

BRANDON SANDERSON

# YUMI

ET LE PEINTRE DE CAUCHEMARS



Résumé complet

[cosmere.fr](http://cosmere.fr)

# Yumi et le peintre de cauchemars : Résumé complet

Résumé compilé pour le site [cosmere.fr](https://cosmere.fr), version : 29-06-2024

## Partie 1

### Chapitre 1 – Peintre

Nikaro, alias Peintre, fait sa ronde dans la ville de Kilahito. C'est un jeune *peintre de cauchemars*, un métier nécessaire à la protection de la cité. Les villes de ce monde sont entourées par le voile, une pénombre qui les laisse dans une nuit perpétuelle, seulement transpercée par l'*étoile*, un petit astre pâle, que les scientifiques supposent être une planète. Seule la lumière des lignes d'hion repousse les ténèbres et permet de forer des passages dans le voile pour relier les villes. Ces lignes flottantes de couleur sarcelle et magenta traversent la ville de part en part et servent d'éclairage et d'énergie pour la vie quotidienne. Peintre croise Akane et Tojin, un autre groupe de peintres faisant le guet. Lui travaille seul.

### Chapitre 2 – Yumi

Yumi est une Yoki-hijo, une prêtresse élue qui a le pouvoir d'interagir avec les hijo, les esprits. Assistée de ses servantes Chaeyung et Hwanji, elle suit une routine quotidienne où tous les aspects de sa vie sont ritualisés, des repas aux ablutions. Elle vit dans un village du royaume de Torio, sur un monde où un grand soleil rougeâtre éclaire des terres arides. Bien qu'elle assume pleinement ses responsabilités d'Élue, elle rêve de choses plus *normales*, comme de participer au festival qui aura lieu dans la capitale de Torioville. Yumi tente d'en toucher un mot à Liyun, sa tutrice et gardienne, mais cette dernière lui fait comprendre que ça serait déshonorant pour sa fonction.

### Chapitre 3 – Peintre

Peintre effectue sa patrouille aux abords de la ville, et perçoit les traces du passage d'un cauchemar à travers le voile. Il suit les traces laissées par celui-ci, et le retrouve dans une ruelle, silhouette vaguement humanoïde faite de matière noire : en ayant fait plusieurs excursions hors du voile, elle a commencé à prendre forme. La créature étant attirée par les pensées et émotions, le jeune homme s'efforce de conserver un esprit placide. Trouvant que le cauchemar a des bras évoquant des pousses de bambou, Peintre sort une toile et commence à peindre des tiges de bambou à l'encre noire, tout en visualisant un

massif. Le monstre réagit, et commence à adopter la forme que dessine Peintre... Une fois transformé en massif de bambou, le cauchemar s'évapore. Peintre l'a piégé.

## Chapitre 4 – Yumi

Yumi assiste à l'éruption d'un puits de vapeur de la ville : un jet d'eau de 12m de haut arrose la zone et humidifie l'air ambiant. Ce puits et les 60 autres de la ville servent autant aux habitants (qui récoltent l'eau tombée) que les autres êtres vivants qui absorbent directement l'eau de l'air ambiant. Yumi poursuit sa route jusqu'au kimomakin, le lieu de rituel de la ville. Elle doit attirer les esprits dans ce lieu, en réalisant des assemblages avec les pierres mises à disposition : certains hijo sont attirés par la créativité et l'organisation. Elle créa une structure en spirale en suivant une séquence d'empilements (Note : suite de Fibonacci, 1 1 2 3 5 8 13...), et réussit à attirer à elle 37 esprits, ce qui est exceptionnel. Ceux-ci ont l'apparence de larmes rayonnantes de couleur rouge et bleu, de la taille d'une tête. Ensuite on organise une file de suppliants. Chacun exprime à Yumi son souhait, qu'elle transmet à un esprit : celui-ci se divise en 2 moitiés et prend la forme de l'objet demandé. Un esprit peut se transformer en presque n'importe quoi si on le formule correctement. L'un des habitants demanda une lumière (sphère brillante orangée + boule sombre), l'autre un voltigeur (sorte de drone volant + sa télécommande). Une fois tous les esprits attribués, Yumi s'endort de fatigue à même le sol.

## Chapitre 5 -- Peintre

Peintre va rendre sa toile au contremaître qui lui verse son salaire. Celui-ci, remarquant que c'est la 2ème fois qu'il peint des cauchemars en bambous, lui recommande de s'adapter à la forme naturelle du cauchemar pour la transformer en une chose innocente. Le jeune homme va ensuite manger au restaurant l'Étudiant des nouilles, où d'autres peintres se retrouvent pour manger : Akane et Tojin y sont déjà. Il discute avec Symbole, la gérante. Le narrateur nous explique qu'elle n'est pas humaine (mais personne le sait, apparemment), et que lui-même se trouve dans la pièce, transformé en porte-manteau humain suite à une sorte de malédiction. Symbole propose à Peintre d'aller avec les autres pour sociabiliser, mais celui-ci refuse, arguant qu'il avait déjà essayé à l'école et que ça s'était mal passé. Il rentre chez lui, mais tombe sur les traces d'un cauchemar et décide de le suivre.

## Chapitre 6 – Yumi

Le narrateur parle un peu de lui : lui et Symbole sont arrivés 3 ans plus tôt sur le monde où se trouve Peintre, et il fût instantanément paralysé, puis tomba progressivement dans une sorte de torpeur... il a fini par reprendre conscience, mais uniquement en percevant

des images et sons de la vie de Peintre et Yumi. Il ne comprend pas pourquoi, mais il est sûr que ces 2 personnes ont un lien entre elles et avec son état.

