ghetto juif de Venise. Aucune autre information ne peut leur être donnée : leur niveau d'accréditation ne le permet pas.

Cela doit leur donner les billes pour prendre des décisions lors de leur mission, mais aussi le sentiment que la Patrouille n'est pas transparente avec eux. Cela soutiendra leur méfiance à son égard par la suite.

Ils vont ensuite prendre leur équipement. En tant que nouvelles recrues ils ont droit à un équipement (arme de n'importe quelle époque, 50 marcs d'argent, une trousse de médecin, des bâtons de dynamite, etc.) et un costume d'époque (c'est l'occasion de se répartir des rôles entre PJs). Le groupe se voit remettre une carte, une moderne de Venise fait tout à fait l'affaire, une carte ancienne est un plus pour l'ambiance.

Le départ se fait dans une salle blanche entourée de consoles aux diodes clignotantes. Les personnages se placent sur des ronds en aluminium marqués sur le sol puis ils sont entourés par une bulle irisée et...

Début de la mission

...ils sont envoyés sur la côte de la Lagune de Venise, près de Mestre (ville portuaire) et de quelques barques de pêcheurs. Les pêcheurs peuvent leur louer une barque, ils peuvent prendre un bateau au port de Mestre, différentes ouvertures sont possibles. Une fois à Venise ils pourront trouver le Ghetto et y demander le chemin vers leur contact. En cas de séance d'initiation au jeu c'est un bon moyen de faire les premiers jets de dés.

Cette séquence peut être complètement zappée si nécessaire. Dans ce cas ils apparaissent directement dans la maison de Tempowitz qui les tire brutalement un par un de la machine à voyager dans le temps.

Exploration de la ville

Tempowitz les accueille dans sa maison, ou plutôt son entrepôt commercial. Rempli de caisses. Elle leur annonce que le colis sera livré sur la place St Marc dans les prochains jours, l'heure n'est pas encore définie. Une gondole reste amarrée près du pont et du marché du Rialto, elle sert de boîte aux lettres entre la Patrouille et Stanley. Elle portera un fanal rouge le matin du jour de l'échange.

Il faut ici laisser aux PJ le temps d'explorer la ville, principalement le Ghetto, la place St Marc et ses abords. Dès qu'il semble que les joueurs tournent en rond l'heure de l'échange est donnée : on peut alors préparer la rencontre et faire une ellipse jusqu'à celle-ci. Ils pourront aussi acquérir des masques de carnaval pour être anonymes dans la foule (à l'époque sobres, blancs et noirs, quasiment tous identiques). L'échange doit avoir lieu au crépuscule afin que les PJ ne puissent pas aller simplement au Ghetto finir la mission.

Rêves

A partir de l'arrivée à Venise, les joueurs vont faire chaque nuit des rêves étranges. Ceux-ci sont donnés en fin de documents, quatre pages à découper en lanières qui pourront être distribuées, pour inquiéter ou donner des idées aux joueurs et à leurs personnages. Ces rêves donnent des informations sur le passé de différents PNJ, ce sont leurs rêves à l'origine. C'est la présence de nombreux voyageurs temporels ainsi que des Servants qui les fait partager aux PJ.

Ces rêves sont décrits en fin de scénario, afin de pouvoir être imprimés, découpés et donnés aux joueurs. Il peut être souhaitable de leur préciser avant le début de l'aventure que ces papiers ne doivent pas être échangés ou lus aux joueurs. Les PJ n'en ont pas de trace écrite a priori, juste un souvenir qu'ils peuvent s'ils le souhaitent partager avec leurs mots.

Une bonne pratique est généralement de donner un rêve par nuit et par joueur, en essayant de concentrer les différentes suites sur les mêmes joueurs, pour qu'ils puissent y trouver une cohérence. La partie s'accéléralant, il ne faut pas hésiter à en donner deux par nuit ou à chaque fois qu'un PJ échoue un test de mental et se prostre. Donner un rêve dès l'arrivée, obtenus lors de passage temporel, permettra aussi de souligner l'ambiance du scénario.

