



Primum non nocere

« Le fléau n'est pas à la mesure de l'homme, on se dit donc que le fléau est irréel, c'est un mauvais rêve qui va passer. Mais il ne passe pas toujours et de mauvais rêve en mauvais rêve, ce sont les hommes qui passent. »

Cette aventure médicale et pharmacologique convient à des personnages de tous niveaux. Il serait avantageux que l'un d'entre eux puisse se poser de judicieuses questions sur la maladie qui ravage la ville, s'investir dans la recherche d'un remède et ait donc des connaissances en médecine, chirurgie, botanique ou alchimie. La présence d'un haut-rêvant est utile, mais pas nécessaire. Il sera fait allusion dans le texte aux règles de Résilience et d'Effroi. Ces règles optionnelles sont développées [en fin de document](#). Le Gardien des Rêves peut, à son goût, les adopter ou les ignorer.

Portes closes

« La peste soit de cet imbécile de margrave ! Que ses entrailles se tordent comme un drap trempé entre les mains d'une lavandière et que ses tripes gargouillantes lui jaillissent par le fondement ! »

Avec le recul, les Voyageurs regrettent amèrement cette malédiction lancée à la légère et c'est avec un soulagement honteux qu'ils ont vu ceux qui les avaient entendus la préférer succomber un par un au mal. Mieux vaut que ces mots mal avisés soient vite oubliés, et que la populace de la bonne ville de Magenbourg cherche ailleurs des coupables.

Car depuis un mois, une terrible fièvre ravage la cité, frappant tous et chacun sans distinction, tuant presque à coup sûr, emportant le malade en quelques jours. Le margrave a rapidement mis la ville en quarantaine et clos les portes. Le jour même où les Voyageurs voulaient partir ! Puis il a averti l'Empereur d'établir au plus vite tout autour des murailles une contrevallation, pour empêcher que la maladie ne s'étende hors les murs. Immédiatement convoquée, la Diète émit un recès dépêchant devant Magenbourg trois bandes de lansquenets et la compagnie du génie de Lertovie.

Il semble que la peur a donné trois ou quatre paires de bras supplémentaires à chaque sapeur lertovien car la ville fut en moins de dix jours entourée d'un profond fossé et d'un haut talus surmonté d'une solide palissade. Quelques centaines d'habitants ont néanmoins tenté leur chance : leurs corps criblés de flèches découragent de nouvelles audaces. Ceux qui n'ont pas été abattus finissent de mourir de faim entre le fossé et la muraille, le margrave ayant interdit qu'ils soient à nouveau admis dans l'enceinte de la ville.

Quarantaine

À la sourde inquiétude, à l'incrédulité, à la sidération, puis au fol effroi des premiers jours, succédèrent la colère éperdue et l'imagination débridée. L'on s'indigna de ce que la municipalité et la faculté n'aient pas déjà tout expliqué et tout résolu ; et l'on rechercha ses propres explications et ses propres solutions.

On mourait car les Dragons châtiaient l'opulence immorale de la ville ; on brûla donc les vagabonds, les invertis, les étudiants en lettres, les divorcées, et membres d'autres coteries douteuses.

On mourait davantage ; des processions de flagellants parcoururent les rues, prenant sur leurs épaules les excès de la cité et les expiant à grands coups de fouet sanglants.

On mourait encore ; des bûchers furent dressés aux carrefours, où les bourgeois jetèrent miroirs, cosmétiques, habits brodés et bijoux.

On mourait toujours ; des désespérés, pour se présenter purs et légers devant les Dragons, se défirent de leurs biens et distribuèrent aux pauvres jusqu'à leur dernier sou. C'en était trop, l'ordre social vacillait sur ses bases, il fallait reprendre les choses en main.

La municipalité craignant que les dangers de l'incendie ne s'ajoutent à ceux de la peste et la faculté ayant établi que si la salubrité sur le plan social de l'incinération en plein air de marginaux et d'articles de luxe pouvait certes être discutée, l'efficacité prophylactique de cette pratique était fort incertaine, on décapita avec une grande publicité une trentaine de batteurs de briquets.





On indiqua aux flagellants que s'ils tenaient vraiment à se promener dans les rues à moitié nus et coiffés d'un capirote, ils pouvaient, tant qu'à faire, se charger d'enlever les cadavres, de les amener aux fosses communes et de les y enterrer. En continuant, bien sûr, de se flageller tant qu'il leur plairait.

Le dépouillement volontaire ne fut pas interdit mais, pour parer au risque épidémique de trop grands rassemblements de miséreux et assurer que les plus faibles ne soient pas écartés de la distribution par les plus vigoureux, le margrave arrêta que, désormais, l'on se déferait de ses biens entre les mains de son administration, qui se chargerait ensuite de répartir avec ordre et méthode le fruit de cette générosité entre les nécessiteux.

Chacun pouvant être soudain pris de cours de ventre et de vomissements noirs, puis rouges, et mourir sans qu'on en sût la cause, la foule continuait de s'inquiéter. Les dénominations les plus effrayantes fleurissaient : dysenterie rouge, vomissure noire, chiasse thanataire, convulsion foudroyante, pourriture des tripes... on ne s'y entendait plus. La faculté expliqua avec une docte assurance qu'il s'agissait tout bonnement d'une fièvre érythromélanorrhéique idiopathique¹, ce qui clarifia la chose et démontra que l'on progressait.

Par leur durée même, les grands malheurs sont monotones. Aussi Magenbourg s'installe-t-elle progressivement dans l'épidémie. Les uns fuient famille et responsabilités pour boire, festoyer et beugler en attendant la mort ; les autres se terrent chez eux, évitant tout contact, et ne sortent qu'à la nuit tombée, silencieux et furtifs comme des souris. Par souci de la contagion, la milice municipale a rapidement adapté ses méthodes et la nouvelle doctrine d'usage des arcs et des épieux à crochette pour abattre et achever les suspects tout en conservant les distances requises est bien assimilée par les troupes. Les bûchers deviennent rares, le pillage des boutiques peu fréquent. Hier, l'assaut des émeutiers contre le grenier à grains de la Lotzentor a été repoussé en deux heures avec moins de cent cinquante morts.

Bref, la situation semble maîtrisée.

¹ par souci de brièveté, les sachants parlent entre eux de la *Feye* ou *Feille*.

La perle ternie de l'Empire

Avant que l'épidémie ne se déclare, Magenbourg était une métropole sans sommeil, grouillante d'activité, la plus grande du Bien-Révant Empire Tolboéen Onirosique – BRETO pour les copistes pressés – après la capitale Riina. Dans ses rues tortueuses bordées de hautes maisons à colombages, dans ses venelles puantes que les encorbellements privent de lumière même en plein midi, sur ses places aux belles façades à pignon se pressait jour et nuit une foule infatigable de chalands et de marchands, de miséreux et de bourgeois, d'étudiants et de cochons, que trois forces aux attributions confusément définies, la milice municipale, la garde margraviale et les appariteurs facultaires, canalisaient tant bien que mal. L'Université Impériale Interonirique de Magenbourg, ancienne et prestigieuse institution ayant à peu près survécu au Réveil, regroupait pas moins de six mille étudiants, qui représentaient presque le cinquième de la population.

On n'expliquera pas ici l'inextricable organisation du BRETO, imprécis et mouvant agglomérat de principautés diverses et de minuscules états rassemblés sous l'autorité fluctuante et souvent lointaine d'un Empereur élu par onze princes. On n'exposera pas davantage les relations problématiques entre le souverain prince-électeur Detlef Grühhoef der vierte von Hohenbreitstein zu Tiefschattengrub, Markgraf zum Magenbourg, Landgraf zu Strehms usw., et du BR Empereur TO Ludbrecht Alkibiades von Weissenberg. Encore moins les conséquences sur les finances de la Municipalité de Magenbourg du Privilège d'Immédiateté Impériale accordé en 1231 à l'UIIM. Tout cela serait un peu long. Et puis... la cité est en état de siège et, à mesure que les fosses communes se remplissent, l'équilibre délicat de ses complexes institutions part en capilotade².

² Illustrons toutefois ces complications par la jurisprudence 12 783-219 *De in gradibus casuris* du conseil aulique impérial : « [...] attendu ce nonobstant qu'iceux escaliers sont du bâtiment la Faculté pharmacologique, érigé dessus parcelle en possession la Ville, ont compétence pour en connaître et juridiction y afférente : la cour différendaire municipale pour le rez-de-chaussée jusques aux troisièmes marches ascendante et descendante ; le conseil de censure de l'UIIM dès de la quatrième marche ascendante ; le tribunal margravial dès de la quatrième marche descendante pour sa partie maçonnée ; sa partie taillée à même la roche vive étant du conseil aulique impérial, aussi en première instance ; sans préjudice des [...] ».





Qu'il suffise de dire que le margrave Detlef IV Pain-beurré, fils de Detlef III le Mauvais, fils de Detlef II le Cruel, fils de Detlef I^{er} l'Égorgeur, ténébreux veuf inconsolé que les médissants surnomment Detlef À-la-tour-abolie, est sans descendance. L'Empereur prétend, par un artifice juridique élaboré, faire son propre frère héritier du margraviat. Mais à Magenbourg, on se souvient des Guerres Thaumaturgique qui ont jadis déchiré le BRETO. Les mercenaires de l'Empereur élu Othon-Maximien IX – lui aussi un Weissenberg – commandés par le comte Joachim t'Serclaes avaient alors mis la ville à sac, puis l'avaient occupée pendant deux ans, faisant preuve d'une telle brutalité que les rues ruisselaient de sang et que les cadavres débordaient des puits. Deux partis divisent donc la ville : les Wisses à la coiffe blanche, favorables à une succession Weissenberg, très présents à l'université ; et les Chattes au capuchon noir, qui soutiennent une branche cadette des Tiefschattengrub et parmi lesquels se trouvent de nombreux marchands. Quand on lui demande s'il aime le noir ou le blanc, Detlef Grûxhoef affirme que la bière magenbourgeoise lui permet de toujours être gris et que, de toute façon, il n'a pas le temps de mourir.

Mais ces querelles sont reléguées au second plan. Déjà surpeuplée et insalubre en temps normal, Magenbourg est écrasée par un étouffant été de peste. Emprisonné par les murailles et les encorbellements des hautes maisons, l'air ne circule pas. La fumée grasse des bûches stagne, se mêle à l'odeur de la mort et à la puanteur de l'ordure que l'on n'évacue plus hors des murs. Les porcs tournent de l'œil, les rats ont fui vers des atmosphères moins malsaines, même les mouches se pincent le nez.

Médecins malgré eux

Les Voyageurs sont-ils des érudits venus suivre les enseignements de quelque faculté ou fouiller dans les riches bibliothèques ; sont-ils des sbires sans morale payés par les Chattes pour liquider un notable Wisse, à moins que ce ne soit l'inverse ; des gastronomes friands de goûter les deux cent vingt-deux sortes de bière et les trente-et-une variétés de saucisse qui font la réputation des tavernes de la ville ; des errants arrivés au hasard de leurs cheminements ; ou de simples curieux ? Peu importe.

Lorsque l'aventure commence, tous les oisifs ont été réquisitionnés pour combattre l'épidémie. Selon leurs talents, ils ont été affectés au creusement des fosses, à la cuisson de la chaux vive, au transport des cadavres, à leur inhumation, à la préparation de remèdes, à la pulvérisation des briques ³, à la blanchisserie, au ménage des salles communes, au soin des malades. Les réticences sont passibles de pendaison car, à Magenbourg, on ne plaisante pas avec le volontariat.

Le soin des malades n'a rien de plaisant (voir plus loin [Mort rouge, mort noire](#)), non plus que leur transport et leur mise en terre, ou encore le nettoyage. Les Voyageurs affectés à ces travaux commencent donc la partie avec 2 points d'Effroi. Même si l'habitude a déjà érodé leur sensibilité, le Gardien des Rêves peut demander un jet de Résilience à -3 pour 1, 2 ou 3 points d'Effroi à la fin d'une journée particulièrement éprouvante : petit enfant terrifié, trop jeune encore pour comprendre ce qui lui arrive ; mère moribonde serrant sur son sein un nourrisson hurlant ; père se laissant barricader dans sa maison avec son enfant atteint, pour ne pas le laisser seul face à la mort ; aïeule voyant s'éteindre le dernier de sa lignée...

Pour des raisons qui apparaîtront plus loin (voir [Un sombre secret](#)), les Voyageurs ne contracteront pas la Feille. Mais ils ne sont pas immunisés aux autres maladies qui peuvent aisément se déclarer dans les horribles conditions où ils vivent. Par ailleurs, la fatigue et la faim réclameront leur dû et il est vraisemblable que plusieurs d'entre eux présentent des symptômes préoccupants et ambigus, ne serait-ce qu'un peu de fièvre ou des maux de ventre. Que le Gardien des Rêves laisse les joueurs s'inquiéter, craindre la contagion et avoir recours à toutes les mesures préventives imaginables.

Au bout d'un mois de ce régime, les Voyageurs, pour peu qu'ils soient de bonne volonté, ont pu gravir les échelons et se voir confier des responsabilités dans la spécialité à laquelle ils ont été affectés : leurs collègues ont un par un été emportés par la maladie et ils font désormais figure de vétérans. Leur conduite ayant été satisfaisante, ils sont affectés à l'hospice BRêv Ox.i Cli'mque³, préféré par les bourgeois et les

³ Autrement dit : Bien-Rêvant Oxoli l'Hypoclimaïque ; les sujets du BRETO sont décidément amateurs d'abréviations. Sur ce personnage, le GR pourra se référer à la *Notice Onirologique* annexée au *Seigneur de Clairbaug*.





universitaires car ses lits individuels, isolés les uns des autres par des dais d'osier et de lin en forme d'escalier, préservent l'intimité des mourants et épargnent aux autres le spectacle effrayant de leur condition.

Gageons qu'au moins un Voyageur est en contact avec l'académie de médecine, dont les docteurs forment l'ossature de plus en plus poreuse de la lutte contre le fléau (comp. Médecine à +3 ou mieux), la confrérie des barbiers (comp. Chirurgie à +3 ou mieux) ou avec l'une des guildes pharmacologiques (comp. Alchimie ou Botanique à +3 ou mieux).

En désespoir de cause, le doyen Ehrendachs Kotanstarrer, le maître Hannes Gurgelblut ou le bâtonnier Zergor Pillenschlucker se tourneront vers eux pour examiner d'un œil neuf l'ensemble des connaissances amassées sur cette nouvelle peste et, peut-être, en trouver la cause et le remède. Les rêves des Voyageurs, qui paraîtront d'abord sans lien avec la Feille, finiront par les mettre sur la voie.

La tête à l'envers

Depuis plusieurs jours en effet, le sommeil des Voyageurs est troublé et fiévreux, ne leur laissant au réveil que des impressions confuses et une sourde angoisse. Mais ce matin, ils gardent un souvenir précis du cauchemar qui les a réveillés au milieu de la nuit, inondés de sueur glacée.

Le Voyageur est seul dans les rues étroites aux perspectives faussées d'une ville enténébrée, dérangement parodie de Magenbourg aux maisons exagérément tordues surplombant le rêveur selon des angles défiant la gravité. Face à lui apparaît un personnage si affreusement émacié que l'on peine à deviner, sous les haillons souillés, s'il s'agit d'un homme ou d'une femme. L'apparition lui fait face, ou plutôt lui ferait face si sa tête n'était complètement retournée, regardant droit vers l'arrière et ne laissant voir qu'un fouillis de cheveux emmêlés et crasseux. S'éloignant à reculons, la chose fait de ses deux mains maigres, le geste d'attirer le Voyageur à elle, l'invitant à la suivre. Sidéré d'angoisse, trébuchant sans cesse sur des débris sanglants qui se fondent dans l'ombre et la boue, les chevilles faiblement agrippées par des doigts agonisants, les épaules frottant douloureusement contre les murs qui

veulent l'écraser, le Voyageur s'enfonce de plus en plus profondément dans la ville de cauchemar.

Au réveil, chaque Voyageur fait un jet de Résilience à -3 pour 1, 2 ou 3 points d'Effroi, perd un point de Moral et marque 2 points de Fatigue non récupérables, qui se cumulent de jour en jour. Le cauchemar se répétera désormais chaque nuit, la progression à travers les venelles sombres reprenant au point où le réveil l'a interrompue. Sa destination n'apparaîtra que lorsque l'enquête aura mené les Voyageurs à [la Maison sans Issue](#).

Dès la nuit suivante, le cauchemar changera. Au lieu de s'interrompre au milieu d'une rue ou d'une cour, il amènera le Voyageur devant un bâtiment où se reconnaîtra, sans qu'il soit possible d'en douter, un élément de la Maison sans Issue : le motif bizarre dessiné par les bois sur l'un des pans, le détail sculpté d'un corbel, la forme étrange d'une petite fenêtre dans les étages. Toujours en faisant signe de la suivre, l'apparition à la tête retournée entrera dans la Maison en traversant le mur, laissant le rêveur désespérément seul devant la paroi aveugle. Le cauchemar continuera de hanter chaque nuit les Voyageurs, avec les mêmes jets de Résilience et pertes de Moral et de Fatigue.

Un jet d'INT/Légendes à -9 ou d'INT/Thanatos à -4 apprendra aux Voyageurs que les êtres à la tête retournée sont probablement des Achterkijker, fantômes des malheureux trépassés sans avoir pu se libérer d'un souvenir traumatisant et dont le regard ne peut, même au-delà de la mort, se détacher de cet affreux passé. Si les Voyageurs n'ont pas identifié ces créatures par eux même – ce qui est probable – Koloman Darmesfreude pourra leur en révéler la nature (voir [Les fondeurs de suppositoires](#)).

L'attaque des chaperons noirs

L'incident peut survenir à n'importe quel moment, de préférence mauvais, après que les Voyageurs ont commencé à faire des cauchemars mais avant qu'ils aient découvert la réalité sur la maladie. Le lieu où il se déroule importe peu, tant que des citoyens ordinaires ou des étudiants peuvent y accéder assez librement. La rue, une taverne, une cour intérieure de l'UIIM feront l'affaire. L'heure est indifférente : en ces temps troublés, les jours ne sont pas plus sûrs que les nuits.





Un homme assez jeune et robuste, portant un chaperon de velours noir à bourrelet et liripipe tombe en arrêt devant les Voyageurs. Vite remis de sa stupéfaction, il ameute ses compagnons, eux aussi coiffés de noir. Insultes et accusations fusent. L'homme les reconnaît. Ces sont des Wisses. Les plus brutaux et vicieux qui soient. Des criminels, des traîtres, des assassins ! Quoi que les Voyageurs puissent dire ou démontrer, il n'en démordra pas et excitera ses compagnons à les rosser d'importance.

Les Chattes

VOL11 RÊVE10

Mêlée12 Tir10 Lancer11 Dérobée11

Vie11 End21 +dom0 Prot.1

corps à corps, esquive, dague et masse 1m+3
course, saut et vigilance+2, survie en cité+5

Les Chattes sont deux fois plus nombreux que les Voyageurs et les poursuivront s'ils tentent de s'enfuir. Leur projet est de les rouer de coups de gourdins (dom. +1, table des coups non mortels) jusqu'à l'inconscience, puis de les laisser pour morts sur le pavé. Mais si on leur résiste trop, les choses peuvent dégénérer et les dagues sortir des fourreaux. Ils ne combattront pas jusqu'à la mort et fuiront s'ils ont le dessous, quitte à revenir plus nombreux.

Aussi invraisemblable que cela puisse paraître, le méchant chaperon noir est parfaitement sincère et a réellement reconnu les Voyageurs. Sa haine pour eux n'est pas sans justification mais son erreur est de prendre pour un souvenir de sa vie présente ce qui est en fait la réminiscence floue d'une incarnation précédente, pendant les Guerres Thaumaturgiques du Second Âge et l'occupation de l'occupation de Magenbourg par les troupes impériales (voir [Un sombre secret](#)).

Mort rouge, mort noire

Quelle est donc cette monstrueuse calamité qui dévaste Magenbourg ? Le docteur Gert Engkehleüs en décrit le premier les causes et symptômes : « Le mal a par l'abord phase chaude & humide. S'observent fièvres & suées, qui sont de peu d'heures, & nausées. Les selles sont fort noires & puantes & d'aspect goudronneux, & le malade vomit l'atrabile en variable abondance. Une brève

rémission précède par ensuite la phase froide & sèche. Le cours de ventre l'intensifie & devient écarlate & fanglant, & les vomissures même. Le malade se plaint de froid intense & grandissant, & vertiges. Le teint est pâle & blafard & livide & la peau sèche & rêche & tirée, & creux les yeux. La mort suit en peu d'heures. Le mal s'observe surtout chez les miséreux & il est ainsi certain que son origine se doit rechercher dans les vices & excès sans frein de la tourbe dégénérée & odieuse, & le risque de propagation hors la population est insignifiant & bonnes garanties contre contagion sont vertues & rectitude de mœurs. Le nombre des souffrants estant tout juste de XV, il est évident et certain qu'il tombera à aucun en peu de jours. »

Gert Engkehleüs mourut au quatrième jour de l'épidémie.

Ces observations furent complétées par le docteur Ebo Schlickx : « Cette admirable peste rassemble en sa phase dernière & fatale la plus remarquable syndromie sur laquelle j'ai eu le privilège de jamais poser mon regard las de praticien usé. En sus des écoulements digestifs décrits par mes illustres confrères, le clinicien s'émerveille des épistaxis & hémoptysies, des gingivorragies & hématuries, des hémorragies oculaires, des ecchymoses fleurissant au plus tendu & léger attouchement. & cela parfois concurremment chez un même sujet. Comme si le sang, distillé par l'inexorable feu de la fièvre en ses plus subtils & évanescents principes, éueillé à une nouvelle & inconcevable vitalité, prenait tout moyen de s'écouler hors du grossier réceptacle du corps pour répondre à l'appel impérieux & ultime d'un ne fait que formidable Puissance. »

Ebo Schlickx mourut au septième jour de l'épidémie.