Yumi se réveille dans son chariot, endolorie et fatiguée. Liyun est là, et la rabroue : si elle est capable d'invoquer plus de 30 esprits, c'est qu'elle ne se donne pas à fond les autres fois. Ou alors si elle a tout donné cette fois-là, les prochains villages vont se sentir lésés. Elle laisse Yumi seule. Alors que celle-ci se morfond de sa vie entravée par son rôle d'Élue, un esprit s'adresse à elle en pensées (ce qui n'arrive jamais). Il lui dit que tout comme elles les esprits sont prisonniers, lui demande de les libérer, et que quelqu'un pourrait l'aider pour ça. Yumi accepte, et soudain tout devient noir.

## Chapitre 7 – Peintre

Peintre retrouve le cauchemar dans un foyer, penché sur un garçonnet endormi. Le monstre possède une forme précise, ainsi que des yeux et une bouche : il est suffisamment stable pour massacrer des gens. Des peintres spéciaux de la garde onirique sont entraînés à s'occuper de ce genre de monstre, mais au lieu de partir pour donner l'alerte, Peintre sort son attirail et commence à peindre pour capturer le cauchemar. Mais celui-ci s'enfuit, ce qui n'est pas un comportement habituel. La famille se réveille, et Peintre leur conseille de quitter la ville pour que le cauchemar ne suive pas l'enfant, le temps qu'on l'éradique. Peintre repart pour donner l'alerte, mais sur le trajet il est pris d'une fatigue anormale. Étant proche de chez lui, il a à peine le temps de rentrer que quelque chose le frappe, et tout devient noir.

Il se réveille. Il a chaud, et est aveuglé par une lumière éclatante. Une jeune femme repose à côté de lui, qui ouvre soudain les yeux et crie. Yumi.

## Partie 2

## Chapitre 8 – Peintre

Peintre croit d'abord que Yumi est une sorte de cauchemar, et qu'il est dans un rêve : le ciel est bleu et illuminé par une boule de feu géante . Yumi le prend pour une sorte d'esprit, et se rend compte qu'elle est devenue immatérielle, passant au travers des objets. Voyant un astre de la même taille que l'étoile à l'horizon, Peintre suppose être sur l'autre planète que les scientifiques de son monde pensaient habitée.

Quand les 2 servantes arrivent pour le rituel du repas, les deux jeunes gens comprennent que Peintre a l'apparence de Yumi pour les servantes, et que Yumi leur est invisible. Ne respectant pas du tout les rituels, Peintre les fait fuir.

## Chapitre 9 – Yumi

Yumi se convainc que les esprits lui ont envoyé une sorte de héros d'un autre monde pour l'aider dans sa tâche, et Peintre rentre dans son jeu, se faisant passer pour un grand héros de son peuple. Elle lui demande de suivre tous les rituels quotidiens, le temps qu'ils invoquent les esprits pour mieux comprendre la situation. Liyun arrive, alertée par les servantes. Répétant tout ce que lui dit Yumi, Peintre arrive à sauver les apparences. Les servants reviennent pour le rituel du repas.

## Chapitre 10 – Peintre

Les servantes emmènent ensuite Peintre à une source proche pour le rituel du bain. C'est l'occasion pour quelques scènes embarrassantes pour lui et Yumi, mais même si du point de vue de Peintre il occupe son propre corps, pour les servantes il s'agit bien de celui de Yumi. Après l'avoir lavé, les servantes lui laissent quelques instants de repos dans le bassin.

Peintre se souvient qu'avant de s'évanouir, il devait alerter la garde onirique, et doit donc rapidement trouver un moyen de retrouver son monde. Les servantes reviennent et habillent Peintre d'un tobok traditionnel. Il est soudain pris de fatigue, et s'évanouit. Il s'éveille sur un futon dans son appartement. Des coups résonnent à la porte. Yumi est à côté de lui vêtue d'un de ses pyjamas. Et la main de Peintre passe au travers des objets, il est à son tour immatériel.

## Chapitre 11 – Yumi

Yumi se réveille, et pense qu'elle est morte : comment pourrait-il en être autrement dans un endroit aussi froid et sombre. Elle et peintre comprennent que les rôles se sont inversés, et que Yumi doit avoir l'apparence de Peintre aux yeux des autres. Elle ouvre donc : il s'agit du vieux contremaître, s'inquiétant de l'absence de Peintre de la veille au soir. Mais celui-ci voit réellement Yumi (et ne voit pas Peintre). Suivant les consignes de Peintre, elle informe le contremaître qu'il est malade, et en profite pour signaler le cauchemar dangereux. Avant de fermer la porte, elle aperçoit Akane sur le palier d'en face, et cette dernière vient à sa rencontre. A la demande de Peintre, Yumi se fait passer pour sa sœur, et demande à Akane si elle est une des concubines du héros. Celle-ci la désillusionne rapidement sur le statut de Peintre, et s'en va. Peintre a menti à Yumi, et elle a du mal à l'accepter. Afin de faire passer sa colère, Yumi se met à empiler des objets et de la vaisselle sale comme elle le fait habituellement avec les pierres. Elle ne comprend pas pourquoi les esprits lui ont amené Peintre pour l'aider, s'il n'est pas un héros. Peintre observe que s'il a passé que quelques heures dans le monde de Yumi, au moins une journée s'est écoulée dans le sien. Peintre allume la vizionneuse, qui diffuse un feuilleton : Yumi n'ayant jamais vu ça, elle est hypnotisée. Peintre lui parle de son métier, des cauchemars, et indique que les gardes oniriques sont de vrais héros, et que c'est peut-être eux que les esprits veulent rencontrer. Yumi est soudain prise de fatigue et s'endort. Ils se retrouvent à nouveau dans le monde de Yumi.