La répartition des rêves n'est pas anodine, car chaque joueur/PJ aura une réaction différente. Voici ce que je conseille :

- [Hans et Erika](#) pour un PJ venant de la seconde guerre mondiale ou d'une époque plus récente.
- [Leonardo Loredan](#) pour un PJ social.
- [Henry Morton Stanley](#) pour un joueur ou un PJ s'y connaissant bien en histoire.
- Les [rêves divers](#) à tous les PJ ou concentrés sur un joueur qui sera plus facilement paniqué.

Les trois séries de rêves associés à une personne ont chacune une couleur donnée (respectivement noir, or et vert) qui permet normalement de les retrouver. Il n'y a donc pas de problème à commencer la distribution d'une série à un PJ puis embrayer sur un autre.

Une fois chaque rêve donné à un PJ (mais c'est probablement que les PJ passent trop de temps à Venise et que quelque chose cloche) il faut boucler et redistribuer les mêmes rêves aux différents PJ.

Transaction

A l'heure dite les PJ doivent se trouver entre les deux colonnes de St Georges (un chevalier en armure) et St Marc (un lion ailé) sur la [place St Marc](#), à proximité du quai, entre le palais des doges et un grand bâtiment administratif. Stanley arrive, suivi d'un garde et de quatre portefaix portant à deux de grandes caisses (2m x 1m x 0.5m), le "colis". La discussion s'engage avec les PJ (si ils n'essaient pas tout simplement de voler les caisses) et Stanley s'énerve : il attendait une monnaie d'échange

qu'évidemment les PJ n'ont pas.

Quand le ton a bien monté des tirs à l'arquebuse et l'arbalète (armes d'époques) commencent : les Servants ouvrent le feu sur les PJ et Stanley afin d'obtenir les caisses. Les porteurs d'une des caisses sont tués. Stanley sent le roussi et après quelques tirs d'arme automatique s'éclipse avec ses hommes et les caisses qu'il peut emporter.

A ce moment les PJ passent d'une phase plutôt linéaire à un grand bac à sable. Ils vont probablement essayer de s'emparer des caisses et d'un bateau pour aller se cacher. Ils peuvent aussi monter dans le bâtiment administratif pour déloger les Servants qui leur tirent dessus. Ils peuvent aussi se contenter de suivre Stanley pour récupérer plus tard les caisses.

Poursuite

La suite des événements dépend ensuite des actions des joueurs. Je donne pour chaque faction impliquée son plan d'action, ainsi que des pistes sur ce qui peut se passer en cas d'action des joueurs. C'est un bac à sable, l'important est qu'ils soient libres de leurs actions et que les joueurs ne s'ennuient pas.

Comment garder un bon rythme dans cette course poursuite (où les PJ pourraient devenir les poursuivants) ? Les PJ ont une direction générale grâce au briefing. Ils peuvent le suivre ou en dévier, mais cela leur donne une ligne à laquelle s'accrocher en toute circonstance. Venant de la Patrouille, sa devise (Protéger l'Histoire, Servir la Patrouille) est aussi un bon guide.

Ceci dit il auront probablement à certains moments des difficultés à prendre des décisions. Les rôles doivent à la fois les stresser et leur donner des pistes pour choisir leurs actions. Si ils n'arrivent malgré tout pas à se décider ou restent trop longtemps dans une planque une des factions présente va intervenir, essayant de les tuer, capturer ou de négocier avec eux. Venise est une ville active pleine de rumeurs et où l'appât du gain n'est pas un vain mot. Ils peuvent à tout moment être vendus à leurs ennemis, ouvrant ainsi une nouvelle scène.

Lieux

Je ne vais pas ici reprendre les guides touristiques de Venise, Internet est là pour ça, mais juste présenter quelques lieux intéressants et la façon dont ils peuvent être utilisés en jeu.

Ghetto

C'est le quartier où sont enfermés tous les juifs de Venise. Marchands, imprimeurs, médecins, usuriers, ils ne sont pas forcément pauvres, protégés en tous temps par le Doge mais en tout cas méprisés par la population.

Les immeubles du Ghetto sont un peu plus hauts que la moyenne de Venise, 6-7 étages au lieu de 4-5. Les gens y sont d'autant plus entassés qu'il n'est pas possible d'y entrer autrement que par deux portes passant sous les immeubles. Il est entouré de canaux mais les immeubles n'ont pas de portes donnant sur l'eau. C'est presque une forteresse en plein Venise, à se demander si il ne s'agit pas avant tout de protéger les habitants du Ghetto de l'extérieur.