Le barbier Radolfus Wünschkind proposa dès la deuxième semaine un traitement dont l'efficacité fut contestée : « La cause de la maladie est d'un excès de sang, ce qui se montre par la première phase où le corps est chaud & suant. Celui s'efforce de rétablir la crase par la coction du sang excessif, qui s'évacue sous forme d'une atrabile viciée. Le malheur est de ce qu'elle attire avec elle l'atrabile saine qui reste alors en défaut. La rate produisant force bile noire afin le palier,





il en decoule alors la phase froide & fêche du mal, cependant que le sang continue de s'écouler hors par la force d'inertie & manque d'atrabile en relation & sans coction car le corps est refroidi. Il en résulte que la guérison s'obtiendra en brisant cet enchaînement par saignée abondante et soutenue, à mesure de pas moins d'une demi-quarte par journée, dès les premiers signes tels fièvre, maux de tête ou de ventre & dans la phase froide par le traitement contraire d'un régime de bœuf & venaisons abondant & d'avallement d'une demi-velte de vin rouge par journée. L'excellence de cette méthode est prouvée de ce qu'aucun patient n'a trempé en mon échoppe, & de ce que ma réputation fait autorité & foi, & de ce que ceux qui la critiquent en ont trois raisons : Premièrement qu'ils sont jaloux de mes succès & envieux, Deuxièmement qu'ils sont ignorants & stupides, & Troisièmement qu'ils sont les cinq à la fois. »

Radolfus Wünschkind mourut au vingtième jour de l'épidémie.

On mesure à la lecture de ces descriptions quelle horrible affliction est la Feille et à quelles tensions est soumis le corps médical. Aucune guérison n'a été enregistrée et la maladie emporte les malheureux qui la contractent en un à six jours, le plus souvent deux ou trois. Outre le traitement radical préconisé par Radolfus Wünschkind, d'innombrables diètes, purges, alexipharmques sous toutes les formes possibles, injections, lavements, trochisques, électuaires, thériacales, loochs, pommades, guidés par les principes des médicaments contraires ou semblables, de base végétale animale ou minérale ont été essayés. Toujours avec le même triste résultat : la mort inévitable du patient.

Chercheurs de vérité

L'un des trois maîtres de guilde, déjà hâve et un peu fiévreux prie donc les Voyageurs de mener leur enquête (voir [Médecins malgré eux](#)).

Pour leur faciliter la tâche, il leur délivre une ordonnance d'investiture portant les sceaux du Margraviat, de la Municipalité et de l'Université, leur donnant tous pouvoirs d'investigation et de révélation sur les origines, causes, circonstances et particularités de la terrible maladie dite fièvre érythromélanorrhéique idiopathique et intimant

à tous et à chacun de les aider et assister dans cette recherche. En pratique cependant, les Voyageurs n'auront pas à se prévaloir de cette autorité pour s'assurer la coopération de leurs interlocuteurs : les gens ont besoin de parler et d'espérer en la découverte d'un remède.

La difficulté de l'enquête tiendra à la grande mortalité, qui a fait disparaître maint témoin de la première heure, et a décimé et désorganisé les guildes ainsi que les administrations municipale et margraviale, et plus encore l'Université. Les registres des décès et admissions dans les hospices ne sont tenus que de manière approximative au-delà de la deuxième semaine, mais l'on peut malgré tout en tirer des éléments utiles.

Les Voyageurs ont à leur disposition de multiples sources d'information. Les médecins et apothicaires des diverses espèces peuvent donner tous les détails sur les symptômes, le cours de la maladie ou les traitements expérimentés, formuler diverses hypothèses et théories.

Les Frères Bleus – confrérie charitable s'occupant en temps normal de nourrir les indigents et revigorer les malades impécunieux pour lesquels un passage à l'hospice ne se justifie pas – ont pris sur eux de rechercher les malades de la Feille et de les transporter en des endroits où ils peuvent être soignés convenablement. Ils sont donc très bien placés pour parler des foyers de l'infection, leur développement et leurs déplacements.

Les économes des trois hospices et leurs registres donnent une idée assez précise de l'évolution du nombre de malades.

Les flagellants peuvent parler en détail des décès et enterrements, de leur évolution dans le temps, dire si la maladie touche les riches, les pauvres et en quelles proportions.

Des enquêtes de voisinage peuvent faire apparaître la façon dont le mal se transmet au sein d'une famille ou dans une rue.

Un peu d'épidémiologie

Les signes \mathfrak{S} précédant les informations qui vont suivre indiquent par leur nombre la difficulté que les Voyageurs auront à les découvrir, ou le temps nécessaire pour les collecter, c'est à dire l'ordre





dans lequel elles leur seront probablement révélées. Si les Voyageurs se consacrent sérieusement à l'enquête, il est suggéré de leur permettre de rassembler l'ensemble des éléments en trois ou quatre jours.

Les symptômes décrits plus haut sont de notoriété publique, l'absence d'efficacité des remèdes prescrits jusqu'ici est connue des soignants, donc des Voyageurs. Même si personne ne s'en vante, des remèdes enchantés ont également été essayés, en vain.

☞ Le premier cas a été signalé quatre jours après l'arrivée des Voyageurs. Le médecin ayant été appelé en dernière extrémité, on peut estimer que le patient a été contaminé le lendemain ou le surlendemain de leur arrivée, il y a trente-et-un jours.

☞ L'épidémie a débuté dans le quartier du Fossé, entre les murailles et le Pfalzberg où est bâti le palais du margrave⁴. Un quartier populaire mais plutôt sain – au regard de l'insalubrité générale de Magenbourg. On y signale aujourd'hui peu de nouveaux cas.

☞ La mortalité est montée très vite pour dépasser les 400 décès le troisième jour ; puis baisser fortement ; avant de remonter à 300 les sixième et septième ; de baisser à nouveau, un peu moins ; puis remonter au dixième jour. Elle fluctue de plus en plus faiblement, autour d'un palier un peu au-dessus de 240 décès par jour. C'est en un mois presque le quart de la population qui a été hâtivement jeté dans les fosses communes.

☞ Contrairement à ce qui a pu être observé pour d'autres pestes, les animaux ne semblent pas touchés. Ni rats venant en masse crever au milieu des rues, ni pluie de cigognes mortes, ni aucune autre calamité de cette sorte.

☞ Les nouveaux cas se déclarent le plus souvent dans l'entourage proche des malades : famille, voisins, médecins, soignants et autres personnels des salles communes des hospices. Ce sont ces derniers qui payent le plus lourd tribut au fléau.

⁴ Les Voyageurs n'y ont pas mis les pieds avant le début de l'état de siège, ils semblent donc innocents de l'éruption de la maladie.

☞☞ Pour autant, les flagellants qui manipulent les cadavres, les blanchisseuses qui nettoient les draps dans les lavoirs de la rivière Sprahle et les Frères Bleus ne sont pas particulièrement touchés.

☞☞ Les mesures prophylactiques ne semblent pas donner de résultats. On rapporte plusieurs cas de bourgeois qui se sont enfermés chez eux dès le début de l'épidémie, ont vécu sur leurs réserves pendant dix ou vingt jours sans sortir ni laisser entrer personne et ont cependant été contaminés. Comme si la mort était passée à travers les murs.

☞☞ Quand un malade est enlevé à sa famille, celle-ci ne semble pas particulièrement touchée par la maladie ensuite. En revanche, s'il meurt chez lui, de nouveaux cas se déclarent toujours à proximité. Les Magenbourgeois semblent l'avoir intuitivement compris, ce qui explique sans doute le succès des hospices...

☞☞☞ À la fin de la première semaine, avant que le rassemblement des feilleux dans les hospices s'organise, la municipalité a ordonné que les maisons abritant des cas suspects soient condamnées, le malade et tout son foyer étant enfermés à l'intérieur. Dans ce cas, il semble que tous les emmurés tombent malades et meurent, l'un après l'autre.

☞☞☞ Malgré les affirmations d'Engkelheüs, le nombre de malades a été très élevé dès le premier jour, sans doute plus de cinq cents.

☞☞☞ La Feye frappe et tue sans distinction riches et pauvres, hommes, femmes et enfants, de tous âges et toutes conditions, qu'ils soient malingres ou robustes, déjà malades ou en parfaite santé.

☞☞☞☞ Le nombre de malades vivants est à peu près constant et, après la montée en charge des deux premières semaines, le nombre de lits occupés dans les hospices varie peu. En comptant les rares malades qui restent chez eux et ceux qui ne présentent pas encore de symptômes, il semble y avoir toujours entre 700 et 730⁵.

⁵ Leur nombre est en permanence de 731 depuis le premier jour, mais les Voyageurs n'ont pas les moyens de faire un constat aussi précis.





Les domiciles des malades étaient les dix premiers jours très concentrés dans le quartier du Fossé, puis se sont dispersés à travers toute la ville sans qu'un nouveau foyer aussi intense ne se crée. Les nouveaux cas se sont ensuite concentrés autour des hospices, quand il est devenu habituel d'y soigner les malades, et recommencent à s'étendre depuis ces nouveaux foyers à mesure que les maisons les plus proches se vident. L'Université de médecine, au cœur de laquelle est installé l'hospice BRÈV Ox.i Cli'mque, est très durement touchée.

Sur un jet d'INT/Médecine à -6, les Voyageurs pourront comprendre que cette épidémie est fort inhabituelle. Tout se passe comme si la Feuille s'emparait d'un certain nombre de malades, puis s'acharnait à les tuer, pour en agripper un nouveau dès qu'elle a achevé l'un de ceux qu'elle tenait. La plupart des spécialistes auront du mal à croire ces constats : les épidémies ne se conduisent tout simplement pas comme cela.

À ce stade, les Voyageurs devraient avoir compris qu'ils s'est passé quelque chose d'étrange au milieu du quartier du Fossé juste après leur arrivée et avoir fait au moins une visite sur place. C'est ainsi qu'ils se retrouvent devant :

La maison sans issue

Elle est située au cœur du quartier du Fossé. Plus qu'une maison isolée, c'est un ensemble assez vaste de bâtiments contigus, mélangeant diverses architectures de pierre, de bois et de colombages, parfois simples, parfois ornées de sculptures usées et de peintures rendues illisibles par la crasse. L'ensemble est assez ancien et mal entretenu mais paraît sain et toujours solide.

À leur premier passage, les Voyageurs n'ont aucune raison d'y prêter attention : ils pensent simplement longer le flanc ou l'arrière d'un bâtiment dont l'entrée se trouve sans doute dans une autre rue. Les cauchemars de la nuit suivante les inciteront cependant à y regarder de plus près (voir [La tête à l'envers](#)). Le détail architectural reconnu par chaque Voyageur est différent, aussi auront-ils d'abord l'impression qu'ils sont attirés par plusieurs constructions du même quartier, situées dans des ruelles proches mais différentes.

De retour sur les lieux, chacun retrouvera sans grande difficulté la sculpture inhabituelle ou la fenêtre pittoresque vue en rêve. Si l'imbrication des venelles et des arrières-cours, l'entassement des bâtisses les unes sur les autres et l'absence de plan précis de la ville rendent la chose difficile à saisir, l'exploration minutieuse du quartier permet (INT/Survie en Cité à -5) d'une part de saisir qu'il s'agit d'un seul et même pâté de maisons, d'autre part de s'apercevoir qu'il ne semble disposer d'aucune entrée sur la rue, ni même d'ouverture d'aucune sorte sur tout le rez-de-chaussée.

La maison possède bien des fenêtres, souvent petites, dans les étages mais elles semblent toujours donner sur un mur aveugle, ou ne pas avoir de vis-à-vis. On peut parfois, la nuit, y apercevoir des lueurs et des ombres semblant témoigner que la maison est habitée, mais l'angle de vue malcommode créé par l'étroitesse des ruelles, les encorbellements et le renforcement des ouvertures par rapport à la façade, ainsi que l'épaisseur verdâtre des cives à boudine, pleines de bulles et montées de gros plomb, empêchent de distinguer quoi que ce soit de l'intérieur.

Si les Voyageurs interrogent les voisins, ceux-ci ne semblent se représenter la Maison sans Issue que de façon fragmentée, parcellaire : ce mur, ce pignon qu'on leur montre est à l'arrière de la maison, voilà tout ; l'entrée est forcément de l'autre côté et la chose n'est ni remarquable ni digne d'intérêt. Étrange aveuglement...

Si les Voyageurs ont pensé à repérer les domiciles des tous premiers malades de la Feye (voir [Un peu d'épidémiologie](#)) un peu de réflexion (INT/Survie en Cité à -3) leur permet de comprendre que la Maison sans Issue pourrait bien être l'épicentre des premières contaminations.

Il y a fort à parier que les Voyageurs chercheront à entrer par effraction. Une prise juste hors de portée, un pied qui glisse, un grappin qui ne trouve pas à crocher, ou se déluge inopinément... toutes les tentatives d'escalade échoueront inéluctablement. Qu'à cela ne tienne ! Il suffit de percer le mur. Au premier coup, les débris de torchis ou de tuffeau volent, laissant sur la paroi un impact superficiel mais prometteur. Mais de coup en coup, les dégâts restent superficiels, et de moins en moins prometteurs. Peut-être une transmutation élémentaire ? Le sort reste sans effet, comme si une zone d'Anti-Magie était présente.





La voie des airs ne connaîtra pas plus de succès : violentes turbulences et soudaines bourrasques interdiront toujours de dépasser la crête des toits ou la pointe des pignons et causeront sans doute une chute. Ces perturbations laisseront au volatile une sensation d'angoisse, de vide et de froid au rêve qui n'est pas sans rappeler celle qu'éveillent les limbes (Résilience à -3 pour 1, 2 ou 3 points d'Effroi).

L'obstacle semble surnaturel. Un rituel de Détection d'Aura le confirmera : la Maison entière pulse d'un rêve sombre. Un rituel de Lecture d'Aura indiquera le Fleuve, sans autre précision et laissera l'impression d'une anomalie onirique profonde et terriblement dérangeante, bien au-delà de ce que peut la magie ordinaire. Comme si les Dragons eux-mêmes barraient l'accès. Le malaise est tellement intense que le haut-révant y gagnera une jet de Résilience à -5, pour 2, 4 ou 6 points d'Effroi.

Comment, dès lors, pénétrer cet inquiétant et profond mystère ? C'est ici qu'entrent en scène :

Les fondeurs de suppositoires

Fortement influencée par les théories humorales, la médecine du BRETO s'appuie à parts égales, pour préserver et rétablir l'équilibre des quatre humeurs, sur la saignée et les lavements, au point que la lancette et le clystère sont les insignes révévés de nombre de guildes, ordres et confréries médicales. Pour autant, cette même profession méprise l'humble forme galénique qu'est le suppositoire, réservé aux vieillardes ignorantes et constipées cherchant dans une irresponsable auto-médication le soulagement de leur inconfort. Le métier de fondeur de suppositoire est donc depuis toujours rejeté aux marges honteuses du microcosme des apothicaires, herboristes et pharmacopoles.

Une pièce de théâtre immorale et mal rimée redora son blason. Ce navrant opus s'ouvrait sur un assassin versant subrepticement un venin dans l'oreille de sa victime endormie et, à l'issue de trois heures d'atermoiements assommants, se refermait sur un duel ridicule avec des épées empoisonnées. Detlef l'Égorgeur, alors BR Empereur TO élu, déclara qu'on ne pouvait ainsi insulter l'auditoire en étirant à l'infini une affaire qui aurait pu se régler vigoureusement en cinq minutes.

Il fit donc interdire les représentations.

Mais l'in vraisemblable fiction avait frappé les imaginations et la mode des poisons était lancée. Les bretteurs enduisaient leurs lames de liquides corrosifs qui giclaient partout et tachaient les tapisseries. Les intrigants dépensaient des fortunes pour emplir leurs bagues creuses de poudres douteuses. On ne pouvait avaler une coupe de vin sans craindre de vomir son souper.

La diète impériale agacée émit un recès réservant aux fondeurs de suppositoires la préparation et la vente de venins, poisons et antidotes et leur interdisant la vente de toute autre forme galénique que celle qui faisait leur spécialité. Tout manquement était passible de mort et l'inflexible application de cette peine aux vendeurs comme aux acheteurs découragea les fraudes. Le lustre romantique des poisons fut aussitôt terni et la réputation des fondeurs de suppositoires n'en devint que plus sulfureuse.

Quelques médisants racontent avec des jeux de sourcils suggestifs que les six premières épouses de Detlef le Mauvais moururent de convulsions louches ou de curieux vomissements colorés ; que, chaque fois, la fabrique du fondeur Koloman Darnesfreude avait juste été cambriolée par des inconnus qui avaient volé certaines préparations intermédiaires fort nocives ; et que, chaque fois, le margrave dédommagea amplement le fondeur de ses pertes... Mieux vaut ne pas les écouter : si Darnesfreude est aujourd'hui le riche bâtonnier de sa guilde, c'est uniquement grâce la vente d'ogives purgatives aux anciens.

La Feye change encore une fois la donne. La poudre de brique – ou pour les clients exigeants et raffinés la poudre d'ivoire – est connue comme remède souverain contre le cours de ventre. Une industrie de pulvérisation de la brique prit donc son essor dès le début de l'épidémie, s'organisant en pileurs chargés d'un premier concassage grossier et minotiers rouges réduisant les éclats en poudre ténue et subtile. Les apothicaires mixèrent le remède sous forme de suspension potable dans un mélange stœchiométrique de lait de chèvre et d'alcool de coings. Puis la faculté suggéra que l'effet oppilatif en serait renforcé s'il était de concert administré par les deux extrémités. L'on commençait par ailleurs à manquer de lait et de coings. Les fondeurs de suppositoires fabriquèrent donc à la hâte de nouveaux jeux de moules.





Le maître des voies occultes

Koloman Darmesfreude loge et fait son commerce dans une bicoque à trois étages, toute de guingois, au fond d'une triste ruelle près de l'hospice BRêv. Ox.i Cli'mque. C'est un vieillard jaunâtre et égotant, aux mains tremblantes et à la maigreur de squelette. L'ambition hargneuse de la jeunesse et l'avidité matoise de l'âge mûr ont cédé la place à une pingrerie morbide et une méfiance obstinée. Loin d'afficher son opulence et son rang, le bâtonnier porte les mêmes fripes élimées jusqu'à ce que l'usure les lui fasse tomber des épaules ; ne se lave qu'une fois par mois en pestant contre l'eau qui fait trop vite fondre son précieux savon ; et sort aussi peu que possible, maudissant les pavés trop aigus qui râpent insidieusement ses semelles, le livrant sans défense ni recours à la rapacité des cordonniers.

Sa richesse est cependant bien réelle : il possède à travers la ville des dizaines d'immeubles de rapport, tous insalubres, où il entasse journaliers, étudiants et artisans désargentés qu'il finit de pressurer en faisant aussi le métier d'usurier. Il tient sa guilde d'une main de fer et en défend les intérêts avec une ferveur déterminée qui conduit les autres fondeurs à le réélire chaque année à son poste. Il faut dire que Darmesfreude ne tolère aucune dissension. Ce système tient par une poignée de sbires, sans scrupules ni morale mais entièrement dévoués, qui font rentrer dans le rang les mauvais payeurs et les contestataires. Même si rien n'a pu être prouvé, on murmure que certains récalcitrants ont connu une mort aussi affreuse que thématique, dont le lecteur gagne à ne pas apprendre le détail.

Ce déplaisant personnage est en outre un sorcier, haut-révant adepte de la sombre voie, recteur secret de l'Université Thanataire Égersique et Léthurgique de Scholomonce, ténébreux cénacle interonirique des savoirs les plus abominables, dont les terribles exactions contribuèrent de manière décisive au Réveil de la fin du Second Âge. On se rassurera en apprenant que le bâtonnier est depuis plus de trente ans le dernier représentant de l'UTELS dans tout le BRETO.

Enfin, l'accablant portrait ne serait pas complet si l'on n'ajoutait à l'écœurante litanie de ces métiers odieux celui, plus abject et méprisable encore, de statisticien économiste. Titulaire d'une maîtrise

d'économétrie et de chrématistique de l'université de Regensbonne, Darmesfreude a noirci des pages de projections, extrapolations et interpolations, de régressions et simulations par les six voies et les quatre méthodes, de dérivations et intégrations, et déterminé que : d'une part la progression de l'épidémie augmentant la demande par habitant et le prix unitaire des suppositoires ; d'autre part la chute de la population réduisant le marché du médicament et érodant le profit du prêt monétaire et de la location immobilière ; en prenant en compte la segmentation duale brique ivoire et en anticipant la migration géographique des pics de demande de logement, la marche de la Feille augmentait puis diminuait la somme actualisée de ses revenus en passant par un optimum, et que ce point de bascule survenait précisément dans trois jours, vingt-trois minutes après le début de l'heure du Roseau⁶. La trajectoire du fléau doit donc impérativement être brisée à ce moment précis.

Koloman Darmesfreude

Né à l'heure de l'★, 83 ans, beauté 05
TAI07 APP13 CONST09 FOR07 AGI06 DEX08
VUE10 OUIE14 ODO10 VOL17 INT16 EMP11
CHA16 RÊVE18 SR23 SS8 SC15
Mêlée06 Tir09 Lancer08 Dérobée10
Vie08 End25 +dom-1 Prot.0
corps à corps, esquive, dague+2, discrétion+3
comédie, commerce, survie en cité+7
chirurgie, médecine+4, serrurerie+5
alch., astrol., botanique+7, écriture, légendes+6,
Hypnos-5, Oniros, Narcos+4, Thanatos+10

O : détection d'aura magique, lecture d'aura, annulation de magie, anti-magie, chaleur, clameurs, illusions animale et géographique, lanterne, puanteur, quiétude, silence, ténèbres, métal en eau, feu en air.

N : enchantement, purification.

T : les sorts des règles sauf dague de meurtre, douleur, horreur, métam. en végétal, souffle de cauchemar, vol th.aire, voile de Th.os, chaînes de Th.os, asservissement, guetteur, cafards, furie, vermine dévorante, voleur de voix, mangeur de jour, gohyoule, abomination chthonienne.