## Chapitre 12 – Peintre

Peintre termine le rituel du repas, et Liyun se présente à lui, en lui suggérant que son malaise à la source a inquiété le peuple, et qu'il ne faudrait pas que d'autres irrégularités se produisent. Peintre répète les phrases de contrition que Yumi lui souffle. Liyun l'invite à la suivre pour le rituel du bain, préparation à l'invocation des esprits.

## Chapitre 13 – Yumi

Yumi et Peintre sont seuls dans le lieu de culte du village où ils se trouvent aujourd'hui. La jeune femme a une théorie comme quoi si on lui a envoyé Peintre alors qu'il n'est pas un héros, c'est qu'il est sans doute un virtuose dans l'empilement des pierres. Elle lui impose 30 minutes de prières rituelles (c'est la version courte), suivi de méditation. L'heure venu, Peintre s'avance dans l'espace dédié au rituel d'invocation, entouré par la populace. L'illusion et la théorie de Yumi volent rapidement en éclat : Peintre réussit à faire tomber la première pierre qu'il pose. La foule et Liyun sont horrifiés.

## Chapitre 14 – Peintre

Peintre se réveille dans son appartement. Ils discutent avec Yumi de l'échec avec les pierres, suite auquel ils avaient prétexté la fatigue auprès de Liyun pour se retirer. Yumi est formelle : s'ils veulent contacter les esprits, il doit se former à l'empilement des pierres.

Peintre est inquiet pour le cauchemar stable en liberté, et il veut aller voir le contremaître pour s'assurer qu'il s'en occupe bien et qu'il va débloquer des fonds pour la famille en détresse. Il convainc Yumi que le cauchemar est dangereux, et lui suggère que c'est peut-être à lui qu'elle a été envoyée pour sauver les esprits, et non l'inverse. Avant de sortir, Yumi découvre le fonctionnement d'une douche, et s'habille comme elle peut avec les vêtements de Peintre (un pull comme robe...). Ils sortent, et Peintre lui montre l'étoile, qui est à priori le monde de Yumi. Les gens la regardent à son passage : elle croit que c'est parce qu'ils comprennent qui elle est, mais Peintre lui dit que c'est son accoutrement (ce qu'elle réfute). S'ensuit une visite chez le contremaître, qui ne croit pas vraiment que Peintre ait fait fuir un cauchemar stable, arguant que le jeune homme cherche à faire son intéressant.

Sur le retour, ils croisent Akane, qui s'indigne que Peintre délaisse sa sœur tout juste arrivée en ville. Elle demande si Yumi va bien et a besoin d'aide ou d'habits. Cette dernière acquiesce, et fond en larmes.

## Chapitre 15 – Yumi

Yumi se reprend, émue qu'on se soucie d'elle. Akane lui dit qu'elle connaît un bon endroit, et l'emmène avec elle. Sur le trajet, Yumi lui explique qu'elle vient d'un village très

différent de cette grande ville, ce pour quoi elle est totalement dépassée. Elles arrivent à un magasin de vêtement qui sidère Yumi : tant de choix qu'on lui propose alors que toute sa vie on a choisi pour elle ses tenues. S'ensuit des séances d'essayage, et elle en ressort avec 3 tenues qu'elle trouve être un compromis acceptable entre des tenues traditionnelles et celles plus osées courantes ici. Sur le retour, Akane lui propose de venir avec elle manger au restaurant de nouilles. Yumi accepte, et monte à l'appartement pour déposer ses affaires.

## Chapitre 16 – Peintre

Le temps que Yumi range ses affaires, Peintre lui explique le principe d'un restaurant, et lui suggère que c'est une mauvaise idée de s'exposer, mais Yumi insiste. Ils s'y rendent donc, et Yumi s'émerveille que plus personne ne lui jette de regard (n'étant pas habituée à l'anonymat). Une fois sur place, Akane présente ses amis Tojin, Masaka et Izumakamo (Izzy). Un peu perturbé par leur excentricité, Yumi rejoint Peintre près du comptoir pour commander des nouilles. Un bol de soupe tombe bruyamment à terre. Symbole est bouche bée devant Peintre, et lui demande s'il est mort.

## Chapitre 17 – Yumi

Yumi ne comprend pas comment, mais Symbole est capable de percevoir Peintre. Cette dernière leur dit qu'elle peut percevoir les *Ombres cognitives*, ce que serait Peintre actuellement. Elle précise aussi que Yumi occupe bien le corps de Peintre, mais qu'elle le reconfigure à son image dès qu'elle l'investit. Quand Peintre lui demande pourquoi Symbole est capable de le voir, elle lui explique qu'elle n'est pas humaine mais une essence immortelle de pure Investiture... Sans trop comprendre, Yumi lui demande s'il elle est un esprit : Symbole lui répond que c'est à peu près ça. Peintre lui demande si elle peut les aider, et Symbole répond que la personne pouvant les aider est Hoid, qui est actuellement figé à l'entrée du resto et sert de porte-manteaux. Ils seraient arrivés sur la planète pour étudier le voile et les cauchemars. Yumi commençant à somnoler, ils prennent congé et rentrent à l'appartement. Tout en regardant un feuilleton, ils conviennent que Peintre apprendra l'art d'empiler les pierres, tandis que Yumi apprendra la peinture pour affronter les cauchemars.