Les ports du Ghetto sont fermés du coucher au lever du soleil et à toute heure gardés par deux sergents de ville. Elles peuvent rester fermées dans la journée sur décision du Doge, par exemple en cas d'épidémie ou de risque de progrom.

Place Saint Marc

Entourée de tous les bâtiments officiels et d'un long quai, c'est le centre politique et économique de Venise. De nombreux officiers municipaux et tous les plus riches marchands y passent de longues heures, à discuter et faire des affaires. Des marchandises luxueuses y transitent depuis les quais proches vers le reste de la ville. C'est le quartier le plus riche.

Elle est surveillée depuis le balcon de la Basilique et chaque coin de bâtiment par des Servants, inactifs sinon pour regarder, des sortes de caméra de surveillance.

Palais des Doges

Sa longue façade domine la piazzetta de St Marc, imposant la puissance de la Sérénissime République de Venise. Siège du pouvoir, il fait office à la fois de prison, commissariat et tribunal. Si les joueurs viennent à être capturés par les gardes du Doge ils découvrent derrière les salles officielles un dédale de demi-étages, coursives, passages secrets, caves, etc.

Ses sous-sols, greniers et quelques bâtiments proches servent de prison. Elle est temporaire pour les détenus de droit commun, de longue durée pour les prisonniers politiques ou patriciens corrompus.

Basilique St Marc

Proche du palais, c'est une gigantesque église dont la nef est dominée par le trône du Doge. C'est un lieu de rencontre pour tous les personnages qui comptent. Son balcon permet de surveiller la place St Marc et donne une bonne vue sur les fenêtres des administrations avoisinantes.

Rialto

Un des quartiers les plus animés de la ville, central, il héberge le plus gros marché de Venise. Tout peut s'y trouver, du poisson frais aux bijoux en passant par les légumes de la terre ferme. C'est aussi là qu'on trouve le seul pont traversant le Grand Canal.

Grand Canal

Long et large ruban d'eau serpentant dans Venise, il est en permanence fréquenté par des gondoles, barques et même de petites galères. C'est l'artère de circulation principale de la ville. On ne peut la traverser à pied que par un pont au niveau du Rialto, mais de nombreux gondoliers permettent pour quelque menue monnaie de faire la traversée.

Ses berges sont faites de palais marchands. Les plus riches sont ceux à l'extrémité donnant sur la place Saint Marc, les plus pauvres sont à l'autre bout avec un gradient relativement régulier. Tous appartenant à des patriciens, c'est là que se traite le commerce international de Venise et les alliances entre armateurs. Même la plus pauvre de ces demeures a un entrepôt, parfois dans un sous-sol humide où l'eau saumâtre de la lagune suinte, et une salle de réception pour marchands étrangers.

Arsenal

Lieu militaire par excellence, on y construit, répare et ancre les galères de la ville. A la fois usine marine et port militaire, le lieu est bien gardé. Il l'est d'autant plus que les ouvriers et les rameurs sont en majorité des prisonniers de droit commun. C'est là que seront envoyés les personnages pris à détrousser les braves gens.

Quartiers pauvres

C'est le cas de tous les endroits qui ne sont pas proches d'un des points précédemment décrits. Ce sont des labyrinthes de petits canaux, ponts, ruelles étroites (parfois moins large qu'un homme de face) et cours intérieures. On y trouve tout à la fois des ouvriers, artisans, coupeurs de bourses (et à l'occasion de gorges), prostituées à bas prix, tavernes, auberges, petits commerces, etc.

Factions

La Patrouille du Temps

Suite à une proposition de Stanley, elle envoie une équipe pour procéder à la transaction et en assurer la sécurité. Leur mission est repérer les lieux, procéder à la transaction et ramener le « colis ». Ses locaux sont dans un entrepôt marchand du [ghetto juif](#) (petite façade lépreuse sur la rue, arrière-boutique remplie de diverses tonneaux et caisses), la correspondante locale est la signora Tempowitz qui y habite et y traite ses affaires.

Ce que les PJ ignorent est que la Patrouille n'a pas pour intention d'honorer le contrat passé avec Stanley. Rien n'est révélé aux PJ qui ignorent à la fois la nature du colis et de la contrepartie. Tempowitz est au courant, ayant reçu ses directives et les caisses peu avant les PJ. Les deux sont dans la cave de l'entrepôt où est aussi installé leur machine de retour, sous clef en attendant le succès des PJ.