En réserve : métal en eau, ténèbres, furie, abom. chthonienne, peur th.aire, poing de Th.os r15.

⁶ intervalle de confiance à quatre-vingt-treize pour cent de trente-sept minutes avant et après.





Supputations et corroborations

Le bâtonnier a naturellement eu vent de la mission confiée aux Voyageurs. Ils ne sont d'ailleurs pas les premiers à recevoir de semblables instructions. Le malheur est que les précédents inspecteurs ont tous été atteints par la maladie et sont morts sans avoir rendu leurs conclusions. Darmesfreude tient à confronter ses propres hypothèses avec les informations qu'ils ont recueillies. Il a en effet tordu en tous sens les chiffres et est arrivé à la conclusion que le fléau n'était pas une épidémie classique, mais que sa progression évoquait celle de la possession de victimes successives par une entité de cauchemar non incarnée. Ou plutôt de 730,63 entités de cauchemar⁷. Fort de ce constat, il s'est protégé de la contagion par un [Voile de Thanatos](#), renouvelé chaque nuit.

Le recteur de l'UTELS s'est toutefois tenu cloîtré dans sa maison et n'a pu faire aucune observation directe pour corroborer sa théorie. Si les Voyageurs vont le trouver spontanément au début de leur enquête, il pourra les orienter et leur suggérer quelles questions poser. S'ils ont déjà rassemblé tous les éléments, il réfléchira avec eux aux conclusions que l'on peut en tirer. S'ils ne viennent pas le voir d'eux mêmes, il leur fera remettre une invitation écrite par ses sbires, en espérant que ces dignes inspecteurs suivront les crapules peu engageantes qu'il leur envoie. Quelque douteuses que soient ses motivations, Koloman Darmesfreude souhaite sincèrement comprendre ce qui se passe et mettre fin au fléau. C'est donc malgré ses défauts un allié solide.

Les Voyageurs se rendent donc à la ruelle des Deux Hérons, qui semble tirer son nom de la froide humidité qui y règne. Une enseigne aux lettres passées : « Heilzäpfchen Darmesfreude », indique l'endroit. Trois marches de pierre usées montent à la porte grinçante de la minuscule boutique. Passé le seuil, une intense odeur d'urine de chat prend à la gorge. Un comptoir court sur toute la largeur de la pièce, séparant l'étroit espace réservé aux clients de l'estrade où officie le vendeur. Derrière, des casiers affaissés s'étagent jusqu'aux poutres du plafond, chargés de vieilles boîtes vides et de paquets de papier huilé hors d'âge. Tout en haut, tapi dans un compartiment étroit, un chat pelé fixe les intrus d'un regard

⁷ Intervalle de confiance à quatre-vingt-douze pour cent de 0,48 en plus ou en moins.

haineux. En rabattant une portion du comptoir et en passant une étroite porte ménagée entre les étagères, on pénètre dans le laboratoire. Au milieu d'un capharnaüm de bocal et bonbonnes remplis de substances difficilement identifiables et de sacs de poudre de brique, l'on remarque une grande table de bois où refroidissent des rangées de moules à suppositoires, une moitié de momie suspendue au plafond avec sa râpe, et une pile de six défenses d'éléphant. Dans une étroite cheminée de brique, un chaudron rempli à ras bord d'un épais mélange de gélatine de porc, de savon et de graisses diverses clapote visqueusement. Une ultime porte conduit à une cour exigüe où croupissent des détritiques indistincts.

De retour dans le laboratoire, un colimaçon de bois, à demi enchâssé dans l'épaisseur du mur et enclos dans une cage cylindrique de boiseries peintes, monte à l'étage. Un regard aigu et motivé (VUE/Charpenterie à -6 si l'on y prête attention) laisse supposer que l'escalier et sa cage peuvent pivoter. Si on l'interroge sur le sujet, Darmesfreude se contentera d'une dénégation méprisante. En effet, si la construction de bois a un peu de jeu, elle est belle et bien bloquée.

Le premier étage est tout entier occupé par la salle du Maître Chapitre de la Guilde des Fondateurs de Suppositoires. C'est dans ce local financé par la guilde que le bâtonnier s'entretiendra avec les Voyageurs. Avec ses boiseries sculptées et soigneusement cirées, son plafond à caissons, sa grande table marquetée cernée de fauteuils aux épais coussins, sa large cheminée de pierre taillée au manteau enjolivé de bas-reliefs à thèmes médicaux, la pièce tranche agréablement avec le délabrement misérable du rez-de-chaussée.

Le colimaçon s'enroule jusqu'au deuxième étage, appartement sordide et décrépît de Darmesfreude. Un second escalier mène aux combles où l'avare conserve, en plus d'un amas de vieilleries sans intérêt, ses énormes réserves de nourriture.

La cause du mal

La discussion entre Koloman Darmesfreude et les Voyageurs devrait conforter l'hypothèse de la possession morbide. Reste à la confirmer. Cela peut être réalisé par un Voyageur haut-rêvant maîtrisant les rituels appropriés. À défaut, ils n'auront aucun mal à amener un feilleux sur son





brancard jusqu'à l'impasse des Deux Hérons. Le bâtonnier ayant peur de souiller sa boutique, il examinera le malade dehors. Les rituels de lecture de laissent aucun doute : le malade est bel et bien possédé.

Pestilences

Au nombre de 731, ces entités de cauchemar non incarnées sont la cause de l'épidémie de fièvre érythromélanorrhéique idiopathique qui ravage Magenbourg. Toutes sont attachées à la Cité Vide (A1). Accumulant les victimes, chacune a atteint un maximum de RÊVE30 et possession+10. En raison de leur origine, les Pestilences ne sont pas nécessairement détruites ou contrôlées si leurs tentatives de possession échouent ou si elles sont exorcisées. À moins que la victime victorieuse ou l'exorciste ne réussisse un jet de *rêve actuel* à -10 (ce qui sera ardu après une Annulation de magie à r30), la chose sera simplement libre d'aller infecter une nouvelle victime.

Les Pestilences ont l'apparence d'amas informes, à peu près de la taille d'un homme, de brumes épaisses où se mêlent un noir et un rouge ternes et malsains, parcourues de tourbillons et de remous d'où émergent pour aussitôt se dissoudre les visages flous de leurs victimes, bouleversés de terreur et de souffrance. Elles ne sont cependant visibles qu'au moyen d'un rituel de Détection ou Lecture d'aura, ou par un jet de RÊVE/Draconic à -10. Leur vue entraîne un jet de Résilience à -5 pour 2, 4 ou 6 points d'Effroi.

Les possédés développent la maladie dont les symptômes et l'issue ont déjà été décrits [plus haut](#). Tant que la possession dure, l'ECNI renouvelle en permanence l'infection, ce qui annule les effets des réussites particulières aux Tests de Maladie et empêche toute guérison. Une fois exorcisée, la victime reste malade, mais peut être soignée et guérir normalement.

Malignité : 6 ;
Périodicité : 3 h jusqu'à perte de la moitié des points de vie, puis 2 h ;
Dommages : 1 point de vie ;
-11 / Lait de lune +4, Teinture d'Érozonne +6.

L'agent infectieux est maintenant identifié, mais les chercheurs de vérité ne sont pas plus avancés.

Le fondeur de suppositoires déclare impossible d'exorciser cette foule d'entités qui ont surgi, on ne sait trop pourquoi, dans un quartier qui n'a absolument rien de remarquable.

Retour aux Fossés

Cette dernière remarque du bâtonnier devrait faire tiquer les Voyageurs. Tout comme les habitants du quartier des fossés, le vieil homme semble ne rien savoir de la Maison sans Issue, et ce même s'ils lui en ont déjà parlé auparavant.

Pour aller plus loin, les Voyageurs doivent faire part au bâtonnier des afflictions qui, après tout, les préoccupent sans doute davantage que cette maladie thanataire qui, quelle qu'en soit la raison, les épargne. D'abord ces cauchemars débilitants qui les accablent, avec ces étranges monstres à la tête retournée. Darnesfreude y reconnaîtra tout de suite des [Achterkijker](#) mais à sa connaissance, ces entités ne se sont jamais manifestées dans l'Empire. [Le méchant chaperon noir](#) ensuite, qui les poursuit de sa rancœur et prétend les reconnaître. Cette maison enfin, que la ville entière semble scotomiser. Quelque chose de trouble se joue ici autour de l'oubli et du souvenir, et les Voyageurs en sont manifestement le centre.

Que les Voyageurs aient fait ces rapprochements par eux-mêmes ou que Darnesfreude les y ait aidés importe peu : ce qui compte est que le vieil homme soit au courant de tout cela. Maintenant qu'il peut placer la Maison sans Issues au milieu d'un récit impliquant les Voyageurs, des entités de cauchemar et la maladie, il parvient à la fixer dans sa mémoire. Quelle que soit l'heure, il insistera pour que les Voyageurs le mènent sans délai sur les lieux. Un jet d'EMP/Comédie à -4 permet de sentir qu'il a une idée en tête mais, même si on l'interroge, il la gardera pour lui.

Admettons que la scène se déroule de nuit. Darnesfreude fait mander cinq de ses sbires, qui logent dans l'impasse. Deux le transporteront dans une petite chaise à porteurs déglinguée, trois éclairent la voie de leurs torches. Tous sont armés de gourdins et de dagues et ils forment la bande de ruffians la plus patibulaire que les Voyageurs aient vue depuis longtemps. De quoi avoir des doutes sur les véritables activités du misérable fondeur de suppositoires...





Le départ est exaspérant de lenteur. Le vieillard vérifie trois fois que ses verrous sont bien tirés, puis s'avise qu'il a oublié son bonnet à l'intérieur et ouvre à nouveau ; insiste pour qu'on rattrape le chat qui a filé par l'entrebâillement de la porte ; gagne sa chaise d'un pas lent et irrégulier, choisissant un à un les pavés les moins abrasifs pour y poser un pied prudent, ménageant autant que possible ses semelles ; découvre juste au bout de la ruelle que sa vessie le tiraille et met de longues minutes à pisser trois gouttes contre un mur, soutenu aux aisselles par un sbire à la dignité un peu crispée pendant que les autres scrutent les ombres avec un air revêché.

Enfin, la petite troupe s'enfonce dans la brume sale des rues, que la lune gibbeuse peuple de phosphorescences livides. Nul ne songe plus à faire appliquer le couvre-feu et les trognes peu avenantes des valets du bâtonnier découragent les coupe-jarrets, aussi le trajet est-il sans encombre. Un jet d'INT/Survie en Cité à -4 permet de juger avec quelle facilité les Voyageurs retrouvent la Maison sans Issue.

Une fois sur place, Darmesfreude fera plusieurs fois le tour de la bâtisse, observant chaque détail avec une excitation de plus en plus visible, puis il mettra pied à terre et se tiendra un bon moment devant l'un des murs aveugles – il exécute les rituels de lecture sur l'aura de la maison ; un jet de VUE/Vigilance à -2 permet à qui sait de quoi il s'agit de repérer qu'il est en transe. Sa curiosité satisfaite, il s'éloigne d'un pas vigoureux, oubliant sa chaise à porteurs et l'usure de ses chaussures, marmottant avec animation : « juste sous mon nez, pendant tout ce temps... inouï... sans précédent... incroyable... ».

Il s'appuie bientôt au mur le plus proche, à bout de souffle, et fait signe à ses porteurs de le rejoindre. Après s'être installé sur sa chaise, il halète aux Voyageurs : « Je dois me reposer... Et j'ai à faire... Revenez me voir demain avant le souper... Sans faute... Tout en dépend... Pour l'instant, rentrez, dormez, et soyez prêts... ». Et il reprend le chemin de l'impasse des Deux Hérons, dodelinant de la tête sur sa chaise bringuebalante, épuisé.

Quelques heures de répit

Les Voyageurs ont la fin de la nuit et la journée du lendemain devant eux. S'ils font leur rapport

et racontent leurs histoires d'Achterkijker, de maison invisible, de possessions et de fantômes pestiférés, leur commanditaire les renverra avec une colère teintée de panique : il y a encore eu deux cent cinquante morts hier et ils perdent leur temps avec des superstitions ineptes ? C'est de gens sérieux, rigoureux, avec la tête bien vissée sur les épaules que la faculté a besoin, bon sang ! Pas de vieilles paysannes simplettes !

À plusieurs reprises au cours de la journée, les Voyageurs remarqueront (VUE/Vigilance à -2) qu'ils sont suivis par les sbires de Darmesfreude. Ceux-ci ne se cachent pas particulièrement, et si les Voyageurs les regardent, ils leur adresseront un signe de reconnaissance discret, qui se veut sans doute rassurant, tout en gardant leurs distances. Si les Voyageurs ne s'attirent pas spontanément des ennuis, une nouvelle attaque des Chattes peut mettre de l'ambiance et lever toute ambiguïté : au bout de quelques rounds de bagarre, les sbires interviennent et égorgent l'un des chapeaux noirs, précipitant la fuite des autres, qui n'anticipaient pas une escalade aussi brutale. Le vieux bâtonnier a donc fourni des gardes du corps aux Voyageurs. Certes un peu rudes, mais cela reste tout de même une charmante attention !

Un jet de Bibliothèque

En début de soirée, les Voyageurs retournent à l'impasse des Deux Hérons. Le fondeur de suppositoires les reçoit dans la salle du Chapitre. Il étale sur la table une collection de pamphlets imprimés en très mauvais état, qu'il prétend ne pas pouvoir lire en raison de ses mauvais yeux. Les opuscules sont de vieux ouvrages de propagande clandestins, dénonçant avec un luxe de détails outrés les exactions commises par les troupes impériales lors du siège, de la prise puis de l'occupation de Magenbourg, à la fin des Guerres Thaumaturgiques. Les récits fulminants sont illustrés de gravures dépeignant paysans empalés au milieu de leurs champs calcinés, gibets supportant des dizaines de pendus, bébés arrachés du ventre ouvert de leur mère et jetés sur des piques, enfançons dont on fracasse le crâne sur les murs, vierges écartelées entre quatre chevaux, vieillards sciés en deux, matrones violentées, troupes de soldats captifs égorgées au bord d'une fosse commune, nobles dépossédés de leurs titres et autres horreurs de la guerre.





Ce sont les Achterkijker qui ont inspiré cette idée à Darmesfreude : si des événements assez horribles pour donner naissance à ces choses ont eu lieu, il faut commencer les recherches par les Guerres Thaumaturgiques, qui ont duré trente ans et fait périr plus du tiers de la population du BRETO.

Bien entendu, les Voyageurs peuvent avoir pensé tout seuls à suivre cette piste. Dans ce cas ils se sont vite aperçus que si le souvenir de cette période troublée reste présent, ses traces et détails semblent avoir été perdus lors du Réveil. Les seuls documents qui y ont survécu sont ceux que Darmesfreude a retrouvés dans les archives parcellaires de l'UTELS (voir [Au surplomb des limbes](#)).

En effet, le premier Voyageur accumulant 4 points de tâche (CHA/Écriture à -4, périodicité 15 mn) trouvera au détour d'une page une gravure où des soldats en armes poussent brutalement des Magenbourgeois des deux sexes, pieds et poings liés, à l'intérieur d'un bâtiment. Les bois de sa façade à colombages forment un dessin particulier, où les Voyageurs reconnaissent sans hésitation l'un des détails architecturaux de la Maison sans Issue. Sous l'image, on peut lire la légende :

« Ici les captifs sont forcés en l'École de Médecine, où moult cruellement seront marris et occis ».

Les pamphlets ne donnent aucun détail sur la suite. Un jet d'INT/Survie en Cité à -3 (ou une question au bâtonnier) confirmera qu'il n'y a aucune école de médecine dans le quartier des Fossés, et que la « nouvelle école de médecine » est au cœur de l'UIIM, à l'autre bout de la ville.

La brochure passe de main en main ; le bâtonnier Darmesfreude examine attentivement la gravure en hochant la tête... Cette fois c'est sûr : le vieux rabouin se fiche du monde ! Après avoir prétendu, au mépris de toute vraisemblance, qu'il n'était qu'un misérable artisan sans influence ni soutien ; que ses sbires sont de simples habitants de l'impasse qui l'aident en bons voisins ; qu'il tire son savoir encyclopédique au sujet des entités de cauchemar des histoires racontées jadis par sa grand'mère ; que seul un examen clinique attentif et la force du calcul lui ont permis de comprendre

que le feilleux qu'on lui a amené était possédé ; que s'il est resté aussi longtemps planté devant le mur de la Maison sans Issue, c'était juste pour voir s'il est solide ; il ne va quand même pas dire que sa presbytie a miraculeusement guéri ?

Les vieillards rétorque avec une mauvaise foi assumée que sa déficience visuelle est intermittente, ce qui est courant à son âge. La vérité est qu'il a déjà compulsé les brochures et trouvé la fameuse gravure dans la journée. Il cherche simplement à faire remonter les souvenirs d'archétype des Voyageurs en les confrontant à ces anciens témoignages.

Et de fait, quoiqu'éveillé, chacun peut faire sans attendre un jet de Stress et allouer immédiatement les points d'expérience qui en résultent. Si leur nombre est supérieur à zéro, le Voyageur se souvient avec horreur de scènes semblables à celles que décrivent les pamphlets : il a bel et bien été, dans une précédente incarnation, témoin du sac de Magenbourg. Ces réminiscences archétypales éprouvantes lui valent un jet de Résilience à -3 pour 1, 2 ou 3 points d'Effroi.

Le mystère se dissipe

Les pièces du puzzle se mettent en place : les atrocités commises dans les locaux de l'École de Médecine ont été telles que le sommeil des Dragons a été troublé, qu'ils ont refoulé de leurs rêves l'endroit et tout ce qu'il contenait et qu'ils en ont effacé, ou presque, le souvenir. Mais ils n'ont pas pu l'oublier tout à fait et un reflet étroitement scellé en reste présent, sous la forme de cette Maison sans Issue, inaccessible.

Les Achterkijker – qui sont les ombres des malheureux disparus entre les murs de l'École – et les Peçtilences y étaient recluses. Et peu après l'arrivée des Voyageurs, le mur entre Rêve et Cauchemar s'est fissuré. Les Peçtilences se sont glissées dans Magenbourg et ont contaminé les habitants. Les Achterkijker se sont infiltrés dans les songes des Voyageurs et les harcèlent chaque nuit, les implorant de les suivre dans la Maison. Les digues de l'Oubli ont cédé au même tremblement. C'est ce qui explique les souvenirs vagues du méchant chaperon noir et les visions qui viennent de ressurgir dans la conscience des Voyageurs.





Si les Voyageurs n'arrivent pas seuls à cette conclusion, le recteur secret de l'UTELS pourra la leur souffler. Sur un jet d'INT/Thanatos à -6 ou un jet d'INT/Légendes ou Draconic à -10, ils sauront par ailleurs que le monde né de l'agrégation de ces mauvais rêves refusés par les Dragons a un nom : les Terres du Cauchemar – ce que Darmesfreude ne leur dira pas. C'est dans ce lieu de l'absurde et de l'horreur qu'est désormais la Maison sans Issue.

Des questions restent sans réponse. Pourquoi le mur du Cauchemar a-t-il cédé juste à ce moment ? Pourquoi les Achterkijker cherchent-ils à attirer les Voyageurs, et eux seuls ? Que viennent faire les Pestilences dans tout ça ? Pourquoi se désintéressent-elles d'eux ? Les Voyageurs spéculent, mais rien ne semble certain. Les réponses sont sans doute dans la Maison sans Issue. De toute façon les cauchemars qui minent leur santé et sapent leur raison ne leur laissent pas vraiment le choix.

Comment entrer ?

Si les Voyageurs sont déterminés, Darmesfreude a peut-être une idée.

Et pourtant, il tourne !

Le fondeur de suppositoires fait descendre les Voyageurs dans le laboratoire et congédie ses sbires. Dès qu'ils ont refermé la porte d'entrée derrière eux, il frappe trois coup sur le coffrage du colimaçon et déclame dans une langue inconnue une formule étrange : « drehn und öffn'n ». Avec un raclement creux, le cylindre de bois pivote d'un demi tour sur son axe, escamotant dans l'épaisseur du mur la spirale qui monte vers les étages et révélant une ouverture très basse derrière laquelle un second colimaçon, aux marches très raides, s'enfonce dans les ténèbres. Sous les yeux ébahis des Voyageurs, le vieillard se courbe en deux et s'engage dans l'escalier secret, bougeoir en main, les invitant à le suivre.

Après quelques pas hasardeux, les Voyageurs peuvent à nouveau se tenir debout et les marches reprennent une hauteur normale. Encore un tour de vis et ils arrivent dans une petite cave voûtée où le secret de l'escalier mobile est révélé. Son axe se termine en une grosse pointe de bronze couverte de cambouis, qui repose sur une plaque

creuse du même métal. Un squelette à la peinture bleu ciel écaillée, équipé d'un long anspect, manœuvre l'installation (livre des règles p. 430, il est maîtrisé par Darmesfreude et n'attaquera pas). Le fondeur de suppositoires frappe à nouveau trois coups sur le bois et déclame : « drehn und schlieβn ». Le squelette pousse son anspect et fait pivoter la cage d'escalier d'un demi tour en sens inverse, refermant l'ouverture par laquelle les Voyageurs sont arrivés. Un second squelette bleu clair se tient dans la pièce, torche à la main. Même si leur peinture incongrue en atténue l'horreur, la vue de ces deux squelettes animés vaut aux Voyageurs un jet de Rés. à -3 pour 1, 2 ou 3 points d'Effroi. Darmesfreude allume la torche à la flamme de sa bougie et ordonne : « foljn und erleuchtn », puis sort de sa manche la clef de l'unique porte de la pièce.