## Partie 3

## Chapitre 18 – Peintre

De retour dans le monde de Yumi, après le rituel du bain, Liyun vient trouver Peintre / Yumi pour essayer de comprendre ce qui lui arrive. Avec l'aide de Yumi, il lui invente une excuse comme quoi ses malaises ont considérablement affecté sa capacité à empiler les

pierres, et qu'il faudrait sans doute qu'elle reprenne les bases. Ce que Liyun accepte. Ils se retrouvent donc plus tard sur le lieu de culte pour s'entraîner, Yumi expliquant avant tout à Peintre comment soupeser et jauger du centre de gravité des pierres.

## Chapitre 19 – Yumi

Yumi s'inquiète de sa capacité à former quelqu'un d'autre à son art, elle n'a pas été préparée pour ça. De retour dans le monde de Peintre, ce dernier commence à apprendre à Yumi comment peindre du bambou, et elle s'y applique. Akane passe pour lui proposer de manger un truc. Yumi esquivé en lui suggérant qu'elle doit étudier pour ses examens.

## Chapitre 20 – Peintre

Après 10 jours à soupeser les pierres, Yumi autorise Peintre à passer à la suite et à les empiler. Il réussit à en empiler 5, ce qui est un début. Ils furent interrompus par un rassemblement dans le village. Des érudits de la capitale viennent d'arriver, et apportent avec eux une machine révolutionnaire qui empile les pierres.

## Chapitre 21 – Yumi

De retour à Kilahito, Yumi s'indigne de l'invention, arguant que les machines ne doivent pas remplacer les efforts des gens. Peintre lui rétorque que la plupart des choses qui l'entourent ici ont été créés par des machines, et que les gens ont quand même des choses utiles à faire. Ils reprennent la formation, mais Yumi veut faire autre chose que du bambou. Ils sont interrompus par Akane, qui est venu avec toute sa bande pour forcer Yumi à sortir de ses études et se changer les idées. Ils partent donc pour le restaurant de nouilles, où Yumi s'installe avec le groupe tandis que Peintre reste au comptoir avec Symbole. Celle-ci en profite pour *allonger* le lien qui unit Peintre et Yumi, les permettant de s'éloigner plus.

Ils discutent sur le fait que l'étoile serait le monde de Yumi, mais qu'ils n'ont aucune certitude, et qu'une expédition scientifique se prépare sur le monde de Peintre pour aller vers l'étoile.

## Chapitre 22 – Peintre

De retour dans le monde Yumi, Peintre décide de changer de stratégie, et congédie ses servantes après leur avoir pris de quoi se nourrir. Liyun rapplique peu de temps après, laissant entendre qu'il pourrait être jugé inapte s'il ne respectait plus les protocoles. Mais Peintre lui force la main, et lui demande au passage de déposer de quoi peindre sur le lieu de culte. De la même manière, il demande à se laver seul. Yumi est bouleversée par tous



ces manquements aux convenances, même si Peintre tente de lui expliquer sa démarche. Une fois rendu à l'autel, où du matériel de peinture les attend, Peintre explique que c'est ce qu'il a trouvé de mieux pour se vider la tête, comme équivalent à la méditation, et que peut-être que ça attirerait les esprits (ce que nie Yumi). Mais après 1h à peindre, rien ne se passe. Il pratique ensuite l'empilement de pierres, continuant de s'améliorer. Le soir, Hwanji laisse échapper une info sur un mouvement réformiste des yoki-hijo. Ils apprennent alors que la plupart d'entre elles se sont libérées des rituels traditionalistes depuis 200 ans, et que actuellement seules 2 dont Yumi sont tenues dans l'ignorance par leurs gardiens conservateurs. La jeune fille est dévastée par cette révélation.

## Chapitre 23 – Yumi

Après quelques jours, Yumi se remet. Liyun vient la trouver et lui demande comment elle a su pour les réformistes (ils inventent un mensonge). La gardienne s'excuse, mais lui dit que même les yoki-hijo les plus réformistes doivent s'acquitter de leur devoir. Plus tard, Peintre convainc Yumi d'aller espionner les érudits et leur machine à empiler les pierres. Il reste derrière la tente tandis que l'esprit de Yumi va voir à l'intérieur. Les érudits tentent de faire démarrer la machine, mais celle-ci aurait besoin d'un esprit pour s'amorcer. La machine serait un prototype basée sur une autre plus grande, située à la capitale. Alors que l'un d'entre eux fait un essai, Yumi voit une paire de lignes d'hion se former de la main de l'homme vers la machine... Puis, étant proche, une autre paire se forme partant d'elle. Cela alerte les érudits, qui sortent un appareil de capture d'esprit. Yumi s'enfuit paniquée

## Chapitre 24 – Peintre

En attendant Yumi, Peintre fait des expériences avec les arbres flottants enchaînés près de la tente, se rendant compte qu'en se collant au tronc cela annulait presque son poids. Peintre et Yumi s'enfuient en détachant un des arbres, qui se met à monter dans le ciel et à dériver. Une fois hors de portée, ils se rendent au lieu de culte pour la séance d'invocation des esprits, où les érudits ont déjà mis en place leur machine. Peintre fait mieux que la dernière fois, et un esprit finit par apparaître : on ne sait pas si c'est dû au jeune homme ou à la machine.

