



Contenu

Cet ouvrage distingue d'emblée les dragons des Dragôns pour ne s'intéresser qu'aux seconds. A peine est-il évoqué le culte des premiers qui serait localisé sur Almagamo, dans la petite bourgade de *Bachelat*, sur les rives du « Lac riche ».

Yllud la belle campe aux abords du « Lac profond » sur Almagamo. Des légendes circulent autour d'une fabuleuse cité engloutie dans les profondeurs du lac, *Ezona*, au cœur des « Montagnes

sous-marines hallucinées ». Il n'est pas rare d'apercevoir les dragons (normaux) blancs nager dans ses eaux. On dit que le plus grand des dragons blancs *Fiatord* logerait à Yllud chez un certain comte, le ***Comte von Stradt***. En note, l'auteur de l'ouvrage s'interroge sur le hasard de la présence de ce comte en ces lieux. Ce personnage, énigmatique s'il en est, proviendrait du Monde lié. Il était proche d'une dénommée ***Fayeva*** qui naguère s'illustra dans ledit Monde lié. Par nature, cette Fayeva était plutôt hostile aux Dragôns. Fin de note.

L'ouvrage explique que cette appellation d'Ezona est erronée, une mystification afin de détourner l'attention des crédules de ce monde. Il s'agit de la fabuleuse cité **Aliénor**, la cité des Dragons. Il n'y a aucun plan précis de la citadelle -car selon l'auteur de l'ouvrage cela relèverait de la gageure- mais les moyens pour s'y rendre sont expliqués et il fournit les clés pour s'y introduire. L'ouvrage mentionne un personnage, un certain **Ivèle dit le vigilant**, que l'on considère comme étant le médiateur entre « les personnes

**des mondes connus » et les
Dragôns. Celui-ci détiendrait des
informations indispensables pour
ceux qui voudraient entrer en
contact avec eux et des indications
pour ne pas les heurter. Entrer
dans leur domaine sans avoir pris
connaissance de ces préalables
entraînerait une mort certaine.**

**L'existence d'Aliénor -car l'auteur
avance l'idée que cette cité est
assimilée à un organisme-
demeure une énigme, voire une
incongruité. Cette cité ne devrait
pas exister. En effet, on a toujours
considéré que les Dragôns étaient**

**des créatures esseulées qui
œuvraient pour leur seul intérêt.
Or, l'auteur prétend qu'il n'en est
rien et la fondation de cette cité le
démontre. Autre surprise, ils
honnissent l'état liquide et
pourtant, ils ont trouvés refuge
sous les eaux.**

**Un chapitre est consacré à leur
mode de reproduction étrange -les
Dragôns sont asexués- qui est
basée sur la pensée et la voix. On
ne leur connaît pas de stade
juvénile mais tout laisse à penser
que les jeunes restent cantonnés
dans la cité jusqu'à atteindre leur**

pleine maturité pour sortir. Combien sont-ils ? Peu nombreux, vraisemblablement, mais plus nombreux qu'on a bien voulu le penser.

Il remarque alors que la citadelle des Dragôns revêt une importance capitale pour ces créatures. N'est-ce pas à Alienor qu'ils apprennent à leurs jeunes à déployer leurs aptitudes, qu'ils transmettent leur connaissance ? N'est-ce pas là-bas qu'ils se réunissent au sein d'un conclave pour déterminer leurs futures trajectoires ? Qu'ils s'informent sur l'avancée des

différents Pentacles et décident de ceux qu'il faut favoriser ou fourvoyer ? Qu'ils devisent sur l'état des forces en présence ?

Il s'agit de l'un des cinq Chronaries, ces lieux dédiés au maillage du temps. Les liens entre la cité d'Aliénor et un endroit autant indéfini que mystérieux, « la Tour des déceptions », la résidence du Pentacle la Main, ne font pas de doute. Ce qui rehausse leur importance. Pour en savoir plus, l'auteur de l'ouvrage renvoie à la lecture du Livre de l'Intrication des idiomes et force

lequel décrit les principales forces en présence dans les mondes et les rapports entre elles.

S'ensuit une réflexion autour des pensées d'une dénommée *Hadès* , Princesse-démone cartographe (quelques extraits ici du texte « ... *Disruption divine, barbarie2* » sont repris) , laquelle s'interroge sur les interférences avec le temps des Dragôns, bien plus puissants que l'on imagine et qui ont obtenus par on ne sait quels ressorts - définitifs puisque tout cela est consigné dans la Charte des Pentacles, une rubrique de l'Édit

des genres - les droits d'accompagner chaque Pentacle majeur à travers les époques.

L'auteur s'intéresse aux divers procédés de déplacements tant spatiaux que temporels des Dragôns. Il note qu'ils sont insensibles aux effets des failles, voire capables de les morceler et de les rendre inopérantes. De plus, ils sont capables d'annihiler des effets temporels les concernant. Ce qui démontrerait l'usage d'une forme inhabituelle de canaux de communication, différents de ceux utilisés habituellement. L'auteur

ne croit pas qu'ils recourussent aux failles chronotypes. Il avance l'idée que leurs voies de communication reposent sur la voix et ses intonations. Il renvoie à la fin de l'ouvrage pour illustrer ses propos. Il suggère d'employer plutôt les termes de **Voix de communication** pour décrire leurs moyens de déplacements.

Selon l'auteur, ces voix de communication s'apparentent aux techniques employées par **les cartographes** pour dessiner l'espace, du moins à l'une de leur variante. De là à imaginer que les

Dragôns puiseraient dans les savoirs des cartographes... Cela reste une possibilité, en effet. A moins que... les cartographes aient acquis des aptitudes que les Dragôns leurs auraient distillées lentement au cours des âges... N'oublions pas qu'il s'agit d'acteurs au long cours qui n'ont pas usurpé leur dénomination de noyauteurs (cf. à nouveau *le Livre de l'Intrication des idiomes et force*) pour rien.

S'ensuit, une étude linguistique poussée sur la structure de la langue des Dragôns, leurs

morphèmes, etc. Pour finir, une suite d'écrits étranges et de cryptogrammes d'une grande complexité recouvrent des pages et des pages du livre. Il s'agit d'une tentative de portraiture et de consignation du langage employé par les Dragôns pour se déplacer dans le temps et l'espace (Incompréhensible sauf si Intelligence supérieure à 19 et lu par un cartographe de rang supérieur. Nécessite de se placer dans une bulle intemporelle).

Restriction

Level 16 minimum. Wisdom +

**Intelligence + charisme $\geq$ 48.
Nécessite d'être plongé dans une
transe ou un état de semi-
conscience à l'image d'un rêve
éveillé.**

Où

**Bibliothèque de Lord Haskens (île
de la sentinelle)**