La localisation exacte de l'entrepôt de Tempowitz est un secret de la Patrouille. Il y a là trop de matériel futuriste pour le laisser perdre, au premier rang duquel la machine permettant de revenir à la base ! Toutes les autres factions seraient ravies de mettre la main dessus.

Il est dans le Ghetto juif, dans un des immeubles périphériques dont le mur arrière donne sur un canal. Cela signifie qu'il n'est possible d'y aller ou d'en sortir que de jour. Il n'y a pas de porte permettant de charger des marchandises depuis une gondole sur le canal arrière, mais Tempowitz a fait creuser un tunnel sous-marin donnant après quelques mètres inondés au fond du canal.

Henry Morton Stanley

[Mercenaire intertemporel](#), ancien aventurier britannique en Afrique, il a été recruté par la Patrouille mais n'a pas eu l'indépendance qu'il espérait. Il l'a donc quitté, emportant avec lui du matériel militaire et une machine à voyage dans le temps. Depuis il vend ses services au plus offrant, cherchant le profit et l'aventure.

Il a capturé deux anciens membres de la Patrouille Hans et Erika en Prusse teutonique et souhaite les livrer contre un lot de pièces de rechange pour sa propre machine à voyager dans le temps. C'est lui qui a proposé l'échange à la Patrouille, mais il ne leur fait guère confiance. Plutôt honnête, il veut juste récupérer ses pièces de rechange avant de partir loin sur une autre époque. Si il peut l'éviter il ne tuera pas les envoyés de la Patrouille mais essaiera de les capturer pour obtenir la localisation de ses caisses : il ne veut pas trop se fâcher avec les instances dirigeants de la Patrouille.

Il est accompagné d'un escadron d'hommes armés à la façon SWAT. Leur équipement inclut une armure kevlar, un casque avec visière pare-balles, un bouclier anti-émeute et un fusil à visée laser. Le nom qu'ils se donnent, inspiré des aventures de Stanley en Afrique pour la couronne Britannique est 8th British Legion in Uganda.

Ils logent dans une simple auberge à la périphérie de Venise qu'ils ont réquisitionnée manu-militari il y a quelques jours. Les quelques vénitiens qui chercheraient à y prendre un verre se font rapidement jeter à la porte. Ils ont organisé des patrouilles nocturnes dans la ville, leurs jumelles infrarouges leur donnant alors un avantage inestimable.

Hans et Erika

Le colis consiste en deux sarcophages cryogéniques, contenant Hans et Erika. Nazis durant la seconde guerre mondiale, ils ont quitté un 3e Reich en faillite complète pour la Patrouille du Temps. Lors d'une mission en Espagne, ils ont essayé d'assassiner Christophe Colomb à grands coups de dynamite,

pensant par là empêcher l'Amérique de s'opposer aux nazis. Leur plan à échoué et ils sont évadés dans la nature au XVe siècle.

Passant chez les chevaliers Teutoniques, combattant les païens russes dans les plaines baltes, ils sont finalement capturés par Henri Morton Stanley qui après les avoir tasés les met dans les sarcophages d'acier réfrigérés où ils reposent toujours.

La technologie de ces sarcophages est du XXe siècle, une source radioactive alimentant la congélation. Chaque sarcophage est fermé au moyen d'un digicode à neuf chiffres. Seul Stanley en connaît le code. Un forgeron pourrait tout de même les forcer sans problème. Stanley a fait placer un traceur électromagnétique sur chaque sarcophage, ce qui lui permet de les retrouver en une demi-journée si ils sont à Venise.

Plutôt énervés, si ils se réveillaient ils ne chercheraient qu'à s'échapper à nouveau, sans regret pour les morts qu'ils laisseraient sur leur passage et sans grande subtilité. Ils sont d'autant plus dangereux que ni les PJ ni les locaux ne savent ce qu'ils contiennent et pourraient être tentés de les forcer.

Les Servants

Les plus étranges, 5 créatures télépathiques issues du fond du temps, dotés de pouvoirs télépathiques puissants, aux allures de poissons humanoïdes (noter d'énormes yeux ronds et une peau verdâtre écailleuse). Leur simple concentration dans la ville suffit à perturber les rêves de la population, et des PJ. Ils cherchent des faits extraordinaires, ils veulent mettre la main sur le colis à tout prix. Si ils peuvent apprendre où se trouve les locaux de la Patrouille ils s'y attaqueront directement.