## Chapitre 25 – Yumi

Dans le monde de Peintre, Yumi sort pour sa première ronde en tant qu'apprentie peintre de cauchemar. Ils ont dans l'idée de trouver des traces du cauchemar stable qui rôde, puis d'alerter les équipes de peintres en faction. Ils finissent par tomber sur un indice, qu'ils suivent jusqu'à un cauchemar, qui n'est pas celui qu'ils traquaient. Yumi panique, mais ne s'enfuit pas. Le cauchemar arrive à voir Peintre, et commence à l'aspirer, son essence s'effilant en 2 lignes d'hion. Yumi crie d'effroi, ce qui fait fuir la créature. Malheureusement, son hurlement a alerté Akane et Tojin, qui se trouvaient à proximité.

## Chapitre 26 – Peintre

Akane s'imagine que la *sœur* de Peintre le couvre en faisant ses tournées à sa place. Tojin rajoute que c'est "comme avant". Sans trop comprendre, Yumi tente de défendre Peintre, sans succès. Elle se fait conduire au restaurant de nouilles où le reste de la bande les rejoint. Ils veulent lui parler de son *frère*.

## Chapitre 27 – Yumi

Ils lui racontent que pendant leurs études, Peintre était passionné par la garde onirique, qu'il voulait à tout prix les rejoindre. Pendant une année entière, il a menti au reste du groupe, leur disant qu'il avait été accepté, et s'absentait la moitié des cours pour sa "formation". Il allait en fait à la bibliothèque et s'asseyait sans rien faire. Ayant promis au reste du groupe qu'il deviendrait son équipe de compagnons (chaque garde onirique en a une à ses ordres), les autres ont annoncé ça à leur famille, et ont d'autant plus déchanté quand ils ont appris la vérité.

Yumi apprend au passage que Peintre est l'artiste le plus talentueux qu'ils aient connu, ce qui rendait crédible son entrée dans la garde onirique. Yumi demande à être seule et part vers l'appartement de Peintre. En fouillant dans ses affaires, elle trouve des œuvres sublimes qu'il lui avait cachées. Peintre lui explique pourquoi s'est enfoncé dans son mensonge. Il s'attend à ce que Yumi le juge durement, mais celle-ci a l'air de comprendre, et lui dit qu'elle a juste envie de sortir sans penser à tous leurs soucis.

## Chapitre 28 – Peintre

Peintre emmène Yumi dans une fête foraine, où elle découvre tout un monde rempli de jeux, de lumières et de nourriture douteuse (mais tellement réconfortante). Ils y passent un très bon moment, puis rentrent tranquillement à l'appartement. Sur le chemin, ils tombent nez à nez avec le cauchemar stable.

## Chapitre 29 – Yumi

Yumi et Peintre s'enfuient à travers les ruelles, jusqu'à un jardin d'enfant : Peintre presse Yumi de sonner la cloche d'alarme qui est dans son sac, mais la créature s'interpose, saccageant tout sur son passage. Yumi évite un projectile, et lâche le sac de peinture dont le pot d'encre se brise à terre, ce qui intrigue le monstre et leur laisse un peu de temps. Ils se séparent (Peintre réussissant à attirer la créature). Yumi part de son côté, et tombe sur Akane et Tojin. Ils n'avaient pas cru à sa contrition suite au sermon sur la dangerosité de leur métier : ils l'avaient suivi, mais perdu dans la fête foraine. Yumi n'en a cure, leur

ordonne de ramener leurs encres, et retourne à l'aire de jeux récupérer la cloche. Elle la trouve brisée, et la créature, qui avait fait marche arrière, apparaît. Petit aparté du narrateur, qui explique que ce cauchemar perçoit la présence de Yumi, et la suivait déjà depuis des semaines. La créature attaque, mais plutôt que de détruire son corps, elle absorbe l'Investiture de la jeune femme. Celle-ci, presque paralysée, réussit à attraper des morceaux de béton tout proche et à les empiler. Cela arrête la créature, qui semble se souvenir de quelque chose. Akane et Tojin arrivent à ce moment-là, et la créature se jette sur eux. Mais Peintre s'interpose, matérialise un pinceau et commence à peindre pour piéger la créature. Celle-ci se rabougrit puis réussit à s'enfuir.

## Chapitre 30 – Peintre

De retour au restaurant de nouilles bondé, Tojin explique qu'il est allé prévenir le contremaître et que la garde onirique a été convoquée. Symbole explique que le restaurant est bondé car il y a une transmission vizhio de l'exploration scientifique de la planète voisine. Ils découvrent donc en direct que la planète en question est essentiellement océanique, avec quelques villages sur les terres émergées. Une fois sur la surface, ils découvrent des être élancés à la peau blanche pâle et munis de 4 bras [Spoiler : des ShoDel]. Yumi n'est donc pas originaire de la planète voisine.

## Partie 4

### Chapitre 31 – Yumi

De retour dans le monde de Yumi, les 2 jeunes gens discutent et essaient de comprendre où ils se trouvent l'un par rapport à l'autre. Yumi avance qu'ils pourraient se trouver sur le même monde, mais à des époques différentes : ce qui expliquerait pourquoi leur langue et leur écriture sont si proches, mais que leur niveau d'avancée technologique est éloigné. Ils ne savent toujours pas si la mission que leur ont donnée les esprits était d'éradiquer ce cauchemar, ou bien de détruire la machine à empiler les pierres, ou autre chose.

Peintre se prépare à la séance de méditation, où il a demandé à des villageois de participer pour qu'il puisse les peindre. Yumi n'arrive pas à faire le vide dans son esprit, et imagine une autre possibilité à leur situation : Torio se trouve sur une partie de la planète épargnée par le voile. Peintre propose de trouver une carte de son monde pour voir si des trous pourraient contenir celui de Yumi.