Il est possible qu'à ce stade, les Voyageurs exigent des explications. Le bâtonnier les leur fournit bien volontiers : par hasard ce matin, en faisant le ménage, il a trouvé cette cave et ce qu'il y a derrière. Les formules animant les squelettes ? Il les a reçues en rêve. Sans doute un souvenir d'une vie antérieure. Toujours est-il qu'en fouillant dans les vieilleries, il a trouvé les pamphlets qu'il a soumis à leur attention et lu des références à un certain produit, dont la notice laisse penser qu'il pourrait les aider à pénétrer dans la Maison sans Issue. C'est cela qu'ils descendent chercher.

On s'en doute, cette histoire n'est exacte qu'en partie. Mais Koloman Darmesfreude ne va tout de même pas crier sur les toits qu'il est recteur de l'Université Thanataire, Égersique et Léthurgique de Scholomonce, pratiquant de la Quatrième Voie et dernier gardien de savoirs occultes et interdits, n'est-ce pas ? Toutefois, ce qu'il dit des pamphlets et du « produit » est véridique et si, après avoir montré aux Voyageurs les brochures relatant les Guerres Thaumaturgiques, il veut les introduire dans les archives de l'UTELS, c'est qu'il les soupçonne d'être les réincarnations de sorciers BRETONiens du Second Âge et veut réveiller en eux les souvenirs qui leur permettront, pense-t-il, de résoudre l'énigme des Pestilences.

Il déverrouille donc la porte⁸ qui s'ouvre :

⁸ Il est souhaitable que Darmesfreude s'en charge lui-même : la serrure est piégée magiquement et si un autre s'en mêle, un [guetteur](#) libérera une [abomination chthonienne](#).





Au surplomb des limbes

Flanqué du squelette lampadéphore, le groupe se tient sur un petit palier, juste sous les voûtes nervurées de ce qui a dû être une succession de larges nefs de pierre. Suspendues aux douelles par de solides crampons de fer, des centaines de bibliothèques aux casiers débordant de tomes, rouleaux, boîtes et récipients variés se succèdent à perte de vue. Entre elles s'insinue un réseau d'échelles et passerelles précaires. Quelques pas sous le niveau du palier, sur toute l'étendue des salles, roulent les volutes d'une brume d'un vert acide et malsain : les limbes (règles p. 324). Un jet d'INT/Maçonnerie ou Charpenterie à -3 permet de comprendre que le néant est monté des profondeurs des archives, effaçant tout le bas des rayonnages, des murs et des piliers, faisant des ferrements qui empêchaient les hauts meubles de basculer leur ultime et fragile soutien. Tels sont les lambeaux de la puissance de Scholomonce, que les Dragons ont voulu oublier : des bribes de savoirs lacunaires, ne reposant plus sur rien et faiblement accrochées aux franges du néant.

Le recteur secret guide les Voyageurs à travers les périlleuses oscillations des passerelles jusqu'à une plateforme de bois suspendue à cinq chaînes. À même les planches sont étalés six tomes du *Très complet et très exhaustif catalogue du laboratoire très secret et cryptique de l'Université Thanataire Égersique et Léthurgique de Scholomonce*. L'un d'eux est ouvert à une page où l'on peut lire entre autres références : « Collyre de Scholomonce, VII-87-26-15. Appliqué sur l'œil droit, le collyre permet de voir toutes les richesses et merveilles de la terre. Mais, appliqué sur l'œil gauche, il rend aveugle. » C'est ce collyre, assure Darmesfreude, qui les fera entrer dans la Maison sans Issue. Un jet d'INT/Écriture à -5 permet de deviner que cette lecture superficielle est faussée par l'archaïsme des tournures et graphies utilisées : il est en réalité inscrit « richesses et merveilles des Terres », par référence à des terres spécifiques, et « Mais qui l'applique sur l'œil gauche ne sera jamais revu. » L'examen des inscriptions portées par les petites plaques de cuivre vissées au dessus de nombreux casiers permet de comprendre que les chiffres indiquent l'emplacement de l'objet dans les archive : salle VII, rayonnage 87, colonne 26, rangée 15. Il n'y a plus qu'à chercher.

L'exploration de la bibliothèque peut donner lieu à d'effrayants vertiges, des faux pas funestes ou des chutes évitées de justesse (AGI/ Danse, Acrobatie ou Navigation à -4, en cas d'échec Résilience à -5 pour 2, 4 ou 6 points d'Effroi) mais les Voyageurs devraient en être quitte pour la peur et enfin retrouver le casier VII-87-26-15.

Comme le prévoyait le bâtonnier, parcourir les salles presque entièrement oblitérées fera remonter des souvenirs anciens : les Voyageurs jouent un jet de Stress éveillé, les points d'expérience devant impérativement être consacrés à Thanatos, Médecine ou Chirurgie. Ils se voient arpenter les rayonnages de la bibliothèque de Scholomonce, encore intacte, escaladant ses hautes échelles pour attraper des grimoires poussiéreux aux noms sinistrement évocateurs : *De Vermis Mysteriis* ; le *Liber Cadáverum* ; *De l'effet Hypnotique des Circonvolutions Molles* ; la *Dissection des Parties du Corps Humain* ; *Guide de la Bretagne Mystérieuse* ; le *Codex Noir* ; *Traité de géométrie non euclidienne* ; *Chroniques de l'Indicible* ; le *Malleus Maleficarum* ; *Cultes Impies et Pratiques Inavouables*, de Von Junzt, édition intégrale revue et augmentée ; le *Fiend Folio* ; les *Évangiles Égersiques* ; *Oubli et Annihilation, une analyse ontologique contre la réalité de l'Être* ; *Also Sprach Mortebrus* ; les *Tablettes Pannacotiques* ; *Le peuple du monolithe* ; et même le funeste *Assombrissement Phénoménologique de l'Être-au-Monde mesurable en tant que primalement Êtant et Déconstruction Existentielle de la Mondanéité significative-facticielle de la Solitude-Essence de l'En-soi* de l'alaman dément Mithran Heddeiger, dont nul n'a pu pénétrer le sens et qui demeure inintelligible dans toutes les langues ...

Avant d'avoir eu le temps de trop s'interroger sur les implications de ces souvenirs, les Voyageurs trouvent enfin le casier. Sous un monceau de parchemins illisibles est cachée une petite boîte de bois sombre à charnières et fermoir d'argent, sans décoration. Dans son intérieur molletonné de velours grenat repose une fiole, contenant une huile translucide où tourbillonnent de fines particules d'un noir de suie. Sous la fiole se trouve un papyrus allongé et très fin, plié en douze, où l'on peut encore déchiffrer les mots : « Collyre de Scholomonce. [...] pour [...] Indications : [...] du Cauchemar [...] Composition : [...] 3 pépins [...] autolysat [...] de vierge pubère, 4 gouttes [...] excipient qsp un flacon [...] Posologie : 1 goutte [...] Effets indésirables : [...] du Cauchemar ».







Par-delà le mur du Sommeil

Une fois remontés à la surface, les Voyageurs peuvent réfléchir à tête reposée à ces éléments. S'ils en croient le parchemin et le catalogue, une goutte du dangereux collyre dans l'œil droit leur fera voir les « richesses et merveilles » des Terres du Cauchemar, alors qu'une goutte dans l'œil gauche les fera disparaître à jamais, probablement dans ces mêmes Terres. À ce point, ils en savent autant que Koloman Darmesfreude, qui peut les faire accompagner de quelques-uns de ses sbires mais ne peut les aider davantage.

Après quelques préparatifs et hésitations, les Voyageurs se retrouvent donc devant la Maison sans Issue, sous le pignon dépeint sur [la gravure](#), la fragile fiole de collyre en main. Une goutte dans l'œil droit... Rien... Puis la douleur, brutale, atroce, comme si on venait de leur plonger un tison brûlant dans l'orbite, jusques au fond du crâne (chacun perd de 2d6 points d'Endurance). Regagnant peu à peu leurs moyens, ils distinguent à travers les larmes la rue et le pignon, déformés hideusement comme dans leurs cauchemars, les courbes impossibles de l'architecture semblant pulser au rythme des battements affolés de leurs cœurs. Les sbires du recteur ont disparu. Ils sont seuls.

Mais dans le mur s'ouvre maintenant le portail de la gravure. Dans l'embrasure du battant entrouvert se tient un Achterkijker, le visage toujours invisible, qui leur fait signe de le suivre et pénètre dans l'École de Médecine. Supposons que les Voyageurs le suivent.

Derrière le portail, les halls pavés succèdent vertigineusement aux corridors, les cours aux escaliers, les galeries aux rampes, en un entremêlement sans rime ni raison où l'on ne distingue plus l'intérieur de l'extérieur, la gauche de la droite, ni le haut du bas. Les Voyageurs aperçoivent aux détours des couloirs et des salles des silhouettes imprécise et lointaines, rapidement hors de vue.

Partout raisonnent les échos diffus, et pourtant assourdissants et douloureux, de bruits de pas, de cris de souffrance ou de terreur, de claquements de porte, de vociférations incompréhensibles lancées comme des insultes ou des menaces.

L'odeur suffocante, mélange de sang, de sueur, de peur, des fermentations les plus malsaines, de décomposition, de vitriols mortifères et d'alcools mordants et corrosifs, prend à la gorge par bouffées âcres et écoeurantes, laissant sur la langue d'exécrables impressions métalliques et suiffeuses.

Sous leur pas hésitant et leurs mains incertaines, dalles et murs, marches et balustrades, s'atteignent plus près ou loin que ce que les yeux laissaient prévoir, se dérobent, glissent et basculent. Les Voyageurs déséquilibrés titubent et frémissent au contact inexplicablement révoltant de ce qui se présente sous leurs doigts.

Cette première expérience des Terres du Cauchemar vaut aux Voyageurs un jet de Résilience à -5, pour 2, 4 ou 6 points d'Effroi. Leur malaise est de plus si profond qu'ils doivent réussir un jet de CONST à -5 ou perdre 2d6 point d'Endurance. L'horreur, cependant, les soutient et l'inconscience n'interrompra pas leur délire. En revanche, toute perte d'End. en-dessous de 0 se traduit en perte de points de vie.

Perdant toute notion du temps, ils errent à l'infini dans le dédale, perdus et terrifiés, repoussant de toute leur volonté confuse le moment d'entrer dans l'une des salles et d'affronter le secret de la Maison sans Issue.

Le théâtre anatomique

Le premier Voyageur à rater un jet de VOL à -4 cédera à l'inexplicable contrainte qui le pousse, malgré sa résistance instinctive, à pénétrer dans la pièce qui s'ouvre devant lui. Les autres paieront leur résistance d'une perte supplémentaire de 1d6 points d'Endurance mais le suivront tout de même.

Ils sont sur une petite estrade au centre d'un amphithéâtre ovale. Sur l'estrade est dressée une longue et épaisse table de bois ciré, dont le plateau est marqué de tâches noires. À côté, une petite desserte couverte d'instruments chirurgicaux et de plats émaillés, vides pour l'instant. Les Voyageurs ont chacun une vision différente de la scène. Chacun se voit allongé nu sur la table, totalement incapable de bouger. Ses compagnons se tiennent debout autour de lui, vêtus et coiffés de velours noir grisaille par la saleté et l'usure.





L'un d'entre eux, hors de son champ de vision semble s'affairer sur son crâne en déclamant au fur et à mesure des commentaires inquiétants : « Vous pouvez observer, si nous dégageons et que tous deux sont racornis et d'aspect sec et schirreux... La pesée confirme sans équivoque que les souvenirs sont absents et que les sucsmémo-riels ont été évaporés et dissipés. » Les autres commentent l'opération avec des moues approbatrices : « Capital, limpide... Assurément, mon cher confrère... Fulgurant de justesse... Quelles admirables explications... Cela se fait jour avec une superbe netteté... Devant le flambeau de votre perspicacité, les ténèbres de l'ignorance se débandent... »

Tout autour, debout dans les gradins abrupts et accoudés à des balustrades de bois, des centaines d'Achterkijker aux visages toujours invisibles semblent observer la dissection de leur nuques hirsutes. L'assemblée bruisse de commentaires : « Pas de souvenirs... Sa place est pourtant à l'Intérieur... C'est pour cela que les Dragons ont ouvert la Porte... Il doit se rappeler et porter le poids de la mémoire... Pour qu'enfin, nous soyons libres... Une nouvelle incarnation... Le souvenir ne peut être hors des Terres... Les Pestilences... Il doit refermer la Porte... » Le Voyageur ressent le désespoir sincère des Achterkijker.

Cette expérience éprouvante nécessite un jet de Résilience à -5, pour 2, 4 ou 6 points d'Effroi.

Sans transition, il se retrouve à nouveau hors de l'amphithéâtre, quelque part dans le dédale avec ses compagnons, le crâne entier et le cuir chevelu aussi peu découpé que possible. Le groupe se trouve face à plusieurs choix.

Il est maintenant évident que la raison de l'épidémie est l'ouverture de la porte de l'École de Médecine et que la refermer devrait mettre fin au fléau. Du moins si l'on fait confiance aux Dragons pour séparer le Songe du Cauchemar au moment où le passage entre eux sera à nouveau scellé. Voilà qui a le mérite d'être simple.

Mais si le souvenir ne peut être hors des Terres, de quel côté de la Porte seront les uns et les autres quand celle-ci sera close ? Là est tout le problème. Et, à la parfin, le souvenir de quoi ?

La première solution est de fuir sans chercher à en apprendre davantage, en claquant la Porte derrière soi. Les Voyageurs s'engagent alors sur :

La voie de l'Oubli

Dès que cette décision est prise, les Achterkijker prennent conscience de la trahison des Voyageurs, qui veulent les abandonner à jamais à leur sort. Ils tenteront donc de les retenir dans les Terres.

Courant éperdument le long de couloirs absurdes et interminables, les Voyageurs s'efforcent de retrouver la Porte. Mais dans cet environnement instable et trompeur, il est vain de chercher à se repérer. Seuls la chance et le désir indomptable d'échapper au cauchemar les rapprocheront de leur destination : pour retrouver le portail, chaque Voyageur doit accumuler 6 points de tâche sur des jets de RÊVE à -6, seule la compétence Thanatos pouvant apporter un bonus.

La foule des fantômes à la tête retournée est à leurs trousses, surgissant de chaque encoignure, tendant vers eux ses mains décharnées. Ils sont si nombreux que faire face n'a pas de sens : seule la fuite est possible. Avant chaque jet de RÊVE, chaque Voyageur devra échapper à une tentative d'empoignade (Mêlée 12, corps-à-corps +4, voir livre des règles p. 133) et subir un encaissement sur la table des coups non mortels à chaque round tant qu'il n'est pas complètement libéré (un Voyageur libre peut dégager un compagnon complètement immobilisé, mais il subit alors lui-même un encaissement et une nouvelle tentative d'empoignade). Cette fuite vaut à chacun un jet de Résilience à -3, pour 1, 2 ou 3 points d'Effroi.

Les Voyageurs survivants retrouvent enfin la Porte de l'École de Médecine et se précipitent dans la rue toujours aussi horriblement déformée. Tant que l'on n'aura pas commencé à refermer le battant, les Achterkijker essaieront de traîner à nouveau les fuyards dans la Maison : une tentative d'empoignade comme plus haut, à chaque fois que les retardataires font un jet de RÊVE pour trouver la sortie. Un Voyageur complètement immobilisé sera tiré dans la Maison en 2 rounds, auquel cas il est de nouveau perdu dans le dédale des couloirs et sa fuite doit reprendre depuis le début.

Enfin, les Voyageurs se décident à tirer la Porte, un léger courant d'air, non ! un courant de rêve, se lève. Il s'intensifie rapidement à mesure que l'entrebâillement s'étrécit, jusqu'à se muer en une tempête mugissante qui s'engouffre dans la Maison et empêche les Voyageurs de refermer le battant.





Les doigts des Achterkijker qui s'opposaient à leur effort glissent un à un et des lambeaux de brumes rouges et noirs s'engouffrent de plus en plus nombreux dans l'embrasement. C'est bientôt une épaisse purée d'exhalaisons de cauchemar qui s'engloutit derrière la Porte avec un sifflement strident. Puis tout s'arrête et le battant claque brusquement sous la traction.

Les Voyageurs se retrouvent dans la rue, entourés des sbires stupéfaits de Darmesfreude, qui les ont vus passer à travers le mur pour ressortir quelques minutes plus tard, sembler tirer sur quelque chose d'invisible puis tomber à la renverse sur le pavé. La fiole de collyre de Scholomonce traîne par terre, fracassée. La Maison sans Issue ne s'ouvrira plus jamais et les malheureux Magenbourgeois que d'anciennes exactions ont transformés en Achterkijker y seront éternellement claustrés.

Il se peut que certains Voyageurs, morts ou vivants, aient été abandonnés à l'intérieur de la Maison sans Issue quand la porte a été refermée. Pour eux, voir [Et si...](#)

Les Voyageurs n'auront jamais le fin mot de l'histoire et s'ils ont des soupçons, ils ne seront jamais confirmés. Leurs souvenirs des derniers jours semblent d'ailleurs pâles et lointains. Ils ont tout oublié de leur visite dans la bibliothèque de l'UTELS et de ce qui s'est passé à l'intérieur de la Maison sans Issue. Comme si une partie de leur rêve avait été aspirée dans les Terres du Cauchemar en même temps que les Entités. La peur est toujours là, mais sa cause, son objet restent insaisissables. En termes de règles, tous les points de Stress non transformés sont perdus, de même que les points d'expérience issus de la transformation du Stress au cours du scénario. Si la compétence Thanatos d'un Voyageur est supérieure à -11, elle baisse de 1d4 niveaux. Ils perdent enfin un point de Seuil de Rêve (et autant de Seuil de Cauchemar si celui-ci est supérieur à 0, de Seuil de Songe dans le cas contraire).

Mais la ville est libérée des Pestilences. La plupart des malades mourra tout de même, quelques-uns guériront. Aucun nouveau cas ne se déclarera. Il faudra un bon mois pour que le BR Empereur TO Ludbrecht soit assez confiant pour lever le siège et accepter l'ouverture des portes de la ville. Koloman Darmesfreude, tout en se réjouissant de la fin de l'épidémie, ne cherchera pas à s'en attribuer le mérite. Il niera être impliqué de toute autre

manière que par la fourniture de ses modestes remèdes et démentira les histoires farfelues et pleines de trous que les Voyageurs pourraient colporter.

Bien des malheurs peuvent encore survenir pendant ce dernier mois de siège, mais c'est une autre histoire...

Un sombre secret

Cependant, il est possible que la soif de savoir l'emporte sur la prudence et que les Voyageurs souhaitent explorer les terribles souvenirs dont parlent les fantômes. Il leur apparaît clairement qu'ils doivent pour cela visiter les salles de la Maison sans Issue, dans lesquelles ils n'ont pas encore osé entrer. Ils ouvriront alors les portes les unes après les autres, sans pouvoir s'arrêter. Et derrière chacune, ils retrouveront avec une horreur grandissante les souvenirs enfouis d'une vie passée.

Ils se verront tout d'abord dans la Cour d'honneur de l'École, juste derrière le portail principal, réceptionner un groupe de prisonniers. Parmi eux se trouve un petit garçon accroché aux jupes de sa mère. Avec un claquement de langue impatient, l'un des Voyageurs siffle : « Pas si jeune ! On ne peut rien en apprendre ! ». Un soldat empoigne le gamin hurlant et le jette dans la rue. Lorsqu'il lève vers sa mère son visage baigné de larmes, les Voyageurs reconnaissent sous ses traits enfantins ceux du [Chatte](#) qui les déteste tant.

Ils se verront ensuite dans une grande pièce aux murs garnis de rayonnages portant des centaines de livres, d'ustensiles alchimiques et de spécimens anatomiques dans leurs bocaliers d'alcool. Debout autour d'une large table couverte de tomes en désordre et de feuillets volants couverts de notes et de graphiques, épuisés, les yeux cernés, ils débattent avec animation de la meilleure façon de fabriquer, comme on le leur a demandé, une arme qui permettra enfin d'assurer la victoire de leur camp et mettre terme définitif aux Guerres Thaumaturgiques.

Ils se verront conduire des expériences sur des prisonniers entravés, par dizaines, par centaines, leur inoculant diverses maladies, en renforçant les effets par des poisons lents et douloureux, annonçant à leurs sujets l'horrible progression des symptômes et peuplant leurs rêves de





cauchemars pour augmenter leur angoisse, les maintenant au sommet de la souffrance et du désarroi par les soins adéquats et prolongeant leur agonie, jusqu'à ce qu'enfin, la mort de l'un d'entre eux donne enfin naissance à une Entité de Cauchemar appropriée.

Ils se verront donner rapport de leurs avancées à un état-major de capitaines las et grisonnants, aux traits figés et aux regards durcis par les années de combat. Ils se verront négocier âprement de nouveaux sujets pour améliorer et multiplier leur terrible création.

Ils se verront cultiver cette souche de cauchemar en lui apportant de nouvelles victimes, la diviser par d'obscurs rituels thanataires, puis la faire grossir et la diviser encore, et encore, reproduire le processus pour trouver d'autres spécimens, plus mortels et plus robustes, sacrifiant à leurs recherches des malheureux sans nombre dont ils ne voient même plus les visages.

Ils se verront diviser des Entités en ténues parcelles de Cauchemar et les implanter dans le Rêve de sujets sains et, d'échec en échec, parfaire leur technique jusqu'à ce que l'un d'entre eux survive à l'opération. Ils se verront libérer sur lui les Pestilences et, d'échec en échec, parfaire leur technique jusqu'à ce que les entités, reconnaissant dans le Rêve du sujet un cauchemar semblable au leur, le délaissent et recherchent une autre victime.

Ils se verront choisir enfin l'une des Pestilences, aboutissement de leurs travaux et lancer sa reproduction méthodique. Tester sur eux-mêmes cette nouvelle technique d'inoculation thanataire enfin maîtrisée et, épuisés et vieillis, rendre compte des résultats de leurs travaux à un état-major plus las et rude encore.