Ils vivent dans la lagune aux alentours de Venise, sous l'eau. Ils ont récemment fait disparaître quelques pêcheurs et miliciens qu'ils utilisent maintenant comme hommes de main télécommandés. Complètement amorphes, ils se contentent d'obéir comme des robots aux ordres télépathiques de leurs maîtres, sans même un instinct de conservation. Une autopsie révèle des traces de noyade, des battements de coeur très lents et un cerveau se transformant en matière spongieuse.

La surveillance des différents quartiers leur permet, une fois les envoyés de la Patrouille ou de Stanley repérés (probablement parce qu'ils auront attaqué un de leurs convertis, ou lors de l'échange) de discerner une activité inhabituelle. Cela peut même leur permettre de trouver les locaux de Tempowitz.

Ils utilisent comme main d'oeuvres des vénitiens, gardes ou pauvres gens, qu'ils ont attiré dans le canal. Ils s'en servent comme d'outils télécommandés. Ce qui reste de ces gens présente tous les signes de la noyade. A moins d'être capturés par les PJ ils se différencient des autres carnavaliers uniquement par leur air statique, comme un robot. Ils avancent à un rythme lent et mécanique. Ils ignorent la douleur et leur métabolisme quasiment figé leur permet d'endurer de graves blessures sans flancher. Si leur tête est touchée ils s'effondrent immédiatement, les Servants les contrôlant par leur cerveau. Après quelques joueurs ils commencent à sentir la pourriture.

Le Doge de Venise

[Leonardo Loredan](#), considéré comme corrompu, hérétique mais fin politique, a entendu parler de cette transaction. Il ne sait pas ce dont il est question mais voudrait bien y avoir sa part, surtout que la guerre de la Ligue de Cambrai se termine et que les ressources qu'il en tire vont se tarir, malgré les victoires d'Andrea Gritti (futur doge historique).

Son conseiller le plus proche, un alchimiste nommé Pietro Magno, est aux ordres d'un mystérieux visiteur habillé de noir, laissant derrière lui des ombres rampantes. Il cherche à s'assurer la possession de l'objet qu'il pense trouver dans le « colis » contre des faveurs supplémentaires de son

maître secret.

L'alchimiste a promis au doge de l'or s'il pouvait mettre la main dessus. Mensonge pas si faux que ça car le colis a pour qui sait s'en servir un grand prix. En tout cas le doge ne peut pas négliger cette opportunité qui pourrait lui permettre de reprendre la main sur le jeu politique à Venise. Il a donc fait circuler le mot comme quoi il chercherait deux longues caisses, les cercueils de deux saints.

Il peut par ailleurs compter sur les différents marchands de Venise. Bien que ceux-ci voient avant tout leur intérêt, ils savent qu'il passe par la ville Sérénissime. Le doge est d'ailleurs réputé très bien rémunérer ceux qui lui sont fidèles. Ils n'hésiteraient donc pas si l'occasion s'en présentait à lui signaler des visiteurs inhabituels. A moins qu'ils ne voient plus de profits à les revendre à quelqu'un d'autre.

Aides de jeu

la [bauta](#) est le déguisement complet du Carnaval :

- le *tabarro* est une longue cape noire
- la *larva* est un masque blanc en carton bouilli
- le tricorne noir complète le tout



noms de familles vénitiennes : Acquisti, Avogadro, Arnaldi, Balbi, Barozzi, Boldù, Calbo, Contarini, Dandolo, Dudo, Erizzo, Falier, Foscari, Gritti, Legge, Malipiero, Manni, Muazzo, Orio, Pasqualigo, Polo, Querini, da Riva, Sanudo, Soranzo, Tiepolo, Valier, Vitturi, Zeno, Zorzi.

prénoms masculins : Paolo, Marcello, Marco, Orso, Tommaso, Francesco, Pasqual, Andrea, Lorenzo, Girolamo, Nicolo, Alvise, Marino, Leonardo, Pietro, Giovanni, Antonio.

prénoms féminins : Ada, Adelia, Béata, Clarissa, Cordelia, Debora, Elena, Eva, Fabia, Irma, Laura, Lena, Maddalena, Ornella, Paola, Sabrina, Viola, Zara.