Yumi a une idée pour faire apparaître des esprits, et ils se rendent donc au lieu de culte, où les érudits sont déjà en place avec leur machine. Elle propose à Peintre de reproduire à l'identique chaque pose de pierre qu'elle fait (en format un "fantôme" de chaque pierre). Un esprit finit par apparaître, leur demandant d'arrêter la machine, juste avant de se faire absorber par cette dernière.

## Chapitre 32 – Peintre

Dans le restaurant de nouilles, Symbole est formelle : ils n'ont pas voyagé dans le passé, car c'est impossible dans le cosmère. Elle sort une machine de Hoid lisant les empreintes spirituelles, et propose de lire celle de Yumi. Ils apprennent alors qu'elle est très fortement Investie, et qu'on lui a trafiqué la mémoire. Celle de Peintre en revanche est tout à fait normale. Symbole arrive aussi à voir 13 Liens étranges qui partent de Yumi : les autres yoki-hijo, et elles se trouvent dans ce monde. Sur un coup de tête, Yumi sort du restaurant et se rend aux abords de la ville. Après une scène d'introspection, elle empile des pierres sans trop réfléchir, ce qui fait réagir et repousser le voile de quelques mètres. Symbole arrive, Yumi continue à empiler et le voile bouillonne violemment : une femme ressemblant à une yoki-hijo s'en dégage un moment avant d'être réabsorbée. Était-ce un cauchemar ayant pris forme ? Yumi ayant fait tomber les pierres en reculant, le voile reprend sa place initiale.

Ils se concertent ensuite sur le moyen de détruire la machine, et demande à Symbole si elle possède des cartes du monde. Celle-ci n'en a pas, mais connaît quelqu'un qui pourra les aider.

## Chapitre 33 – Yumi

Symbole les ramène dans l'arrière-cuisine du restaurant, et convoque Masaka, qui n'est en fait pas humaine mais elle aussi extraterrestre. Sa race a pour habitude d'explorer les planètes sur lesquelles elles s'installent. Elle leur rencontre que sous le voile il y a plusieurs zones de forme cylindrique montant jusqu'au ciel où le voile s'est solidifié, et que même elle n'arrive pas à franchir. Elle leur dessine une carte (une grande zone, ainsi qu'une dizaine d'autres autour. Peintre suggère que le monde de Yumi se trouve dans une de ces zones, le voile donnant l'illusion de soleil et d'horizon infini. Yumi n'est pas convaincue. Avant de partir, Yumi retourne discuter avec Akane et sa bande, essayant de leur expliquer la raison des agissements de Peintre.

## Chapitre 34 – Peintre

De retour dans le monde de Yumi, ils arrivent à se procurer une carte de Torio, et se rendent compte que chaque zone impénétrable dans le monde de Peintre correspond à une ville dans celui de Yumi (Kilahito se trouve à 8km de là). Ils ne comprennent pas comment les 2 peuples peuvent être si proches sans en avoir conscience. Ils décident d'user de l'influence des yoki-hijo pour aller trouver les érudits, en compagnie des représentants du village et les sommer de détruire la machine. Ils arrivent à la tente où se trouve la machine, et les érudits semblent les attendre. Un bref échange leur apprend que les érudits sont au courant pour les 2 mondes qui se chevauchent, qu'ils peuvent voir le fantôme de Yumi, qualifient Peintre de membre du peuple nomade, et lui assène qu'il ne comprend rien à la situation. Tout le monde, Liyun, les représentant, se figent d'une manière anormale... et se mettent à se changer en cauchemar. Le paysage commence aussi

à se transformer en ombre. Les érudits, qui se transforment aussi, expliquent que la machine permet à tous les toriens d'être eux-mêmes quand elle a besoin d'eux, mais qu'elle efface leur mémoire sur ce point pour ne pas les perturber. Liyun est pleinement transformée en cauchemar, et elle est en fait le cauchemar stable que Peintre et Yumi poursuivaient. Yumi commence aussi à changer, dégageant elle aussi des volutes noires. Le lien avec Peintre se brise, et celui-ci se réveille dans son appartement et dans son corps. Sans Yumi.

## Chapitre 35 - Yumi, Peintre

[On reprend mot pour mot le chapitre 2 de Yumi]... au bout d'un moment, lors du rituel du bain, Yumi a l'impression qu'il manque quelque chose à la scène.

Peintre est en train d'empiler des pierres, tentant de repousser le bord du voile, mais rien ne se passe. Il refuse l'idée que Yumi puisse être un cauchemar. Akane tombe sur lui et lui demande ce qu'il a fait et où est Yumi. Il s'enfuit.

Yumi se dirige vers l'autel, et a une impression de *déjà vu*. Liyun l'informe qu'elle ne pourra pas être présente pour la guider le soir, ce qui est très inhabituel et perturbe Yumi. Elle commence sa séance de méditation.

## Chapitre 36 – Peintre

Dans son appartement, Peintre essaie de mettre de l'ordre dans ses idées, sans succès. Il retourne à l'aire de jeux dévastée, dans l'espoir que Liyun-cauchemar y revienne. Ce qu'elle fait. Il tente de lui parler mais elle ne comprend pas. Il tente d'empiler des pierres, dans l'espoir de déclencher ses souvenirs. Ça marche. Peintre lui donne un portrait de Yumi, pour que Liyun lui transmette, et qu'elle s'en souvienne, elle aussi. Elle lui explique qu'ils sont devenus des cauchemars il y a 1700 ans, avant que le peuple de Peintre bâtisse des villes et quand le soleil brillait encore. Depuis, ils sont prisonniers et oublient, ne se rendant plus compte : la même journée est re-vécue par tous en boucle, effacée de leur mémoire chaque nuit. La nuit, la machine a moins de prise sur eux, et Liyun et ses semblables se rendent dans les villes pour se nourrir de souvenir, et essayer de se rappeler qu'ils ont été humains.