Ils se verront enfin dans la Cour d'honneur de l'École de Médecine, admirant avec une frayeur extasiée le ciel aux couleurs impossibles du Réveil, parcouru de mirages et de motifs étranges et terrifiants. Ils se verront lutter de tout leur Rêve contre un Rêve démesuré, pour sortir du bâtiment qu'ils sentent se refermer sur eux. Y réussir enfin, dans un insupportable arrachement onirique, pour aller mourir ignominieusement sur le pavé de la rue, égorgés par la soldatesque qui, dans cet affolement de fin du monde, a fini de perdre ses esprits et tue aveuglément.

Ces souvenirs massifs d'archétype ne nécessitent pas de jet de Résilience : les Voyageurs ne font que se remémorer ce que, au fond d'eux, ils ont toujours su être. Ils y gagnent en revanche 100 pts d'expérience à répartir entre Médecine et Chirurgie. Qu'ils soient haut-révants ou non, leur [compétence Thanatos](#) passe à +3, ou augmente de 1 si elle atteignait ou dépassait déjà ce niveau. Les haut-révants gagnent par ailleurs 100 pts de sort qu'ils peuvent immédiatement dépenser pour acquérir des sorts de la seule voie de Thanatos, sans limite de niveau. Les autres gagnent 100 pts d'expérience supplémentaires à répartir entre les connaissances.

Ces nouveaux savoirs thanataires ont toutefois un coût. Les haut-révants perdent autant de niveaux dans les autres voies qu'ils en ont gagnés en Thanatos, en commençant par Oniros puis dans l'ordre de leur choix. Si cela ne suffit pas, ils perdent les niveaux restant dans les connaissances de leur choix, à l'exception de médecine, puis dans les compétences spécialisées de leur choix, à l'exception de chirurgie, et ensuite dans des compétences particulières (y compris les armes), et enfin générales. Si le Voyageur n'est pas haut-révant, il commence par perdre les niveaux dans les connaissances. Le niveau de l'archétype en Thanatos monte, le cas échéant, au niveau nouvellement atteint dans cette compétence.

La voie de l'Expiation

Les Voyageurs sont de retour dans le dédale des couloirs, la tête emplie de nouveaux souvenirs encore vacillants comme des flammes de bougie. Les paroles des *Achterkijker* dans [le théâtre anatomique](#) prennent désormais tout leur sens : leur place est à l'intérieur et seule la confusion onirique du Réveil leur a permis de s'échapper de la Maison sans Issue au moment où elle basculait dans les Terres du Cauchemar, et de partir vers une nouvelle incarnation dès que la lame des mercenaires a trouvé leur gorge. L'inoculation thanataire a résisté au Réveil et aux réincarnations successives. Telle est la puissance des sorciers du Second Âge.

Les victimes des Voyageurs errent dans les couloirs mais leur tête n'est plus retournée vers l'arrière, leurs yeux vides de tout souvenir regardent désormais droit devant eux. Pour qu'ils soient libérés, les Voyageurs doivent rester dans la





Maison sans Issue avec la mémoire de leurs actions passées et refermer la Porte sur eux.

Après une errance d'une durée impossible à déterminer à travers les couloirs et les escaliers insensés, ils arrivent sans encombre devant le portail. Les Achterkijker, qui se dirigent mécaniquement vers la sortie du cauchemar, ne songent pas à les arrêter. À mesure qu'ils passent le seuil, ils se dispersent dans les rues, bien réels après tout, mais moribonds, trébuchant de faiblesse. Leur prochaine incarnation n'est sans doute pas si lointaine...

Les Voyageurs doivent maintenant repousser le battant. La fermeture s'accompagne d'un puissant courant de rêve qui aspire dans les Terres les Pestilences qui n'auraient jamais dû les quitter. Les sbires de Darnesfreude ne verront jamais les Voyageurs repasser le mur et finiront par revenir à l'impasse des Deux Hérons. Magenbourg se réveillera libérée de la Feille mais envahie de milliers d'inconnus hagard et affamés, l'esprit vide, sortis d'on ne sait où. Il est improbable que cette histoire se termine heureusement. Mais elle ne concerne plus les Voyageurs, qui resteront à jamais enfermés avec leurs créations dans la Maison sans Issue, au milieu des Terres du Cauchemar, ressassant à l'infini les souvenirs de leurs hideuses recherches.

En termes de règles, les personnages sont définitivement perdus : ils ne sortiront jamais de la Maison et ne peuvent se réincarner.

La voie du Réveil

L'instinct de survie peut être le plus fort. Chargés de leurs souvenirs atroces, les Voyageurs peuvent vouloir sortir tout de même et tirer la Porte derrière eux. Les Achterkijker à la mémoire vierge ne pourront les arrêter. Dès que les Voyageurs commencent à tirer le battant, le courant de Rêve aspire les Pestilences vers les Terres du Cauchemar. Mais cette fois, les Achterkijker sont pris d'effroyables convulsions et leur tête se retourne à nouveau dans un craquement ignoble. À nouveau habités par le souvenir de leurs souffrances, impuissants, crucifiés de douleur, ils sont disloqués par la tempête onirique qui les repousse à nouveau dans les Terres. La vision des milliers de corps broyés, tirés par une force colossale à travers

l'embrasure de la Porte, vaut immédiatement à chacun un jet de Résilience à -5 , pour 2, 4 ou 6 point d'Effroi.

Le souvenir ne peut être hors des Terres, et ce souvenir était plus solidement chevillé aux Achterkijkers, qui ne vivaient que par lui depuis le Réveil, qu'aux Voyageurs qui viennent de se le remémorer. Mais, s'ils ne sont pas attirés dans la Maison, les Voyageurs sentent que leur Rêve est déchiqueté, aspiré avec les dernières traces de leurs victimes et de leurs créations.

Le battant claqué enfin et les Voyageurs s'effondrent sur le pavé de la rue, sous les yeux médusés des sbires du bâtonnier, qui n'ont rien vu de ces horreurs. La fiole de collyre gît aux pieds des Voyageurs, fracassée.

En termes de règles, les Voyageurs ont subi l'équivalent d'une [immersion dans le Fleuve](#). Leur Seuil de Cauchemar est ramené à 0, leur Seuil de Rêve est désormais égal à leur Seuil de Songe qui est lui-même diminué d'un point supplémentaire. Tous les points de cauchemar sont perdus. Si le Seuil de Rêve d'un Voyageur est de 0, il perd également ses derniers points de songe et sombre dans un sommeil dont rien ne pourra le tirer. Il mourra en quelques jours de soif et d'inanition. Tous perdent de surcroît 1d4 niveaux en Thanatos, à moins de réussir un jet de RÊVE/Thanatos à -11 .

La voie du Cauchemar

Enfin, les Voyageurs peuvent choisir de ne pas refermer la Porte et de repartir dans Magenbourg avec tous leurs souvenirs, anciens et nouvellement remémorés. En ce cas, les effets du collyre de Scholomonce se dissiperont en une heure draconique et après avoir déambulé seuls dans les rues biaisées de la ville encauchemardée, les Voyageurs émergeront quelque part dans la Magenbourg ordinaire d'où ils sont partis. Un jet de DEX à -4 , ajusté astrologiquement (livre des règles p. 155) et joué par le dernier Voyageur à avoir manipulé la fiole de collyre détermine si celle-ci est toujours en sa possession ou si elle a été brisée ou perdue.

Comme sur la voie de l'expiation, les Achterkijker sont redevenus des misérables ordinaires, faméliques et amnésiques, qui divaguent par la





ville. Dans les hospices, les Pestilences continuent patiemment leur œuvre mortel. Mais le ciel au-dessus de Magenbourg est un bouillonnement de brumes d'un violet tuméfié, d'un bleu sale et terne, d'un vert acide et grisâtre, se résolvant en motifs géométriques qui aussitôt se réarrangent ou se dissolvent. Dans le même temps, la magie de la Maison sans Issue semble se dissiper. Il est alors trop tard pour refermer la Porte.

Le souvenir ne peut être hors des Terres et, pour avoir négligé cet avertissement, les Voyageurs ont condamné toute la ville à basculer dans les Terres du Cauchemar. Bientôt, tout ce qui se trouve à l'intérieur de la contrevallation dressée par les sapeurs lertoviens sera rejeté par les Dragons, hors de portée du monde. Les Magenbourgeois mourront et renaîtront à l'infini dans une ville affamée, rongée par l'épidémie, sans espoir d'en sortir un jour. Qu'il soit de la noble famille des Tiefschattengrüb ou de celle des Weissenberg, le successeur de Detlef Grühhoef der vierte, Markgraf zum Magenburggau, présidera aux destinées d'une province creuse, mosaïque de champs, de bois et de villages avec en son cœur, là où se dressait jadis la seconde cité de l'Empire, le cercle du mur du Cauchemar aux inquiétantes moirures, cerné d'une dérisoire palissade.

Les Voyageurs resteront-ils à jamais enfermés dans ce cauchemar ou pourront-ils échapper in extremis à la catastrophe, sur le dos d'un cheval intrépide ou dans un [baquet volant](#) ? Le Gardien des Rêves et les Joueurs en sont seuls juges. Mais si les Voyageurs s'en sortent, ce sera au minimum au prix d'une [immersion dans le Fleuve](#) et après avoir joué un je de Résilience à -5, pour 2, 4 ou 6 points d'Effroi. S'ils ne parviennent pas à fuir, ils sont irrémédiablement perdus et ne pourront se réincarner.

Et si...

✂ Et si un Voyageur verse une goutte de collyre dans l'œil gauche au lieu de l'œil droit ?

Les mises en garde du catalogue du laboratoire de Scholomonce sont exactes. Le Voyageur sera transporté au cœur des Terres du Cauchemar, fiole en main s'il ne l'a pas encore donnée à un autre, dans un lieu aberrant et inconnu mais sans rapport aucun avec l'École de Médecine. Il ne peut plus intervenir dans cette histoire et a peut-

être privé les autres Voyageurs du moyen d'entrer dans la Maison sans Issue. D'incarnation en incarnation, il se réveillera toujours dans les Terres du Cauchemar et, à moins que celles-ci ne soient le nouveau cadre de la campagne, il ne peut plus être joué.

✂ Et si les Voyageurs ressortent de la Maison sans Issue sans avoir dévoilé le sombre secret mais sans refermer la Porte derrière eux ?

Au bout d'une heure, les effets du collyre se dissipent. Ils se retrouvent alors au point de départ. Les Pestilences ravagent toujours la ville. Les Achterkijker continueront à les hanter, quoiqu'ils fassent, où qu'ils aillent, et ils finiront par mourir d'épuisement (en pratique, le Voyageur s'éteint quand la dernière case de son dernier segment de Fatigue devient irrécupérable). Peuvent-ils alors retourner une nouvelle fois dans la Maison sans Issue ? Tout dépendra du sort de la fiole. [S'ils l'ont cassée ou égarée](#) pendant leur périple au cœur du cauchemar, tout est perdu. Sinon les Voyageurs ont une nouvelle chance.

✂ Et s'ils fuient la ville sans même entrer dans la Maison sans issue, voire sans rencontrer Koloman Darmesfreude ?

Même réponse : les Achterkijker continueront à les hanter jusqu'à ce qu'ils en meurent, même s'ils changent de Rêve.

✂ Et si un Voyageur meurt dans la Maison sans Issue, ou si ses compagnons l'y abandonnent avant de refermer la Porte, son personnage peut-il se réincarner et être joué à nouveau ?

S'il a percé le sombre secret ou si la Porte a été refermée avant sa mort, il ne peut se réincarner qu'à l'intérieur de la Maison, le personnage est donc définitivement perdu. S'il n'a pas encore percé le sombre secret et si la Porte est encore ouverte au moment de la mort, son Rêve part vers sa prochaine incarnation.

✂ Et s'il meurt hors de la Maison sans Issue ?

Sauf si la mort survient alors que Magenbourg a déjà basculé dans les Terres du Cauchemar (voir La voie du Cauchemar), le Rêve du personnage part vers sa nouvelle incarnation.





✂ Et si les Voyageurs ne sont pas d'accord sur la marche à suivre à l'intérieur de la Maison ?

Certains peuvent suivre la voie de l'Oubli, d'autres celle du Réveil, d'autres encore celle de l'Expiation. Il faut cependant que tous choisissent cette dernière pour que les Achterkijker soient libérés. Quoiqu'il en soit, la fermeture de la Porte fera disparaître les Pestilences. La Porte ne peut cependant être à la fois ouverte et fermée. Il est donc impossible que certains Voyageurs suivent

la voie du Cauchemar et d'autres non. Si un Voyageur quitte la Maison après avoir percé le sombre secret et s'éloigne sans refermer la Porte, la suite dépend de ce que font les autres pendant la période où il reste sous l'influence du collyre. Si la Porte est toujours ouverte quand les effets du collyre s'estompent, ce Voyageur fuyard entraîne à lui seul l'histoire, de manière irréversible, sur la voie du Cauchemar. Si ses compagnons ont refermé la Porte entre-temps, le fuyard se retrouve projeté sur la voie du Réveil.

Pharmacologie magenbourgeoise

Faute de place, les remèdes essayés contre la Feye n'ont pas été cités dans le corps du scénario. Ils peuvent toutefois être utiles aux Gardiens des Rêves désirant étoffer leurs descriptions. Voici donc en vrac quelques suggestions.

La membrane intérieure du géfier de la poule étant séchée & pulvérisée est employée pour fortifier l'estomac, pour arrêter le vomissement & le cours de ventre. [...] Le jaune d'œuf est astringent, on en mêle dans les lavemens pour la dyssenterie & pour les autres cours de ventre. [...] La poudre de Crapaud se fait par trituration simple de l'animal séché, elle entre dans les amulettes qu'on porte pour chasser la contagion de l'air ; & elle arrête inmanquablement l'hémorragie du nez, si on l'applique derrière les oreilles. [...] On doit choisir l'Yvoire le plus poli & le plus blanc. Il est defficatif, rafraichissant, astringent, incisif ; il fortifie les viscères & arrête les cours de ventre & résiste à la pourriture & au poison. On l'emploie en forme de limaille dans les infusions, & on le donne en substance en forme de poudre jusqu'à demi dragme. L'Yvoire n'est pas moins alexipharmaque que la corne de cerf. [...] Le pigeon vif coupé par le milieu, & appliqué chaud sur la tête après l'avoir rasée, tempère les humeurs effarouchées, & dissipe la mélancolie & la tristesse. [...] Il faut choisir le Vipere au printemps quand elle a dépouillé sa vieille peau, & qu'elle commence à manger la pointe des herbes, c'est alors qu'elle est bonne. Quant à ses vertus, elle convient aux maladies malignes, & où il y a du poison en général, & en particulier aux fièvres malignes & pestilentielles, lors même que le pouls semble faillir. Les cœurs et les foyes de Vipere sont le spécifique de la dyssenterie épidémique. [...] La fiente de sanglier est résolutive ; bûche sèche, elle arrête l'hémorragie, aussi bien qu'appliquée par dehors. [...] L'Huile de Renard par la décoction de l'animal dans de l'huile commune est émolliente, résolutive, fortifiante ; enduite, elle sert contre les convulsions, les rétractations des membres, le tremblement, la paralysie, la douleur d'oreille, les playes de la tête, & la chauveté ou alopecie. [...] La pierre hématite ou sanguine est une pierre dure participant du fer, disposée en aiguilles pointues, de couleur brune mais devenant rouge comme du sang à mesure qu'on la met en poudre. Elle est rafraichissante, defficative, astringente, agglutinative, & par conséquent salutaire au crachement de sang, aux flux & hémorragies de ventre, des reins, de la vessie, des viscères. Elle sert aussi extérieurement tenue dans la main, elle arrête infailliblement l'hémorragie du nez. [...] La fiente de Paon a propriété de guérir l'épilepsie et le vertige. On en prend durant plusieurs jours une dragme qu'on met infuser dans du vin, puis on boit la colature à jeun, continuant depuis la nouvelle lune jusqu'à la pleine lune. [...] L'eau de Fray de Grenouille est condensante, propre pour les hémorragies.

La Théorie Miasmatique connaît un regain de popularité pendant l'épidémie de Feye et il se vend de bonnes quantités de parfums liquides ou à brûler, destinés à dissiper le mauvais air porteur de maladies, ainsi que de petits sachets de poudres odorantes, mélangées de cendre de crapaud, pour porter autour du cou. Les Chuchoteurs quant à eux murmurent au dessus de petits godets ayant jadis contenu divers produits et remplis d'Eau d'Extinction de Cailloux le nom de la maladie, celui du malade et un souhait de prompt guérison, avant secouer fortement le liquide. L'eau ainsi dynamisée est aspergée sur des boulettes de mie de pain, qui reçoivent ainsi la mémoire du remède avant d'être avalées par le patient. S'ils n'ont jamais guéri personne, ces élixirs ne sont pas plus dangereux que l'absence de traitement, ce dont ne peuvent se vanter les barbiers.





Le Grimoire de Magenbourg

Les haut-révants intervenant dans ce scénario maîtrisent certains rituels et sortilèges que l'on ne trouvera pas dans le livre des règles, en voici la description.

Une nouvelle zone d'Oniros :

Quanteur

(Marais) R-6 r4

Portée : E1

Durée: HN

JR : aucun

Effet : Cette illusion d'Oniros crée dans la zone une quanteur abominable, évoquant de manière aussi abjecte qu'imprécise tout ce que les victimes ont jamais pu sentir de plus nauséabond, en bien pire. Le seul moyen d'y échapper est de retenir sa respiration, se boucher le nez ne suffisant pas. Un jet de CONST. à -4 est nécessaire pour ne pas être pris de nausées incapacitantes (sonné), ou de vomissement en cas d'échec significatif ou total (sonné, perte de 1d4 End.). L'effet cesse dès que l'on sort de la zone et le jet de CONST. doit être rejoué à chaque nouvelle entrée.

Une nouvelle illusion d'hypnos :

Musique merveilleuse d'hypnos

(Sanctuaire) R-6 r2+ / 14

Portée : E1 / portée d'oreille

Cible : humanoïde

Durée : 4 rounds / durée du morceau

JR : aucun

Effet : Ce sort est lancé sur un musicien ou un chanteur juste avant qu'il ne commence un morceau, qu'il s'agisse d'une improvisation ou de l'interprétation d'un morceau préexistant. La cible doit commencer à jouer 4 rounds au plus après que le sort a commencé à faire effet, faute de quoi la magie se dissipe. Pour les victimes de cette illusion, la qualité du morceau semblera augmentée de 1 par tranche de 2 points de rêve dépensés, jusqu'à un maximum de +7. La qualité intrinsèque de l'œuvre n'en est pas modifiée.

Voie de Thanatos

Sorts d'Envoûtement

Douleur

(Lac), R-6 r2+

Portée : toucher

Durée : HN du magicien

Cible : relique

JR : aucun

Effet : Lancé sur la relique d'une victime possédée de corps par le magicien, ce sort lui cause de terribles douleurs – dont les détails et la localisation sont au choix de l'envoûteur – entraînant immédiatement un encaissement sur la table des coups non mortels avec un bonus de 1 pour 2 points de rêve supplémentaires dépensés, dans la limite de +5. Tant que durent les douleurs, la victime doit réussir un jet de VOL à -3, pour toute nouvelle action (à chaque round dans un combat), faute de quoi elle sera sonnée. Une réussite particulière au jet de VOL permet de surmonter la douleur pendant une période plus longue (fin de l'action en cours, du combat...). Le magicien peut mettre fin au sort quand il l'entend, dans la limite de sa durée maximale.

Horreur

(Forêt), R-5 r5

Portée : toucher

Durée : jusqu'à la prochaine nuit de sommeil

Cible : relique

JR : aucun

Effet : Cet envoûtement est très proche de Cauchemar, si ce n'est qu'il évoque chez la victime possédée d'esprit, lors d'une période de veille, une horreur profonde, paralysante, mais dont l'objet et la cause sont indistincts. La victime joue aussitôt un jet de Résilience à -3 pour 1, 2 ou 3 points d'Effroi. Pendant toute la durée de l'envoûtement, la victime doit réussir un jet de VOL à -3 pour entreprendre une quelconque action (comme pour Douleur). Le magicien peut interrompre le sort quand il le souhaite.





Métamorphose en végétal

(Lac), R-11 r11

Portée : toucher

Durée : illimitée

Cible : relique

JR : aucun

Effet : Cet envoûtement est très proche de celui de Métamorphose en animal. Comme ce dernier, il peut être lancé suite à une Possession d'esprit ou une Possession de corps. Dans le premier cas, l'envoûté reste totalement immobile, les orteils dans l'eau de préférence, en déroulant les bras et ouvrant ou fermant lentement les mains, selon l'heure du jour et la direction du soleil. Difficile d'y survivre très longtemps. Dans le second cas, l'envoûté devient un végétal n'excédant pas sa TAILLE, arbuſte, buisson, herbe ou fleur. Si la victime avait les pieds sur un sol meuble lors de la transformation, le végétal est enraciné ; sinon, il gît les racines à l'air et, sans soins, meurt rapidement. Un haut-rêvant métamorphosé de corps en végétal peut encore utiliser sa magie, mais ne peut plus pointer une cible librement – il faut que celle-ci soit en face de ce qui lui sert de doigt (branche, feuille ...). Sinon, il ne peut utiliser des sorts que centrés sur lui-même.

Sort individuel

Voile de Thanatos

(Marais) R-7 r7

Portée : E1

Cible : humanoïde

Durée : HN

JR : aucun

Effet : Les entités de cauchemar incarnées et non incarnées se désintéressent totalement de qui est couvert par le voile de Thanatos. Elles perçoivent la cible mais l'ignorent, tout simplement. Les seules exceptions sont les esprits thanataires (règles p. 428) s'ils considèrent déjà la personne couverte par le voile comme leur victime désignée. Bien entendu, attaquer une entité déchire le voile et met fin au sortilège.