Le contenu de cette page pourrait être passé à un PJ faisant des recherches avant le départ en mission :

http://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9publique_de_Venise

Rumeurs

La Signora Bella aurait choisi un nouvel amant, un certain Arnulfo ou Armando selon les sources. (sans aucune importance)

Le Doge se préparerait à relancer la guerre contre la famille Grimani. (faux mais plausible, il n'a pas assez d'argent)

Le Doge se préparerait à relancer la guerre contre la famille Gritti. (faux mais plausible, il n'a pas assez d'argent)

Il y aurait plus de désertion qu'à l'habitude dans les rangs de la milice. (causée par les Servants)

Il y aurait plus de disparus qu'à l'habitude dans les quartier pauvres, le soir après la fermeture des auberges et tavernes. (causées par les Servants)

Des étrangers auraient rossé un fils de patricien vénitien qui avait trop bu. (Stanley n'aime pas qu'on viennent l'embêter)

Le Doge aurait rendu visite à un alchimiste notoire, il paraîtrait même qu'il aurait fait creuser un passage secret vers son laboratoire. (oui, son copain Pietro Magno)

Des émissaires auraient été envoyés à Blois en France, pour négocier la paix. (par le Doge, sans réelle importance)

Le conseil des Dix aurait lancé une procédure contre le Doge (historique, sans réelle importance).

Un moine franciscain a prêché contre le Carnaval et ses débordements luxurieux sur la place St Marc. (vrai, comme tous les ans, sans réelle importance)

Des saints dans leurs cercueils auraient été vus à Venise. Le Doge promet gloire et reconnaissance à qui pourra les retrouver. (le Doge cherche les colis, les "saints" sont juste un prétexte)

Rêves de Hans et Erika

...par la fenêtre un ciel plein de nuages noirs, des murs gris, des gens maigres habillés de gris et de blanc, des barbelés, les rayons de lumière qui tournent autour...

...une nuit noire, des murs noirs, des gens habillés de noir qui crient sur d'autres nus, des baraques en briques rouges, des croix comme spirales, des rayons de lumière qui descendent du ciel...

...avant grand saut dans le noir une salle blanche, grise, trop éclairée, une lueur irisée autour de toi, un ami blond qui te sourit, pris dans une bulle de savon, un mot : Hans...

...des bateaux aux coques noires de goudron dans un port avec une chaleur trop forte qui perce par la fenêtre, une reine sévère sur un trône, des prêtres des cardinaux et des évêques...

...une explosion jaune sur noir, la chaleur sous le soleil espagnol, une jeune femme qui court une dague à la main et que tu protèges de ta carrure, poursuivie, des coups de feu en rafale, un cri : Erika !...

...entre les tâches noires qui troublent ta vision, dans le désert sec et soiffard, tu portes un poids mort sur tes épaules, tu entends un bruit comme si quelque chose traînait, au loin le soleil se reflète sur une armure...

...entouré de chevaliers noirs et blancs aux heaumes décorés de sculptures de métal trop grandes tu chevauches dans une plaine infinie, une steppe cloisonnée par les nuages...

...le visage maculé de terre noire, tu hurles de tous tes poumons alors que le sang t'éclabousse le visage, te faisant fermer un œil, sous les peaux de bêtes quelque chose agonise dans une langue inconnue...

...dans une taverne noire de monde, sous une branche de sapin vert, une femme blonde qui te sourit se fige en portant sa choppe à sa bouche, deux fils brillants reliés à son crâne, tu sens un choc et te réveilles...

...un homme comme habillé d'une armure noire, souple, le recouvrant entièrement, image trouble, se penche vers toi et de la fumée t'entoure, le froid te mord de l'intérieur...

Rêves de Henry Morton Stanley

...la chaleur humide et verdâtre d'une jungle aux couleurs vives et suintantes se mêle à l'odeur enivrante des fruits trop mûrs, au loin comme des chants et des tambours...

...habillé d'un pagne vert, un vieil homme blanc, mal rasé et toussant, au milieu d'un village de cases qui parle une langue inintelligible...

...dans le monde vert une longue file d'hommes noirs trace une route à coup de machette, la chaleur engloutit tout, les chants tribaux et les bourdonnements d'insectes noient les oreilles, au loin une lumière...