Liyun prévient Peintre que la machine enverra une armée de cauchemars, comme cela s'est passé à Futinoro : les esprits avaient réussi à contacter les gens de cette ville, et la machine a ordonné qu'elle soit anéantie. Elle lui conseille de fuir.

## Chapitre 37 – Yumi, Peintre

Yumi rêve, et entend des voix étranges (les érudits à priori)... disant qu'ils devraient extraire tout un mois de souvenirs, mais qu'ils manquent de puissance. Elle se réveille.

[On reprend mot pour mot le chapitre 2 de Yumi]... mais très rapidement, la routine est perturbée : Liyun apparaît en trombe, et annonce que la ville entière est malade, qu'il ne faut pas sortir. Elle lui donne le portrait de Peintre, et les souvenirs lui reviennent d'un coup.

Peintre se rend jusqu'aux quartiers où ont été assignés la Garde onirique récemment arrivée en ville. Il veut les avertir que de nombreux cauchemars vont arriver, mais ils ne semblent pas inquiets. Peintre se rend compte qu'il avait idéalisé ces gens, et qu'ils ne correspondent pas du tout à l'image de héros qu'il en avait. Il apprend aussi qu'il n'aurait jamais pu y entrer car seuls les membres haut placés de la société peuvent y concourir. Ce sont principalement les compagnons qui font le travail, les gardes oniriques eux-même n'ayant pas de talent spécifique en peinture. Il va donc devoir se passer d'eux pour défaire la horde de cauchemars qui arrive.

## Chapitre 38 – Yumi

Yumi sort de son chariot, et trouve le village désert. Elle traverse la ville (littéralement, les murs et elle étant faits de la substance des cauchemars) jusqu'à trouver la machine, accompagnée des érudits-cauchemar. Elle détruit la machine à l'aide d'une pierre, mais les érudits lui expliquent que ce n'est pas la vraie machine, juste une extension de la machine-père. La vraie se trouve à Torioville, là où elle a été activée 1763 ans plus tôt lors du festival. Elle devait convertir les esprits en énergie pour le peuple. Mais elle a transformé les gens en cauchemars, et leur a imposé sa volonté... sauf aux yoki-hijo, qui étaient trop fortement investies pour qu'elle puisse en prendre le contrôle. Elle a donc trouvé un moyen de les garder prisonnières à la place. Les érudits perdent progressivement leur contrôle sur eux-même, influencés par la machine et deviennent menaçants.

## Chapitre 39 – Hoid, Yumi, Peintre

Hoid fait un petit cours d'histoire.

1763 ans plus tôt, lors du festival des esprits de Torioville, la machine-père est activée. Malheureusement, la machine ne se sert pas que des esprits pour créer de l'énergie, mais de toutes les âmes à disposition, inclues celles des humains. Ayant besoin d'énormément d'énergie pour son démarrage, elle détruit le corps des habitants de Torio et absorba l'Investiture constituant leurs âmes. Il en résulta un miasme sombre qui tomba en pluie sur la planète : le voile, un mélange des Identités de tous les gens absorbés. Après avoir absorbé les humains, elle réussit à attirer et absorber des esprits (sa tâche initiale), contenant plus d'Investiture. Seuls quelques réfugiés et peuples nomades survécurent, difficilement dans un premier temps, jusqu'à tomber sur des souches d'hion sortant du sol, qui repoussent les ténèbres du voile. L'hion est le résultat du travail de la machine : extraire de l'énergie des esprits pour en faire une source exploitable.

Peintre se trouve face au vide du voile, se demandant comment il va faire pour faire face aux monstres qui arrivent. Il lui vient une idée, inspirée de Yumi.

Hoid nous apprend que depuis le début de l'histoire, il perçoit aussi le point de vue de Liyun. Il revient sur le fait qu'à cause de la force de leur esprit, la machine ne peut pas contrôler pleinement les yoki-hijo, seulement trafiquer leur mémoire. Elle les a donc enfermés dans 14 bulles qui recréent pour chacune une ville, où elle redonne forme aux âmes des habitants à partir de la matière du voile. Et ils revivent la même journée tous les jours et l'oublient la nuit venue : les yoki-hijo sont ainsi piégées sans le savoir.

Une chose que n'avait pas prévu la machine était que Yumi gagne en compétence dans son art d'attirer les esprits, à tel point qu'un jour, elle réussit à attirer un esprit unique en dehors du contrôle de la machine. L'esprit réussit à demander de l'aide à Yumi, alors qu'au même moment, Liyun rôdait à Kilahito sous forme de cauchemar. Ayant un lien fort avec la yoki-hijo, elle sût qu'il lui était arrivé quelque chose de spécial. L'esprit voyait à travers Liyun aussi, et observa Peintre sauvant un jeune garçon du cauchemar. L'esprit considéra l'état d'esprit du jeune homme comme suffisamment héroïque, et créa un lien entre lui et Yumi.

Yumi traverse la ville à toutes jambes, poursuivie par les érudits-cauchemars. Elle a l'idée, inspirée de Peintre, de détacher un arbre et de s'envoler avec.

Peintre est retournée au restaurant de nouilles, où se trouve Akane et sa bande. Il tente de les convaincre que la ville est en danger, et en profite pour s'expliquer sur son comportement passé. Ils décident malgré tout de le croire, et tentent de recruter d'autres peintres.