Rituels de conjuration

Asservissement

(Variable), R-12 r6

Portée : E2

Cible : créature invoquée par Hypnos ou Thanatos

Durée : selon le rituel d'invocation d'origine

JR : -8, joué par l'invocateur

Effet : Pratiqué dans la Terre Médiane d'origine de la créature ciblée, que le haut-rêvant la connaisse *ab initio* ou qu'il ait pratiqué une analyse magique complète auparavant, ce rituel brise le lien qui unit la créature à son invocateur, et oblige celle-ci à obéir au magicien thanataire. Les conditions (lien, type de tâche, durée) sont les mêmes que dans le sort d'origine.

Chaînes de Thanatos

(Fleuve), R-11 r9

Portée : E2

Cible : Entité de Cauchemar Incarnée
« sauvage »

Durée : Permanente / HN du magicien

JR : spécial

Effet : Le premier effet de ce rituel est d'empêcher l'Entité ciblée de s'éloigner à plus de E2 du magicien. Celui-ci reste en transe une fois le rituel accompli et peut essayer de vaincre l'Entité par le Rêve, exactement comme si elle était désincarnée (voir livre des règles p. 434). Durant tout le temps du combat, l'Entité est libre d'agir et peut très bien attaquer physiquement le magicien, qui devrait avoir pris ses précautions à ce sujet. La transe cesse dès que le combat par le Rêve est résolu. Si le magicien est vaincu, il n'est pas possédé mais s'effondre, son Rêve actuel tombant à 0. Si l'Entité est dominée, elle obéit désormais au magicien, dans la mesure de ses facultés, comme si le magicien en était le créateur. La durée de cet esclavage varie : si le magicien connaît le rituel qui permet de créer l'Entité esclave, l'effet est permanent. Sinon, l'Entité retrouve sa liberté à la fin de la prochaine heure de naissance du magicien.





Guetteur

(Collines), R-9 r6

Portée : toucher

Cible : Focus de la créature invoquée ou objet

Durée : spéciale

JR : aucun

Effet : Ce rituel, accompli en touchant le focus d'une invocation thanataire – ou à défaut un objet quelconque – permet de retarder les effets du rituel d'invocation. Celle-ci se produit à l'emplacement où l'objet a été laissé dès que certaines conditions sont remplies : à telle heure, tel jour ; lorsque telle personne est en présence du focus ; dès que quelqu'un touche le focus et ainsi de suite. Le haut-rêvant n'a pas besoin d'être présent. Par ailleurs, il a toujours la possibilité de libérer l'invocation en un round, en touchant le focus.

Invocations par Thanatos

La voie ténébreuse permet des invocations dont les lois générales suivent celles des invocations par Hypnos, à ceci près que les créatures invoquées sont le plus souvent des Entités de cauchemar. Les rituels thanataires nécessitent généralement de tenir en main un focus matériel. Cette préparation est appelée « condition » dans les descriptions qui suivent. Une * indique que le focus permet à l'Entité de s'incarner et est détruit dans le processus.

Abomination chthonienne

(Collines de Noirseul, H9), R-12 r10

Portée : E1

Condition : une pincée d'une poudre composée à parts égales de cendre de poulpe ou de calamar, de cendre de jeune chèvre et de cinabre*

Durée : HN

JR : aucun

Effet : Ce rituel invoque une abjecte masse protéiforme et grouillante d'où s'extrudent et où se redissolvent en permanence tentacules, yeux, suçoirs dentus et baveux, membres contrefaits et autres organes aux fonctions mal définies. La simple vue de ses horribles contorsions et mutations nécessite un jet de Résilience à -5 pour 2, 4 ou 6 points d'Effroi. L'abomination chthonienne est grosse comme quatre éléphants et ne peut se déplacer. Elle n'esquive et ne pare

jamais mais peut allonger pseudopodes et flagelles jusqu'à 10 mètres pour frapper ses proies. Elle peut porter jusqu'à six attaques à chaque round, dont quatre au maximum sur un même opposant. Stupide et haineuse, l'abomination chthonienne ne se préoccupe que de broyer et dévorer toute vie passant à portée de ses palpes, ne reconnaît pas l'invocateur et n'obéit à aucun ordre.

Abomination chthonienne

Entité de Cauchemar Incarnée

TAI32 RÊVE20 Mêlée26 End52

vitesse 0 +dom+7 Prot. (jet de Rêve à -5)

attaque+5, musique-4

Cafards

(Nécropole de Xotar, I6), R-3 r3

Portée : E1

Durée : HN du magicien

JR : aucun

Effet : Création probable d'un nécromant en herbe, ce rituel crée un grouillement de plusieurs centaines de cafards gros comme un pouce, abjects à voir, mais par ailleurs inoffensifs. Ils n'obéissent pas à l'invocateur mais vont où bon leur semble, vaquant à leurs petites occupations de cafards : grimper partout, se glisser dans les lits et les armoires, crapahuter sur la nourriture... Le magicien ne peut révoquer les cafards suivant la loi ordinaire.

Furies

(Forêt des Furies, E15), R-9 r9

Portée : E1

Condition : Trois cheveux de vieille morte de rage

Durée : Tâche ou fin de la prochaine heure

JR : spécial

Effet : Le rituel tire de l'ombre trois Furies, bestiales créatures femelles, au corps fauve, aux mains griffues, aux traits de vieilles acariâtres, laides et hirsutes à effrayer les Harpies. Mauvaises comme la peste, rapides, bondissant avec une vigueur et une agilité félines, elles déploient une force de destruction redoutable, brisant tout avec rage, agonisant tout ce qui passe à proximité d'injures, obscénités, cris et malédictions. L'invocateur a heureusement tout pouvoir sur les Furies et peut choisir l'objet de leur rage (un être, un groupe, un objet, un bâtiment sur lequel elles vont s'acharner, ou bien une zone définie où elles





vont se déchaîner). Les Furies doivent voir la cible pour l'attaquer. Elles ne tuent pas, bien qu'elles soient fort à même de navrer gravement quelqu'un. Elles giflent, mordent, griffent, rossent, malmènent, écorchent vif, cassent tout, mais ne donnent jamais la mort directement. Quiconque voit les Furies à l'œuvre doit réussir un JR à -8 ou trembler de s'attaquer à elles (VOL à -5, comme pour un sortilège de Peur, voir livre des règles p. 246). Cette invocation ne doit jamais être pratiquée par temps d'orage : les Furies deviennent alors folles au point de ne plus reconnaître le magicien.

Furies

TAI11 CON13 FOR14 VOL13 PER12 RÊVE09
Mêlée14 Dérobée12 Vie12 End25
vitesse 14/30 +dom+1 Prot.1
corps à corps+4 (griffes +dom+2), esquive+4,
course+3, escalade, saut+7, vigilance+4,
survie en ext., en forêt+6, rage aveugle+9

Gohyoule

(Désolation de Jamais, G1), R-6 r4

Portée : E1

Condition : Une langue de hyène, mariol, brolute ou autre animal ricanant*

Durée : fin de la 7^e nuit

JR : spécial

Effet : Le Gohyoule est une espèce de goblin grand comme la main, fripé, griffu, borgne, couvert d'une fourrure rase, ocre tachetée de brun, rappelant curieusement une hyène bipède. Dès que le magicien lui a donné l'image mentale d'une cible et a indiqué l'endroit où elle se trouve (il doit connaître le chemin), le petit monstre se met en route avec un jappement joyeux. Le Gohyoule a un seul pouvoir, un seul plaisir : empêcher celui qu'il hante de dormir. Ce à quoi il excelle grâce au ricanement sinistre et insultant qu'il fait entendre aux oreilles de sa victime dès qu'elle commence à s'assoupir, la réveillant en sursaut. Le pire est que seule la cible entend ce rire, et le Gohyoule est si petit et rapide qu'il est pratiquement insaisissable. Il a par ailleurs la faculté étrange de disparaître et apparaître dans les coins. Tant que le Gohyoule n'a pas été détruit ou exorcisé, l'épreuve se poursuit, il est impossible à la victime de dormir plus de quelques minutes (aucune récupération, jet de Moral en situation malheureuse). La cible a cependant droit à un JR

standard à -8. En cas de réussite, elle reste insensible aux efforts du Gohyoule et ne percevra le ricanement que comme un bruit diffus et sans importance, à la limite de son rêve et de sa conscience. Si le haut-rêvant possède une relique du dormeur et a accompli une Possession d'Esprit, ce dernier n'a droit à aucun JR.

Gohyoule

Entité de Cauchemar Incarnée
TAI01 RÊVE11 Mêlée06 Dérobée15 End12
vitesse 15/30 Prot. (jet de Rêve à -1)
esquive, course, saut+4, discrétion, vigilance+6,
apparaître / disparaître dans les coins+8
ricanement scabreux+10

Le Gohyoule est tout petit et lâche.

Mangeur de jour

(Plaines Noires, H10), R-8 r8

Portée : E3

Condition : ombre d'une plume noire*

Durée : HN du magicien

JR : aucun

Effet : L'être mystérieux engendré par ce rituel est semblable à un grand oiseau couleur de nuit. Il obéit à la pensée du haut-rêvant dans la limite de la portée du rituel. Son unique activité est de dévorer le jour là où il se trouve, ce qu'il fait quelques instants (1 round). Là où le jour meurt (une zone grossièrement sphérique de 5m de diamètre) s'installe une nuit profonde (jets de VUE à -12), qui n'a malgré les apparences rien de magique. L'appétit du Mangeur de jour est insatiable, mais le jour revient vite là où il n'est plus (les jets de VUE passent à -9 un round après le départ du Mangeur, -6 deux rounds après, -3 trois rounds après ; au bout de quatre, le jour est entier). Glaukhom l'Oniroclaste affirme que le ballet d'une neuvaine de Mangeurs de Jours est le plus beau des spectacles offerts en ce monde.

Mangeur de jour

Entité de Cauchemar Incarnée
TAI09 RÊVE14 Mêlée11 Dérobée13 End23
vitesse 14/40 Prot. (jet de Rêve à -2)
esquive+2, vol+2, vigilance+2

Le Mangeur de jour ne combat jamais.





Souffle de cauchemar

(Désolation), R-7 r1+

Portée : E1

Cible : un objet (éventuellement composite)*

Durée : tâche ou HN

JR : aucun

Effet : Ce rituel contre nature transforme l'objet ciblé en Entité de cauchemar incarnée dont la TAI est celle de l'objet et le RÊVE est égal au nombre de points de rêve dépensés. L'objet animé obéit à l'invocateur et peut se tordre, bondir, pincer, sauter, mordre comme un animal mais pas voler, sauf si sa masse et sa conformation s'y prêtent. Le niveau de ses compétences est déterminé par son RÊVE (table p. 424 du livre des règles). Cotte de mailles stricteuse, table galopante, maie broyeuse, la seule limite est celle de l'imagination malade du magicien. À la fin du sort, l'objet est brisé, démantibulé, hors d'usage. Ce rituel est sans effet sur les objets enchantés, qui ont déjà leur propre RÊVE.

Vol thanataïre

(Monts), R-9 r7+

Portée : E1

Cible : un objet (éventuellement composite)*

Durée : tâche ou HN du magicien

JR : aucun

Effet : Similaire à Souffle de cauchemar, ce rituel d'invocation transforme l'objet ciblé en entité de cauchemar incarnée dont la TAI est celle de l'objet et le RÊVE est de 7. Sa seule capacité est de voler, à une vitesse de 10 km/h^{dr} plus 10 par point de rêve supplémentaire dépensé dans la limite de 60. Elle est toujours suffisamment forte pour emporter l'invocateur et son équipement mais ne peut emmener personne d'autre. Le rituel peut être lancé sur n'importe quel objet – un balai, une chaise, un chaudron... – choisi par le magicien dans la limite de 200 kg. Attention toutefois, il est beaucoup plus sûr et confortable de voler allongé sur un tapis moelleux que désespérément agrippé à une cuiller. L'objet est hors d'usage à la fin du rituel, qui est sans effet sur les objets enchantés.

Vermine dévorante

(Lac de Misère, F2), R-6 r7

Portée : E1

Condition : une souche morte

Durée : HN du magicien

JR : aucun

Effet : Le rituel fait sortir de sous la souche une multitude de bêtes inquiétantes rappelant de gros rats noirs au pelage luisant, horriblement maigres, dont le regard vicieux et certaines attitudes ont quelque chose d'humain. Ces vermines n'ont qu'un but : manger. Cela signifie de rapides ravages pour tout ce qui est nourriture, mais aussi cuir, bois, papier ou tissu. Les rats ne résistent pas face à une attaque concertée – une demi-douzaine de gars déterminés avec des torches suffit à les exterminer – mais sont dangereux pour un agresseur isolé ou une victime sans défense : blessé grave, nourrisson, vieillard débile, volaille... Même si on les massacre, les rats noirs continuent à tout dévorer et saccager avec un appétit frénétique : rien ne les effraie ! Le pouvoir destructeur de ces mille bouches est tel qu'il leur suffit d'une heure draconique pour anéantir les récoltes d'un village ou couler un navire de bon tonnage. On murmure que ces rats auraient déjà dévoré des rêves entiers. Thanatos à l'œuvre.

Vermine dévorante

Endurance 100

vitesse 12/20 +dom+4

difficulté à chaque round 1d6+2

Les règles du combat contre la Vermine sont particulières : un seul jet de Mêlée/Arme est joué pour chaque attaquant et chaque round. Si le jet est raté, l'attaquant subit un encaissement. S'il est réussi, la vermine subit des pertes d'End. (sans blessures ou perte de points de vie, comme pour les entités de cauchemar incarnées). Une réussite particulière donne un bonus de 5 au jet d'encaissement de l'attaquant, un échec total un bonus de 5 au jet d'encaissement de la vermine. Une victime incapable de se défendre subit une perte automatique d'1 PV par round tant qu'elle n'est pas secourue.





Voleur de voix

(Plaines des Soupirs, G15), R-6 r6

Portée : E1

Condition : Une relique de la cible, avec ou sans Possession de corps

Durée : HN du magicien

JR : spécial

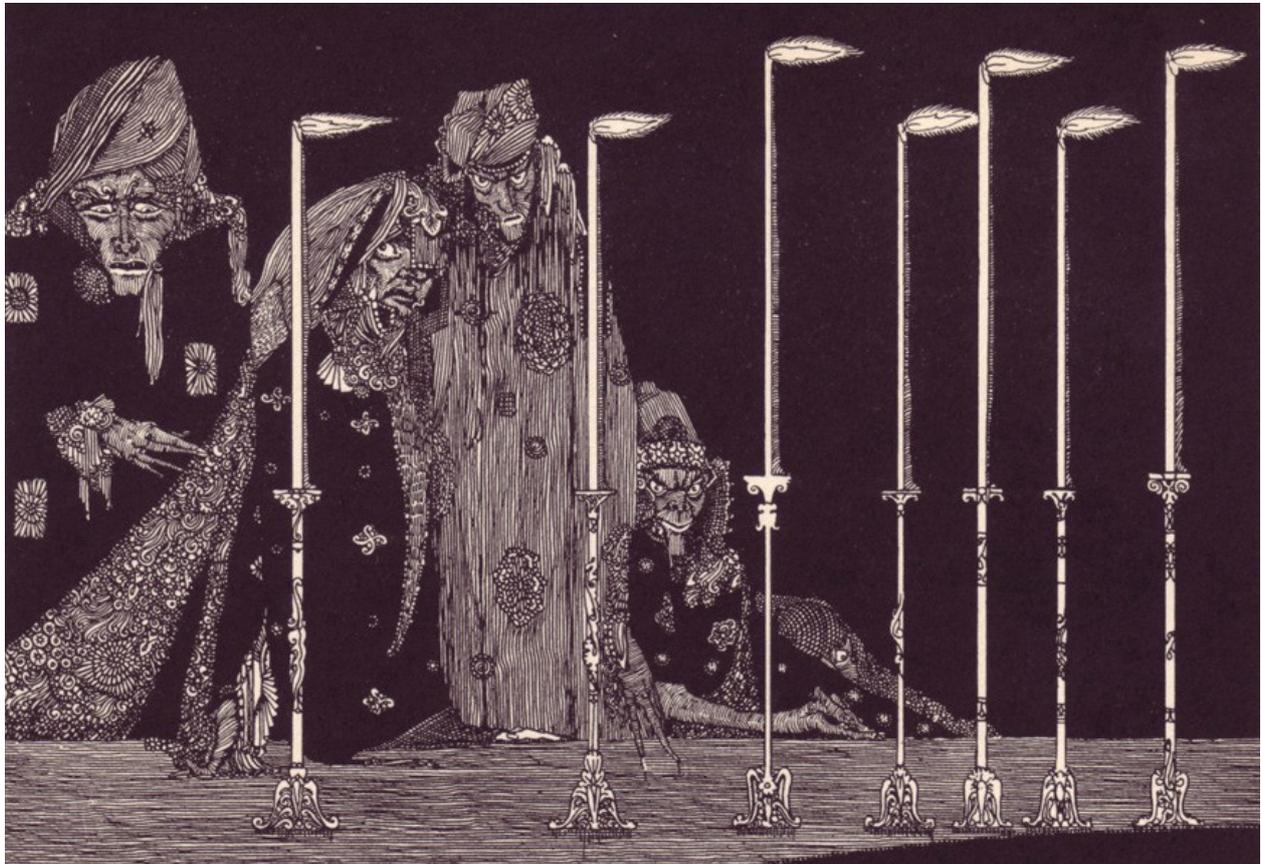
Effet : Le rituel évoque ce qui apparaît, dans l'ombre ou de nuit, comme une silhouette confuse et pâle, légèrement luminescente, fantomatique et silencieuse. De jour, l'être est invisible. Sur ordre du magicien, l'Entité se met en chasse : sa proie est désignée par la relique et le Voleur est capable de la retrouver ou qu'elle soit, pourvu que ce soit dans le même rêve. Une fois arrivée au terme du voyage, le Voleur plonge la main dans la gorge de sa victime et s'empare de sa

voix. Le vol est insensible et instantané si elle est possédée de corps, sinon, il faut que l'Entité sorte victorieuse d'un combat par le Rêve. Une fois la voix subtilisée, la victime devient muette et le Voleur est capable, sur ordre du magicien, de répéter ce que ce dernier désire en employant le son et les accents de la voix dérobée. En plaçant l'Entité dans sa bouche, le haut-rêvant peut tromper n'importe qui : la voix qu'il a usurpée n'est pas une quelconque imitation hypnotique, c'est la voix authentique, asservie, de la victime ! Lorsque le rituel prend fin, celle-ci retrouve soudain sa faculté de parole.

Voleur de voix

RÊVE16, Possession+3, Vitesse 24

Terre d'attache : Plaine des Soupirs G15





De l'horreur dans Rêve de Dragon

Le sommeil des dragons est souvent tranquille et leurs rêves paisibles et plaisants. Mais il peut aussi être gagné par l'obscurité. Au long de leur voyage, les personnages seront confrontés à des événements dérangeants, horribles, terrifiants. Qu'ils en soient acteurs ou simples spectateurs, ces événements laisseront une trace et le Rêve risque de tourner peu à peu au Cauchemar.

Les gardiens des rêves cherchant à s'éloigner du ton campagnard onirique, ironique et léger de Rêve de Dragon pour donner à leurs scénarios une connotation plus sombre trouveront ici un ensemble cohérent de règles permettant d'intégrer des éléments d'Horreur et de Cauchemar et surtout d'en simuler les effets sur les personnages. La vision de la folie donnée dans les pages suivantes est donc plus pesante que l'image habituelle du haut-rêvant gentiment toqué qui se casse de temps en temps un œuf sur la tête.

Les inspirations sont trop évidentes pour qu'il soit utile de les détailler. Le travail de l'auteur a moins été de créer des concepts nouveaux que de s'efforcer d'intégrer aussi élégamment que possible dans les règles de Rêve de Dragon ce qui existait déjà ailleurs. À chacun, selon son goût, de reprendre tout ou partie de cette proposition, d'en atténuer ou renforcer certains aspects, tout en veillant à préserver la jouabilité et le plaisir du jeu.

Résilience et seuils

La résistance d'un personnage aux effets du Cauchemar est représentée par une nouvelle caractéristique dérivée : la RÉSILIENCE, obtenue en faisant la moyenne de RÊVE et de (21 - EMPATHIE). L'EMPATHIE peut être remplacée par l'INTELLECT si ce calcul est plus favorable. Face à l'Horreur, être obtus, bouché et sans imagination est un avantage.

Le glissement progressif du personnage dans le Cauchemar est exprimé grâce à la distinction entre deux sortes de Rêve : le Songe et le Cauchemar. Le fonctionnement de la caractéristique RÊVE est inchangée, celui du seuil de rêve (SR) également.

Deux nouveaux seuils apparaissent : le seuil de songe (SS) et le seuil de cauchemar (SC), dont la somme est toujours égale au SR. Au départ, le SS est égal au SR et le SC est de 0. À mesure que le personnage s'enfonce dans le cauchemar, son SC augmente et son SS diminue en conséquence. SC et SS sont toujours compris entre 0 et le SR ; si pour une raison ou une autre l'un des deux seuils devait varier d'un nombre de points l'emmenant au-dessus du SR ou en dessous de 0, les points en excès sont simplement ignorés.

Si le SR du personnage augmente grâce à une tête de Dragon ou la maîtrise d'un rêve de Dragon, le SS

augmente d'autant. Si le SR diminue suite à l'utilisation de certains rituels de Narcos ou Thanatos, la diminution se répercute sur le SS tant qu'il est supérieur à zéro, puis sur le SC. Certaines manifestations du Cauchemar peuvent également faire baisser le SR (voir plus loin).

Songe et Cauchemar

Les points de rêve prennent eux aussi deux colorations : les points de songe et les points de cauchemar.

Points de songe (ps) et points de cauchemar (pc) sont des points de rêve, le nombre de points rêve actuels est égal à la somme des points de songe et des points de cauchemar.

Sauf indication contraire, lorsqu'un personnage perd ou dépense un point de rêve, le joueur choisit s'il s'agit d'un point de songe ou d'un point de cauchemar. Les effets en termes de mécanique de jeu sont identiques.