...des lumières vertes, une salle blanche, des médecins, des sacs remplis de liquide, qu'est-ce ? où est l'Afrique ?!...

...une salle vert clair, des scientifiques, une lumière irisée qui t'entoure, la confiance bien assise dans ton cœur, le lointain bourdonnement des machines et un fusil bien en main...

...devant une boisson verdâtre, le bruit des conversations noie la vôtre, les cuivres de la brasserie rutilent, tes compagnons discutent à voix basse de votre gros coup...

...une salle vert clair, des scientifiques tenus en joue, une lumière irisée qui t'entoure, le lointain bourdonnement des machines, tes compagnons autour...

...au milieu des champs verts devant une bâtisse, trois chevaliers vêtus de blancs affublés d'une croix noire, chacun un trou rouge dans le crâne, un signe de la main vers une porte...

...sous une branche de sapin vert vif, deux chevaliers en vêtements noirs, cimier en forme de croix étrange, un bruissement puis ils s'endorment...

...des lumière vertes qui s'éteignent, un technicien désespéré, une machinerie qui fume, le regard morne des soldats, la douleur de tes ongles qui s'enfoncent dans tes paumes jusqu'au sang...

Rêves de Leonardo Loredan

...baigné dans l'or de St Marc, devant le prêtre habillé par la lumière colorée des vitraux, le Christ souffrant te contemplant en silence, tu dis « oui » et sens qu'on te passe un anneau au doigt...

...une grande salle, la voûte tapissée de fresques guerrières et maritimes, assis alors que tous devant, manteaux de fourrure ou vêtements de soie liserés d'or, sont debout à crier, tu sens le poids d'un chapeau qui déposé sur ta tête...

...le crépuscule recouvre d'un suaire doré le champ de bataille jonché de corps habillés de couleurs et de boue, l'odeur puissante d'un charnier et les râles des mourants, tu fuis à cheval la victoire de l'ennemi...

...dans les vapeurs dorées de l'encens, un homme petit et ridé regarde d'un œil torve le sang qui s'écoule goutte à goutte de ton bras dans une fiole marquée d'une étoile, il la rebouche et te lance un grand sourire...

...un vieux général en cuirasse ornée d'or se prosterne à tes pieds au milieu des fanaux, des trompettes et des hérauts, une couronne de laurier sur sa tête, un goût aigre dans ta bouche...

...devant un bougeoir en or, un vieil homme petit et ridé recroquevillé sur son livre, trop petit pour sa robe de lourd tissu bleu parsemée d'étoiles, une odeur âcre, le bouillonnement des cornues...

...le bruit rythmé de tes ongles sur le bois couvert d'or du siège ducal, le chancelier qui recule apeuré, le livre de compte toujours ouvert entre les mains, un homme te souffle un mot à l'oreille, peut-être « l'uomo nero »...

...un petit couloir tapissé de lions d'or sur fond rouge, au plafond peint de motifs floraux, qui peu à peu devient un boyau souterrain suintant l'humidité avant d'arriver dans un atelier plein de livres, verreries, plantes et animaux morts...

Rêves divers

...une forme sombre dans l'eau, comme un grand poisson, se pencher pour mieux voir...

...une taverne qui bruisse de monde et oscille légèrement dans ton ivresse, un étranger à l'entrée bloque le passage, rejeté sur les pavés de la rue...

...deux masques de carnaval tournoient et dansent dans la nuit, puis l'un se cabre alors que l'autre le saisit au cou de ses crocs...

...dans une gondole sous un pont à arcades, des traits en partent au son d'une corde qui claque, la douleur avant de s'effondrer...

...une place pleine de monde, sur laquelle trône un lion de bronze, une foule qui crie et court en tous sens...

...une cave, deux hommes morts, les yeux vitreux, deux caisses ouvertes, une brume froide...

...une femme au rire gras habillée de fripes vulgaires se dirige vers toi, tu fixes son corsage...

...deux femmes courent dans l'eau apeurées, un homme les poursuit...

...un grand maure garde le bateau, les marins se signent en passant, il te regarde dans les yeux avant que tu partes en courant la queue entre les jambes...

...un long tunnel au plafond et au sol et aux murs humides, des glougloutements se font entendre dans les lointain...