## Chapitre 40 – Hoid, Yumi, Peintre

Hoid explique qu'en liant Peintre et Yumi, l'esprit protégeait cette dernière de l'influence de la machine, mais il n'avait pas prévu qu'ils échangent leurs places. La machine ne pouvait plus effacer les souvenirs de Yumi, et tenta donc de s'adapter en créant de nouvelles villes plutôt que de recycler la même. Lorsqu'elle décida de rester dans le même village et se comportant d'une manière très différente des protocoles habituels, cela alerta la machine qui décida de *réveiller* les érudits et leur demanda d'enquêter.

Yumi est toujours sur son arbre flottant, qui commence à se désintégrer, et arrive aux limites de sa bulle, le voile simulant le paysage. Elle le traverse, et peut voir sans problème dans la noirceur. Elle voit au loin les dômes des 13 autres yoki-hijo, ainsi qu'un plus grand, Torioville.

En se concentrant sur son arbre qui s'évapore, elle arrive à lui redonner consistance. Elle dérive vers la capitale.

A la bordure de la ville de Kilahito, une quarantaine de peintres se sont rassemblés. Alors que Peintre discute avec Akane, le voile se met à s'agiter.

S'approchant de Torioville, Yumi redescend de son arbre flottant pour faire face aux érudits qui l'avaient suivi. Elle les fait plier par sa volonté, et leur demande comment arrêter la machine. Ils lui répondent que c'est impossible, qu'elle s'auto-alimente et qu'elle est protégée par un bouclier. Yumi ne se décourage pas et rentre dans Torioville.

Le groupe de peintres se fait attaquer par de nombreux cauchemars stables, et ceux-ci ne disparaissent pas complètement quand on les peint, et reprennent leur force rapidement. Peintre vole au secours de plusieurs personnes, mais l'une d'entre elles se fait blesser. Ils ne pourront pas tenir très longtemps.

La capitale, qui avait paru splendide de loin n'était qu'une illusion : seules des ruines accueillent Yumi. Seul un grand bâtiment se dresse encore, et à l'intérieur la machine-père, qui empile les pierres depuis 1700 ans, et autour d'elle des milliers d'esprits capturés. Yumi ne peut pas avancer plus à cause d'une barrière invisible.

Les peintres sont en mauvaise posture, de plus en plus de blessés. Peintre les convainc qu'ils sont le dernier rempart de la cité et qu'il faut continuer. Un autre cauchemar apparaît, mais celui-ci a une forme qui lui est familière : Liyun.

Face à la barrière, Yumi est impuissante. Elle perçoit aussi la détresse de Peintre, leur lien n'étant pas tout à fait rompu. Elle s'éloigne de la machine, et une fois dans la cour, se met à empiler des gravats.

Peintre commence à peindre pour Liyun, mais plutôt que d'utiliser une forme inoffensive, il la peint telle qu'il se souvient d'elle. Elle prend forme humaine et ne se retransforme pas en cauchemar. Il continue à peindre chaque personne dont il se souvient, même si moins précisément que Liyun, et les autres peintres retiennent les hordes le temps que Peintre finisse de donner corps aux Toriens.

## Chapitre 41 – Yumi, Peintre

Ayant accumulé au fil des siècles toute cette expérience dans l'art d'empiler des pierres, Yumi était devenue la plus talentueuse, et mit son art à profit pour exécuter une création grandiose. Cela réussit à arracher de plus en plus d'esprits captifs à la machine, jusqu'à ce que celle-ci n'ait plus de carburant pour fonctionner. Elle savait qu'en faisant cela, le voile et tous les Toriens elle y compris allaient disparaître, mais cela libérerait les esprits et sauverait Kilahito.

Autour de Peintre, tous les Toriens commencent à partir en fumée, et le voile à se désagréger. Il entend la voix de Yumi dans ses pensées, lui expliquant que la machine est détruite. Il perçoit aussi de la tristesse, et commence à comprendre.

Yumi perd consistance, commence à perdre ses souvenirs, mais dit à Peintre qu'elle a fait ce qu'il fallait, et lui demande de ne pas l'oublier. Elle s'évapore.



## Épilogue – Hoid

Hoid nous parle de l'importance des histoires et de leurs fins. Il observe alors Peintre qui se dirige vers son mur blanc face au voile qui se délite. Il commence à peindre alors qu'autour de lui les gens pensent que c'est la fin du monde. Il réalise une œuvre magistrale représentant Yumi, tandis que les dernières volutes de voile se regroupent près de lui. De ces dernières prend forme Yumi, qui s'incarne définitivement par la force de sa volonté.

## Autre épilogue – Hoid

Dans le restaurant de nouilles, Hoid reprend le contrôle de son corps et quitte son rôle de porte-manteaux. Il demande à Symbole comment quitter la planète : celle-ci envisage qu'ils volent un vaisseau spatial pour rejoindre la station relais de Fer Sept. Ce qu'ils firent.

Plus tard, ils reçoivent des lettres de Masaka. La planète, Komashi, a survécu à la disparition du voile. Elle forme un système de planète double avec UTol, dans le système solaire du même nom.

Des graines retrouvées dans les ruines permirent de réimplanter la flore d'antan, et les plantes actuelles poussent toujours à l'ombre des lignes d'hion. Certains esprits appréciaient faire partie du système d'hion, et continuent à approvisionner le réseau en énergie.

Yumi et Peintre ont repris le restaurant de nouilles, lui adjoignant une galerie de peinture et d'empilement de pierres. Masaka est devenue serveuse.