Le gardien des rêves peut néanmoins vouloir noircir l'ambiance et décider que quand un haut-rêvant dépense des pc pour lancer un sort, ses effets seront teintés par le cauchemar, ce d'autant plus que le nombre de pc dépensés est important.





À lui de choisir quelle forme il donne à cette expression du cauchemar : effet visuels ou auditifs, sentiment de malaise, d'inquiétude etc. Les effets pratiques du sort ou rituel sont inchangés.

Effroi

Lorsqu'un personnage est confronté à l'Horreur ou au Cauchemar, il joue un jet de RÉSILIENCE dont la difficulté est fixée par le gardien des rêves. L'état général n'est pas pris en compte pour ce jet et aucune compétence n'est utilisée. Si le jet est réussi, le personnage surmonte l'épreuve sans dommage. En cas d'échec, on calcule le nombre de points d'Effroi gagnés par le personnage : 2 pour un échec normal, 4 pour un échec particulier, 6 pour un échec total.

La fréquence et l'échelle de difficulté des jets de RÉSILIENCE est laissée au libre choix du gardien des rêves. De même, le gain de points d'Effroi peut être modulé : par exemple 1 point pour un échec normal, 2 pour un échec particulier, 3 pour un échec total. Tout est question d'ambiance et de dosage. Le gardien des rêves peut opter pour un petit nombre de chocs particulièrement traumatisants séparés par des périodes de calme ou au contraire pour une montée lente et insidieuse, rythmée par de nombreux petits gains de points d'Effroi.

Effroi et Cauchemar

Lorsqu'un personnage gagne des points d'Effroi, il joue immédiatement un jet de VOLONTÉ dont la difficulté est égale au total de ses points d'Effroi.

Part. Sign. ou Norm. Rien ne se passe, le personnage conserve ses points d'Effroi, auxquels s'ajouteront les points gagnés suite à l'échec d'un futur jet de Résilience.

Echec ou Ech. P. Le personnage perd autant de points de rêve qu'il a de points d'Effroi (ps en premier, puis pc), son SS baisse d'autant, son SC augmente d'autant, le nombre de points d'Effroi du personnage est ramené à zéro.

Ech. T. Idem, le personnage est de plus submergé par la terreur. Il cherche par tout moyen à fuir la source de son effroi et, en cas de combat, est en demi-surprise.

Récupération du rêve

La récupération des points de songe et de cauchemar a lieu en dormant dans les Hautes Terres du Rêve, au rythme de 1d^{dr} par heure draconique. Le dormeur commence par récupérer les points de cauchemar, jusqu'à ce qu'il atteigne ou dépasse son SC, puis ses points de songe, jusqu'à ce qu'il atteigne ou dépasse son SS. Les points en excédent sont conservés et perdus au rythme de 1 point de rêve par jour, à la fin de l'heure du Château Dormant.

Si le dormeur obtient un 7 lors de la récupération de ses points de songe, il fait un rêve de Dragon, traité selon les règles habituelles. S'il obtient un 7 lors de la récupération de ses points de cauchemar, il est assailli par une bouffée de Cauchemar. Comme pour un rêve de Dragon, il rejoue un d^{dr} pour en déterminer la force, puis tente de le maîtriser par un jet de *points de rêve actuels/Draconic - force de la bouffée de Cauchemar*. Les vrai-révants considèrent le Draconic comme une *compétence absente*.

Les effets du jet de maîtrise sont les suivants :

Part. Gain d'un nombre de points de cauchemar égal à la force de la bouffée de Cauchemar, le SC baisse de 2 et le SS remonte d'autant.

Sign. Gain d'un nombre de pc égal à la force de la bouffée de Cauchemar, le SC baisse de 1 et le SS remonte d'autant.

Norm. Gain d'un nombre de pc égal à la force de la bouffée de Cauchemar.

Echec. Aucun point de cauchemar gagné, le SS baisse de 1 et le SC augmente d'autant.

Ech. P. Idem, une manifestation mineure du Cauchemar.

Ech. T. Idem, une manifestation majeure du Cauchemar.

Les bouffées de Cauchemar sont plus difficiles à maîtriser que les rêves de Dragon : l'utilisation des compétences en Oniros, Hypnos ou Narcos pour le jet de maîtrise ne peut amener l'ajustement final au-dessus de -4. La voie de Thanatos, plus proche du Cauchemar, ne souffre pas de cette limitation mais quand elle est utilisée, les seuils de songe et de cauchemar restent inchangés en cas de réussite particulière ou significative.





Dissipation de l'Effroi

Chaque jour à la fin de l'heure du Château Dormant, le personnage peut perdre un point d'Effroi. Il faut pour cela qu'il n'ait gagné aucun point d'Effroi ni récupéré aucun pc dans les Hautes Terres pendant les douze dernières heures.

Cauchemar et Santé

Rêver dans les Hautes Terres, baigné dans les cauchemars des Dragons, garantit un sommeil tourmenté. Les heures pendant lesquelles le personnage récupère ses points de cauchemar ne permettent pas la récupération d'endurance ou de fatigue. Si toutes les heures de sommeil sont passées dans cet état, les éventuels jets de guérison de maladie, d'empoisonnement, de blessures ou de points de vie sont reportés d'une journée.

Cauchemar et Moral

Si les règles de Moral sont utilisées, considérer que lorsqu'un personnage monte dans les Hautes Terres du Rêve pour récupérer des points de cauchemar, le jet de Moral du matin suivant est toujours un jet en situation malheureuse. Le gardien des rêves trouvera sans doute d'autres occasions de faire jouer de tels jets.

Cauchemar et haut-rêve

Haut-rêvants et vrai-rêvants ne réagissent pas différemment à l'Effroi et les manifestations du Cauchemar les affectent en première analyse de la même façon. Les haut-rêvants, grâce à leur connaissances du Draconic, ont plus de chance de maîtriser les bouffées de Cauchemar, mais cet avantage est contrebalancé par une fréquentation plus régulière des Hautes Terres du Rêve et donc de plus fortes probabilités d'y faire des mauvaises rencontres.

Cauchemar et Thanatos

La voie de Thanatos se place toutefois à part. À mesure que le haut-rêvant s'aventure dans cette voie interdite, le Songe recule devant le Cauchemar. Lorsque sa connaissance en Thanatos dépasse -11, le personnage perd un point de SS et acquiert un point de SC définitif. Il en va de même lorsque la compétence atteint -5, lorsqu'elle atteint 0 puis à

chaque nouveau niveau de maîtrise de +1 à +5. Comme indiqué plus haut, ceci ne peut avoir pour effet d'emmener le SC au-dessus du SR.

Lorsque la maîtrise de la voie de Thanatos progresse plus avant, le Cauchemar renforce les pouvoirs maléfiques du thanataire : le haut-rêvant gagne un point de SC et un point de SR pour chaque niveau de compétence à partir de +6.

Les points de SC définitifs constituent le SC minimum du personnage. Si la conversion d'un point de SC en point de SS a pour effet de faire descendre le SC en dessous de ce minimum, elle est ignorée. Cela s'applique en particulier à la récupération par le repos et à certaines manifestations du Cauchemar (voir plus loin). Le SC peut en revanche passer en dessous du minimum en cas de perte de SR (Mangeur de souvenirs ou Immersion dans le Fleuve, notamment).

Thanatos	SC minimum
-11	0
de -10 à -6	1
de -5 à -1	2
0	3
+1	4
+2	5
+3	6
+4	7
+5	8
+6	9 + 1SR
+7	10 + 1SR
+8	11 + 1SR
+9	12 + 1SR
+10	13 + 1SR
+11	14 + 1SR

Le SC minimum ne peut diminuer que si le personnage oublie ses connaissances dans la voie de Thanatos (baisse du niveau de compétence). Dans ce cas, les points de SR éventuellement gagnés grâce à l'augmentation de la compétence sont également perdus – un point de SR perdu pour chaque niveau supérieur à +5 perdu.

Si le gardien des rêves choisit d'appliquer cette règle, il est recommandé d'équilibrer le jeu en développant les sorts et rituels de la voie de Thanatos pour en augmenter l'intérêt. Le système des ombres de Thanatos peut également être abandonné, car il fait double emploi avec les manifestations du Cauchemar.





Connaissance du Cauchemar

Thanatos est utilisé non seulement comme une voie Draconic permettant aux haut-rêvants de manipuler des forces du Rêve, mais également comme une connaissance théorique, accessible aux vrai-rêvants au même titre que Légendes ou Astronomie.

Elle retrace le degré de familiarité du personnage avec le Cauchemar, ses règles et manifestations, les différentes créatures qui en sont issues, leurs caractéristiques et habitudes, pour autant que de telles abjections aient suffisamment de stabilité pour être cataloguées. Sur ces choses rejetées par les Dragons, la compétence Légendes peut donner de vagues indications mais celles-ci sont généralement trop atténuées ou déformées pour avoir une quelconque utilité pratique.

Lors d'un séjour dans les Terres du Cauchemar, Thanatos peut également être utilisé à la façon d'une compétence de survie en extérieur ou dans un milieu particulier.

En revanche, les vrai-rêvants ne peuvent mettre à profit leur connaissance théorique de Thanatos pour maîtriser une bouffée de Cauchemar.

Pour les vrai-rêvants utilisant Thanatos comme une simple connaissance, les effets de la progression du niveau en Thanatos sur le SC sont identiques à ceux décrits plus haut (cf. Cauchemar et Thanatos), si ce n'est qu'aucun point de SR n'est gagné au-delà du niveau +5 : tant que cela est possible, la progression du SC continue à s'accompagner d'une diminution du SS, le SR restant inchangé. Lorsque le SS est égal à 0, le SC ne progresse plus.



Endurcissement

Optionnellement, le gardien des rêves peut considérer qu'une confrontation régulière à l'Horreur use la sensibilité du personnage et le rend petit à petit plus résistant à l'Effroi, mais également plus en retrait du Rêve et coupé des autres.

Si l'ajustement final d'un jet de RÉSILIENCE est négatif, le personnage peut soit gagner des points d'expérience en RÊVE selon les règles habituelles, soit perdre des points d'expérience en EMPATHIE, en même quantité : la moitié de l'ajustement final, arrondi au-dessous. Le gardien des rêves peut laisser le libre choix au joueur ou décider lui-même.

Il peut autoriser l'EMPATHIE à descendre de cette manière en dessous de 6 – le gain d'un point de caractéristique jusqu'à 6 coûte 5 points d'expérience.

Avec une EMPATHIE de 1, le personnage sera pratiquement incapable de reconnaître les émotions, de saisir les relations interpersonnelles et le langage non verbal, ce qui rend les interactions sociales difficiles. Il lui sera impossible de lire les intentions de ses interlocuteurs, de sentir les mensonges. Il pourra ainsi montrer un excès de confiance ou de défiance apparemment absurde. Ses comportements et ses réactions, même s'ils continuent à suivre une logique interne, sembleront décalés, parfois incompréhensibles et souvent dérangeants.

Avec une EMPATHIE de 0, le personnage est complètement plongé dans son monde intérieur. Il a coupé tout lien avec un environnement qui ne se manifeste plus que comme un désordre incompréhensible et effrayant. Il ne peut plus être joué.





Exemple général

Yévan a un RÊVE de 11 et une EMPATHIE de 6, sa RÉSILIENCE est de 13. Avec un RÊVE de 15 et une EMPATHIE de 14, la RÉSILIENCE de Karel est de 11.

Après quelques jours de vagabondage dans les collines, les deux voyageurs reviennent au sympathique village où ils ont passé la nuit au début de leur aventure. Las, un mal inconnu a frappé l'endroit. Les bâtiments de bois et de torchis sont ruinés, les habitants massacrés, beaucoup atrocement mutilés. La scène tranche avec l'atmosphère légère et bucolique dans laquelle les personnages évoluent habituellement et le GR estime la difficulté du jet de RÉSILIENCE à 3.

Yévan a 45 % de chance de réussite, avec un jet de 23, elle supporte l'épreuve, protégée par son manque d'imagination. Karel a 38 % de chance de réussite, son jet de 89 est un échec particulier, il marque donc 4 points d'Effroi. Il joue un jet d'Effroi. Sa VOLONTÉ est de 12, il a donc 36 % de chance de réussite. Avec un jet de 27, il surmonte temporairement son malaise.

Yévan convainc Karel de rechercher le responsable de cette boucherie. Après quelques péripéties, ils découvrent au cœur des bois un antique et étrange bâtiment où se terre une entité de cauchemar d'une hideur telle qu'elle défie toute description. Le GR estime la difficulté du jet de RÉSILIENCE à 5.

Yévan vient de trébucher dans l'escalier à la géométrie non euclidienne qui descend vers la créature. Elle est distraite et réussit son jet avec un 05 pour une chance de réussite de 32 %. C'est une particulière et le gardien des rêves décide que Yévan perd 2 points d'expérience en EMPATHIE. Elle n'en avait aucun, son EMPATHIE descend donc à 5 et il lui reste 3 points d'expérience dans cette caractéristique.

Karel a le pied plus sûr mais, avec un jet de 40 pour un chance de réussite de 27 %, il est moins heureux. C'est un échec normal, son Effroi augmente donc de 2 et passe ainsi à 6. Il joue un jet de VOLONTÉ de difficulté 6 et obtient 95. C'est un échec total, il s'enfuit en hurlant, laissant Yévan seule face au péril.

Karel n'avait jamais été confronté à de telles horreurs : son SC est de 0, son SS de 15. Il a tenté d'utiliser le Haut-Rêve dans la matinée mais a dû se dérober devant une rencontre dans les Terres Médiannes : il lui reste 14 points de songe. Suite à l'échec de son jet de volonté, son SC monte à 6, son SS descend à 9, son SR reste de 15. Il passe à 8 points de songe et a 0 points de cauchemar. Son Effroi redescend à 0.

Après une course éperdue dans la nuit, Karel s'effondre dans un buisson et sombre dans un sommeil agité. Il a 0 pc pour un SC de 6, il passe donc sa première heure de sommeil dans les Hautes Terres à récupérer ses pc. Il joue 1d^{dr} et tire un 2 ; il lui reste 4 pc à récupérer et il passe une deuxième heure dans les Hautes Terres. Il tire un 5, ses pc passent à 7, davantage que son SC. Il passe donc l'heure suivante à récupérer des points de songe. Il tire un 3, son nombre de points de songe passe à 11. Il finit la nuit dans les Basses Terres du Rêve. Au réveil, il a au total 18 points de rêve. Il en perd un à la fin de l'heure du château dormant. Ayant à la fois des points de songe et de cauchemar en excès, il choisit de perdre un point de cauchemar.

Le lendemain, Karel utilise le haut-rêve pour se tirer d'un mauvais pas. Dans la soirée, il arrive dans un petit hameau, abandonne quelques piécettes au tenancier de la maison des voyageurs et s'effondre sur une paillasse. Il s'endort avec 0 ps et 5 pc. Il lui manque 1 pc, il passe donc la première heure dans les Hautes Terres à récupérer des points de cauchemar et jette un d^{dr}. Il tire un 7, c'est une bouffée de Cauchemar. Il joue un nouveau d^{dr} et tire un 2, la puissance de la bouffée de Cauchemar est donc de 9.

La meilleure voie draconique de Karel est Oniros à +4 ; il a 5 points de rêve (0 ps et 5 pc). Son jet de maîtrise est donc de 5/-5, soit une chance de réussite de 12. Il tire 94, c'est un échec total. Son SS descend à 8, son SC monte à 7 et il est victime d'une manifestation majeure du Cauchemar. La semaine commence mal...

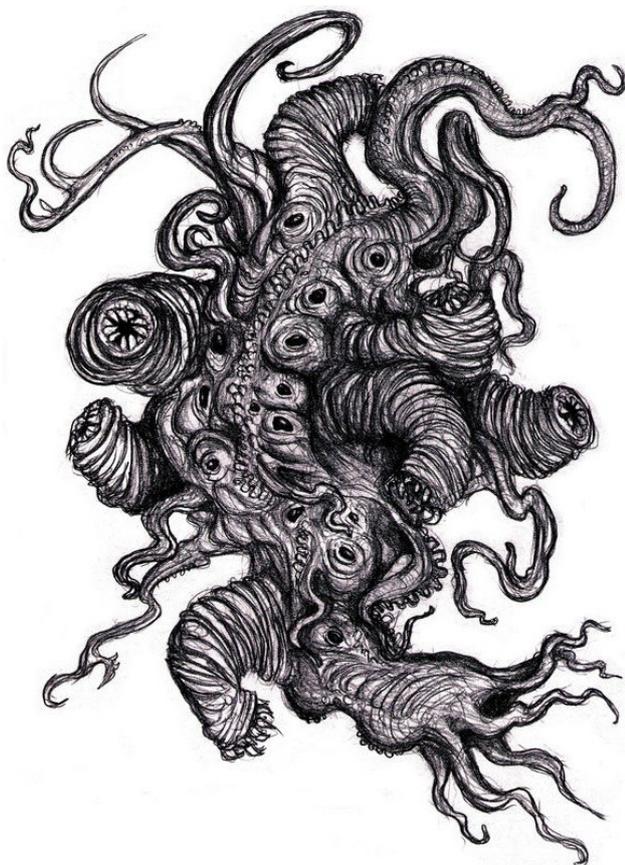




Manifestations du Cauchemar

Les manifestations du Cauchemar sont de deux sortes, mineures et majeures. Quand un personnage est victime d'une manifestation, le gardien des rêves peut soit la tirer au sort dans les tables suivantes, soit en décider la teneur, en construisant une montée en intensité ou en se basant sur le SC du personnage. Ces tables ne sont pas exhaustives et le gardien des rêves peut y ajouter des idées nouvelles.

Il est possible de développer la description des manifestations du Cauchemar successives autour d'un même thème, en lien avec les événements déclencheurs. Au contraire, un absurde inquiétant peut être recherché. La seule limite est l'imagination du gardien des rêves.



Les effets des manifestations du Cauchemar pourront être instillés de manière subtile et progressive, sans donner aux joueurs tous les détails, notamment leur durée. Ainsi, plutôt que de se jeter sur le personnage, une infiltration du Cauchemar ou un psychopompe pourra le suivre en attendant qu'il soit vulnérable, interrompre une confrontation dans laquelle le personnage prend le dessus et revenir plus tard.

Certaines manifestations sont dites temporaires. Sauf indication contraire, leur durée alors est de $d^{dr} + 3$ jours, soit une durée minimale de 3 jours et une durée moyenne de 7. Si une manifestation du Cauchemar temporaire est en cours et qu'une autre manifestation de même type – mineure ou majeure – survient, on se contente de d'allonger la durée de la manifestation en cours.

Manifestations mineures

Les manifestations mineures témoignent du glissement progressif du personnage dans le Cauchemar et de la façon dont le Rêve autour de lui en est pollué.

Elles vont des malaises persistants et hallucinations à l'apparition d'accrocs dans le voile trop fin qui sépare le Songe du Cauchemar, par lesquelles des entités malvenues peuvent se faufiler dans le Rêve, et à travers lesquelles le personnage risque d'être entraîné.

Manifestations mineures

01-07	Sommeil troublé
08-15	Découragement
16-23	Visions de cauchemar
24-31	Insomnies
32-38	Paralysie cauchemardesque
39-46	Terreurs
47-54	Attirance malsaine
55-62	Rituels de conjuration
63-70	Mal du Cauchemar
71-77	Émanation du Cauchemar
78-85	Infiltration du Cauchemar
86-93	Marcheur des Terres du Cauchemar
94-00	Prisonnier des Terres du Cauchemar

Sommeil troublé

Temporaire. Le sommeil du personnage est troublé par de terribles cauchemars. Les quatre premiers segments de fatigue ne peuvent être récupérés en dormant.

Découragement

Temporaire. Le personnage est obnubilé par ses cauchemars et persuadé que sa perte est imminente. Apathique, il se coupe de ce qui l'entoure et passe son temps à se morfondre sur son sort. Son moral est en permanence à -3 et il doit réussir un jet de VOLONTÉ à -4 pour entreprendre quoi que ce soit.





Visions de cauchemar

Temporaire. Le personnage perçoit les courants cauchemardesques qui balayent le Rêve. Cela se traduit par des visions fugitives, des sons ou odeurs qu'il est seul à ressentir, des idées noires et des poussées d'angoisse. Le personnage peine à rassembler ses idées (-4 à tous les jets de compétence impliquant une concentration, notamment les connaissances et le Draconic), il devient visiblement nerveux, impatient et irritable.

Insomnies

Temporaire. Le personnage est continuellement réveillé par ses cauchemars et ne peut dormir que par très courtes périodes. Aucune récupération liée au sommeil n'est possible.

Paralysie cauchemardesque

Temporaire. Comme dans un mauvais rêve, le personnage est empêché, entravé dans ses mouvements, comme s'il se déplaçait dans une boue épaisse. Il souffre d'un malus de 4 à tous les jets impliquant une activité physique ; ses pertes de fatigue pour ces mêmes activités sont quadruplées ; il se déplace au huitième de sa vitesse normale ; en situation de combat, il est toujours en demi-surprise.

Terreurs

Temporaire. Le personnage éprouve un malaise intense à chaque fois qu'il se trouve en présence d'un type d'objet, de personne, d'animal etc. ou dans un type de situation choisi par le gardien des rêves.

Pour faire autre chose que se détourner et fuir l'objet de sa terreur, ou pour accepter de s'y trouver confronté, le personnage doit réussir un jet de VOLONTÉ de difficulté égale à 1d4 + 4.

Si la fuite paraît impossible, l'affolement du personnage est total (à traiter comme les effets du sort d'Hypnos Égarement). Dans ce cas, le jet peut être rejoué toutes les heures jusqu'à obtenir une réussite.

Le jet doit être rejoué à chaque nouvelle confrontation avec l'objet de la terreur.

Attrance malsaine

Temporaire. Similaire à terreurs, si ce n'est qu'au lieu de craindre et fuir l'objet de cette manifestation, le personnage cherchera à tout prix à s'en approcher, à se l'approprier, à le conserver, à le consommer etc. selon les cas.

L'objet de l'attraction peut être une substance, un type d'objet, une personne, une situation etc. au choix du gardien des rêves.

Rituels de conjuration

Temporaire. Le personnage est persuadé d'avoir trouvé un moyen de se garder du Cauchemar. Cette protection peut résider dans des formules ou des gestes précis, être liée à un lieu déterminé, aménagé de manière appropriée et que le personnage refusera ensuite de quitter, à des objets ou de peintures corporelles qu'il devra porter en permanence etc.

Le personnage vérifiera ou renouvellera sans cesse ses protections de manière compulsive. Pour interrompre ou suspendre son rituel, il doit réussir un jet de VOLONTÉ de difficulté égale à 1d4 + 4, à rejouer toutes les heures en cas de réussite.

Ces rituels seront probablement dépourvus d'effet – à part faire passer le personnage pour dérangé – mais le gardien des rêves peut décider qu'ils tiennent temporairement à distance des émanations ou infiltrations du Cauchemar.

Mal du Cauchemar

Le personnage est tellement affecté par ses cauchemars qu'il en tombe malade. Les symptômes précis sont laissés à la discrétion du gardien des rêves mais il est probable que la fièvre et des épisodes délirants en fassent partie. Le premier test de maladie est automatiquement un échec normal.

Malignité	1d4 + 5
Périodicité	12 heures
Domages	perte de 1 point de vie
Remèdes	-6/herbe de lune, avec un bonus égal à sa force.

Émanation du Cauchemar

Les cauchemars du personnage prennent la forme d'une entité de Cauchemar non incarnée, dont le RÊVE est égale 4d6 + 4.

Infiltration du Cauchemar

Les cauchemars du personnage prennent la forme d'une entité de Cauchemar incarnée, dont le RÊVE est égal à 4d6 + 4, dont la TAILLE et l'apparence sont laissées à l'appréciation du gardien des rêves.

Marcheur des Terres du Cauchemar

Temporaire. Le personnage est à cheval entre le rêve dans lequel il se trouvait avant la manifestation et une version déformée, viciée par le Cauchemar. Il





est toujours présent dans le rêve de départ mais certains éléments n'existent plus pour lui, d'autres sont affreusement déformés, d'autres encore ne sont là que pour lui.



Les effets sur les personnage (par exemple d'éventuelles blessures reçues dans le Cauchemar) sont réels mais les autres personnages et PNJ ne peuvent en aucune manière partager l'expérience du marcheur, qui leur semblera réagir à des événements fictifs, se battre contre le vide et ainsi de suite. Les interactions avec le personnage restent possibles, même si elles sont compliquées par le décalage de perceptions. Le marcheur est l'unique lien entre le rêve départ et les Terres du Cauchemar, qui restent autrement complètement séparées. Il ne peut notamment rien ramener des Terres.

Il faut noter que, dans la mesure où le marcheur ne fait que vivre ses propres cauchemars, aucune des expériences qu'il vivra dans les Terres, aussi terribles soient-elles, ne nécessitera de nouveau jet de RÉSILIENCE.

Prisonnier des Terres du Cauchemar

Temporaire : 1d4 jours. Idem mais le cauchemar éveillé dans lequel est plongé le personnage n'a plus de lien avec le rêve de départ. Son corps y est toujours présent, mais n'est plus qu'une coquille vide de tout rêve, sans réaction, à la respiration et au pouls anormalement lents. Toute interaction avec lui nécessite un jet de rêve actuel à -6, comme pour le combat avec les entités de Cauchemar incarnées. En cas de réussite, les paroles et signes adressés au personnage ne lui parviendront que comme de vagues hallucinations, à la limite de sa perception. Les blessures infligées à son corps dans le rêve de départ sont réelles mais ne produiront leurs effets – pertes d'endurance et de points de vie – qu'au réveil et ne sont pas ressenties dans le Cauchemar.

Le personnage est par ailleurs pleinement présent dans les Terres du Cauchemar, peut y manger, y dormir, y être blessé, voire y mourir. Comme pour la manifestation précédente, le prisonnier vit ses propres cauchemars et n'a besoin de jouer aucun jet de RÉSILIENCE, quelles que soient ses épreuves dans les Terres. Lorsqu'il reprend conscience dans le rêve de départ, les blessures éventuellement reçues dans les Terres ont disparu, de même que tout objet qu'il aurait pu y trouver, mais les points de vie, d'endurance, de fatigue, de seuil et de rêve perdus ne sont pas récupérés.

Le personnage est en pratique hors jeu pour plusieurs jours. Au gardien des rêves de voir s'il veut faire jouer à part le cauchemar éveillé ou s'il veut recourir à l'artifice de l'amnésie.

Manifestations majeures

Les manifestations majeures sont le signe que les Dragons se retournent dans leur sommeil et tentent de purger le Rêve du cauchemar qui le trouble. Cette purge peut prendre plusieurs formes, plus ou moins dommageables au personnage mais toutes également agréables aux Dragons. Elles sont fondamentalement de deux types : l'expulsion du personnage aux marges du Rêve et l'effacement de tous ses points de SC, soit par conversion en points de SS, soit par réduction du SR, au besoin en passant par la réincarnation du personnage.

Certaines manifestations majeures peuvent avoir pour effet de réduire le SR du personnage à 0. Dans ce cas ses points de rêve ne tardent pas à tomber à 0 eux aussi et le personnage tombe dans un sommeil





dont nul ne pourra le réveiller. En effet, avec un SR et des points de rêve tous deux à 0, il ne peut monter ni dans les Terres Médiannes ni dans les Hautes Terres du Rêve. Il est par ailleurs au-delà du point où le repos peut s'avérer bénéfique.

Peut-être de puissantes opérations oniriques permettent-elles de lui faire regagner une partie du SR perdu. Au gardien des rêves de juger mais si c'est le cas, la chose devrait être une aventure en elle-même.

Manifestations majeures

01-07	Cantonnement aux Basses Terres
08-15	Obsession cauchemardesque
16-23	Mangeur de souvenirs
24-31	Maelström onirique
32-38	Éviction
39-46	Dissociation onirique
47-54	Bannissement
55-62	Immersion dans le Fleuve
63-70	Harcèlement draconique
71-77	Conspiration draconique
78-85	Psychopompe
86-93	Relégation
94-00	Proscription

Cantonnement aux Basses Terres

Temporaire. Le personnage perd tous ses points de cauchemar, il ne peut plus accéder aux Terres Médiannes ni aux Hautes Terres du Rêve.

Obsession cauchemardesque

Temporaire. Le personnage pense avoir trouvé la cause de son cauchemar et surtout le moyen d'en sortir. Les actes à accomplir et les conditions à réunir lui apparaissent dans un rêve dont il conservera au réveil un souvenir précis et la conviction qu'il doit le réaliser, à la façon d'une quête d'archétype. Ils seront toujours tordus, difficiles à réaliser et paraîtront irrationnels, voire franchement dangereux à un tiers.

Cette quête obsédera le personnage pendant toute la durée de la manifestation. Au-delà, il perdra tout espoir de la réaliser. Durant cette période, il doit jouer un jet de VOLONTÉ de difficulté 1d4 + 4 chaque fois qu'il tente de se consacrer à autre chose. Le jet doit être rejoué toutes les heures tant que le personnage ne se consacre pas à sa quête ou tente de ne pas s'y consacrer.

Toute tentative de raisonner ou de dissuader le personnage suscitera son impatience, voire sa colère et il devra jouer un jet de VOLONTÉ (comme ci-

dessus) pour ne pas réagir par la violence à toute entrave ou opposition.

Si le personnage accomplit la quête avant de s'en désintéresser, il convertit, selon sa difficulté, 1 ou 2 points de SC en points de SS. S'il échoue, il transforme un point de SS en point de SC et le gardien des rêves lui fait subir un contrecoup (découragement, mal du Cauchemar etc.).

Mangeur de souvenirs

Une entité de Rêve non incarnée, dont le RÊVE est de 4d6 + 4 et l'apparence est laissée à l'imagination du gardien des rêves, apparaît et tente de s'emparer du Rêve du personnage. Traiter cette rencontre exactement comme une possession par une entité de Cauchemar non incarnée. Si la possession est réussie, le mangeur de souvenirs se nourrit du Rêve de sa victime pendant 1d4+1 heures, puis se dissipe. Pour chaque heure entamée, le SC et le SR baissent de 2. Le personnage est frappé de trous de mémoire, particulièrement sur les événements à l'origine de ses cauchemars. Cette amnésie partielle est sans effets en termes de règles.

Maelström onirique

Lors de son séjour dans les Hautes Terres du Rêve, le personnage est plongé dans des courants de rêve tellement violents qu'il subit un éclatement du Rêve (voir plus loin, Dissipation du Cauchemar).

Éviction

Une déchirure mauve se forme autour du personnage, qui bascule dans un autre rêve. D'éventuels psychopompes, émanations, ou infiltrations l'y suivent. Selon les circonstances, le gardien des rêves peut décider de laisser ou non aux autres voyageurs le choix de franchir la déchirure. Celle-ci se dissipe au bout de 1d4 heures.

Dissociation onirique

Temporaire. Le Rêve du personnage est scindé en deux parts luttant l'une contre l'autre pour le contrôle de ses périodes de veille : le Songe et le Cauchemar. Au début de la dissociation, le Songe domine.

Lorsque c'est le cas, le personnage peut être joué de façon normale, mais ses points de cauchemar et son SC sont ignorés : tout se passe – y compris pour la récupération de rêve dans les Hautes Terres – comme si son SR était égal à son SS et ses points de rêve égaux à ses seuls points de songe. Son RÊVE et sa RÉSILIENCE restent inchangés.





Inversement, lorsque le Cauchemar domine, les points de songe et le SS sont ignorés. Le joueur interprète le pendant cauchemardesque de son personnage, mal à l'aise dans le Rêve où il se trouve, foncièrement méfiant et hostile à l'égard ce qui l'entoure. Dans cet état, le personnage est dispensé de tout jet de RÉSILIENCE et n'est pas attaqué par les émanations et infiltrations du Cauchemar.

Chaque jour à la fin de l'heure du Château Dormant et à chaque gain de points d'Effroi, le personnage joue un d100 pour voir si son Rêve bascule. Si le Songe domine, la probabilité que le Cauchemar prenne le dessus dépend de SC - ps. Si le Cauchemar domine, la probabilité que le Songe prenne le dessus dépend de SS - pc.

<i>SS - pc / SC - ps</i>	<i>probabilité de bascule</i>
-8 et moins	20
de -7 à -5	30
de -4 à -2	40
de -1 à +1	50
de +2 à +4	60
de +5 à +7	70
+8 et plus	80

À chaque jet de bascule, le seuil correspondant à la part du Rêve qui prend le dessus augmente de 2, l'autre diminue de 2.

Bannissement

Le personnage, et peut-être ses compagnons, se retrouve au milieu du Blurêve. Le décor et la forme des blurettes qui rôdent peuvent avoir un lien avec le rêve de départ, ou avec le cauchemar qui a amené la manifestation. L'emplacement des sorties et leur caractère permanent ou éphémère sont laissés à la libre appréciation du gardien des rêves.

Immersion dans le Fleuve

Le personnage est emporté par le Fleuve de l'Oubli. À son réveil, il n'aura aucun souvenir des événements qui étaient à l'origine de ses cauchemars – en termes de jeu, il oublie tout des journées durant lesquelles il a raté ses jets de RÉSILIENCE. Même un rituel de Conjuración de l'Oubli ne pourra lui faire remémorer quoi que ce soit. Les manifestations du Cauchemar en cours cessent de produire leurs effets : les émanations, infiltrations ou psychopompes qui le poursuivaient disparaissent, le mal du Cauchemar est guéri etc. Tous ses points de cauchemar sont perdus, son SC est ramené à 0, son SS est inchangé et son SR descend au niveau de son SS.

Si le personnage est familier de Thanatos (niveau de compétence supérieur à -11), il doit réussir un jet de RÊVE / - force de la bouffée de Cauchemar + Thanatos (optionnel et seulement pour les haut-rêvants) ou perdre 1d4 niveaux dans cette voie ou connaissance.



Harcèlement draconique

Temporaire. Le personnage encauchemardé trouble tellement le sommeil des Dragons que ceux-ci ont décidé de l'effacer peu à peu, en lui tendant quotidiennement des pièges qui éroderont son Rêve.

À la manière des quêtes d'archétype, ces pièges sont des circonstances, situations ou actes impliquant le personnage, apparemment anodins mais qui, s'ils se déroulent ou sont accomplis d'une certaine manière sans que le personnage ne l'empêche, auront un effet sur son Rêve – ici la perte de quelques points de seuil.

Heureusement, les desseins des Dragons se révèlent à travers des signes que le personnage peut lire. Il s'agit de détails, négligeables et sans connexion les uns avec les autres au premier abord, mais qui mis bout à bout dessinent une trame globale et peuvent révéler l'embûche.





Le personnage aura chaque jour 6 occasions de détecter et lire un tel signe, grâce à un jet INTELLECT à -4. S'il les guette activement – le plus souvent au détriment des autres tâches auxquelles il devrait se consacrer – et se révèle suffisamment méfiant et vigilant, il peut recevoir un bonus au jet de lecture. Pour en juger, faire jouer le cas échéant des jets de VOLONTÉ/Vigilance à -4, une réussite normale donnant un bonus de 2, une significative un bonus de 4, un particulière un bonus de 6. Il est conseillé au gardien des rêves de ne décrire que les signes pour lesquels le jet de lecture est réussi.

S'il parvient à lire au moins 4 des 6 signes, le personnage saura repérer le piège et tenter de le contrer. Sinon, il ne saura jamais en quoi il consistait. Si le personnage est incapable de déjouer le piège, il perd 4 points de SR (2 points de SS et 2 points de SC), à décompter au début de la nuit avant une éventuelle montée dans les Hautes Terres. S'il a lu trop peu de signes ou a détecté le piège sans parvenir à le déjouer, il sera violemment perturbé par cet échec et se réveillera le matin suivant avec 2d4 points d'endurance en moins.

<i>signes lus</i>	<i>effet</i>
0 ou 1	-4SR, -2d4 End.
2 ou 3	-4SR
4 ou plus	-4SR, -2d4 End., évitables

Si Le SC du personnage est amené à 0 avant que la durée de la manifestation soit écoulée, le harcèlement draconique cesse.

Exemple : Soudain, Karel y voit clair. La pluie torrentielle qui s'est abattue à l'heure de la Sirène (1), le choix de Yévan de quitter la ville dès Faucon et de déjeuner en route de petits pâtés achetés à un étal – le charcutier ne lui a-t-il pas fait un clin d'œil ? (2) – la lanière de sa sandale, opportunément rompue au début de l'après-midi et qu'il a fallu réparer (3). Tout cela était tendu vers un seul but : qu'il entre dans la taverne à ce moment précis. L'enseigne de l'établissement – une oie sur une échelle – est à cet égard révélatrice (4). Et ces deux paysans qui jouent au jacquet : le gros louche, comme par hasard (5). Il s'empare des dés et va sortir un 7 (piège) !

Il est trop tard pour se dérober, Karel n'a pas le choix : il doit à tout prix arrêter la partie, empêcher que les dés soient lancés.

Conspiration draconique

Temporaire. Comme pour le harcèlement draconique, les Dragons tentent de tordre les rêves pour se débarrasser du personnage et des cauchemars qu'il porte mais, au lieu d'une série de petits traquenards sans lien les uns avec les autres, ils tissent une intrigue à plusieurs niveaux, complexe et tortueuse, enveloppant patiemment leur cible avant de lui porter vicieusement le coup décisif.

Le joueur choisit librement parmi les événements décrits par le gardien des rêves, les actions des PNJ et celles des autres personnages, ce qui relève du complot ourdi contre le personnage. Il propose alors une interprétation des faits mettant en lumière la façon dont ils s'inscrivent dans la structure globale de la machination.

Le personnage joue alors un jet d'INTELLECT dont la difficulté de base est -6, avec un modificateur alloué par le gardien des rêves et variant de 0 à +6 selon la cohérence globale de la machination décrite et la qualité de l'articulation de ses éléments. Le personnage peut jouer chaque jour jusqu'à trois de ces jets de lecture. Pour chaque jet de lecture réussi, il reçoit un point de tâche.

Le dernier jour de la manifestation est celui du dénouement. Le gardien des rêves décrit, dans la suite logique de la machination imaginée par le joueur, les mesures que le personnage devra prendre pour s'en tirer. Elles seront toujours dramatiques et scandaleuses, souvent radicales ou violentes – poignarder le baron, mettre le feu à l'auberge. Le gardien des rêves aura soin de choisir une action que le personnage peut réaliser en peu de temps et sans trop de mal, et de placer les complications non dans l'acte lui-même mais dans ses conséquences.

Si le personnage échoue à déjouer le complot draconique, son SR tombe à 2, le SC étant perdu en dernier. S'il réussit, la perte de points de seuil est diminuée du nombre de points de tâche accumulés. L'excédent permet de convertir des points de SC en points de SS, au taux de 1 point de seuil pour 2 points de tâche. Il ne peut en résulter une disparition complète du cauchemar : le SC ne descend jamais en dessous de 2 suite à la mise en échec d'un complot draconique.

Si le nombre de points de tâche atteint le maximum utile (SR + 2SC -6) avant le dernier jour de la manifestation, le gardien des rêves peut abréger et faire survenir le dénouement dès le lendemain.





Si le SR et le SC sont de 2 ou moins au début de la manifestation, remplacer celle-ci par 1d4 jours de harcèlement draconique.



Exemple : Après dix jours d'enquête discrète (il a accumulé 17 points de tâche), Karel a découvert que l'instrument choisi par les Dragons pour causer sa perte est le bourgmestre de la bonne ville de Sottebourg. Il accoste ce dernier à la sortie du conseil échevinal au prétexte de lui présenter une requête et, brusquement, le poignarde. Passé leur stupéfaction initiale, les gardes rouent le voyageur de coups et le jettent dans le cachot où il attendra son procès, sans doute expéditif.

Mais le bourgmestre, grièvement blessé, est hors d'état de nuire et Karel a ainsi fait échouer les manigances des Dragons. Son SR est de 14, son SC et son SS chacun de 7. Avec 17 points de tâche, il parvient à éviter la perte des 12 points de SR qui l'auraient amenée à 2. Il reste un excédent de 5 points de tâche. Son SS passe donc à 9 et son SC à 5. Le cinquième point de tâche en excédent est perdu.

Psychopompe

Une entité de Rêve, dont la forme est laissée à l'imagination du gardien des rêves apparaît dans les 1d4 heures. Son unique tâche est de faire passer le personnage vers sa prochaine incarnation – en d'autres termes le tuer – en écartant au besoin tout obstacle se dressant entre elle et sa cible. Pour le cas où le personnage ne serait pas favorable à cet arrangement, considérer que le RÊVE de la créature est égal au SC du personnage + 3d7 et sa TAILLE à SC + 3d^{dr}. Si la TAILLE paraît excessive au gardien des rêves, il peut la répartir entre plusieurs psychopompes de même RÊVE, qui travailleront de concert à atteindre leur but commun.

Relégation

Le voyageur se retrouve prisonnier d'un micro-rêve cerné par les limbes. Le thème de ce micro-rêve peut avoir un lien avec l'endroit d'où il est parti, ou avec son cauchemar, ou n'avoir aucun lien avec quoi que ce soit. Ses compagnons peuvent s'y trouver aussi, ou pas. Il peut y avoir un autre moyen d'en sortir que la réincarnation, ou pas. Le gardien des rêves est seul juge.

Proscription

Le personnage est emporté dans les Terres du Cauchemar et disparaît totalement de son Rêve de départ. Pour ses compagnons, il n'est plus qu'un vague souvenir qu'ils parviennent à peine à évoquer, comme les réminiscences d'un rêve qui se dissipe au matin.

C'est un voyage sans retour. Qui meurt dans les Terres du Cauchemar se réincarne dans les Terres du Cauchemar et, pour les errants perdus dans ces horribles contrées, la sortie n'est qu'un lointain mirage, vacillant et inaccessible.

Dissipation du Cauchemar

La question est maintenant de savoir comment le personnage peut se débarrasser, totalement ou partiellement, de ses cauchemars. Certaines manifestations majeures peuvent affecter le SC, mais il existe d'autres moyens.

Haut-rêve

De par sa nature même, le haut-rêve, participe toujours du Cauchemar à un degré ou à un autre. Il ne peut donc le dissiper : il n'existe aucun sort ou rituel ayant pour effet de faire baisser le SC d'un personnage. Le sort d'Hypnos Oubli fera par exemple oublier au personnage la cause précise de son cauchemar, mais ne dissipera pas le Cauchemar lui-même.





Réincarnation

Un personnage nouvellement réincarné a un SC de 0 et un SS et un SR égaux à sa caractéristique RÊVE. Son EFFROI est également de 0. Cette voie est radicale et il est peu probable que ce soit le premier choix du joueur.

Éclatement

L'éclatement du rêve, c'est à dire le choc qui se produit lorsque les points de rêve du personnage dépassent le triple de son SR est une autre voie, coûteuse et aléatoire. Lors d'un éclatement, le rêve du personnage est tellement chamboulé que songe et cauchemar se mélangent : si le SC du personnage est supérieur à 0, le joueur lance 2d10. Si les deux dés donnent des chiffres différents et si leur somme est impaire, le SS diminue de cette somme et le SC augmente d'autant ; si leur somme est paire, on procède à la conversion opposée. Si les deux dés donnent un chiffre identique, le SS et le SC diminuent tous deux de ce chiffre.

Repos

Le temps peut laver le personnage de son cauchemar. Au terme d'une semaine complète de repos, sans tension ni souci, et surtout sans récupération de points de cauchemar dans les Hautes Terres du Rêve, le personnage joue un jet de RÉSILIENCE/-SC.

Part. Le SC baisse de 2 et le SS remonte d'autant.

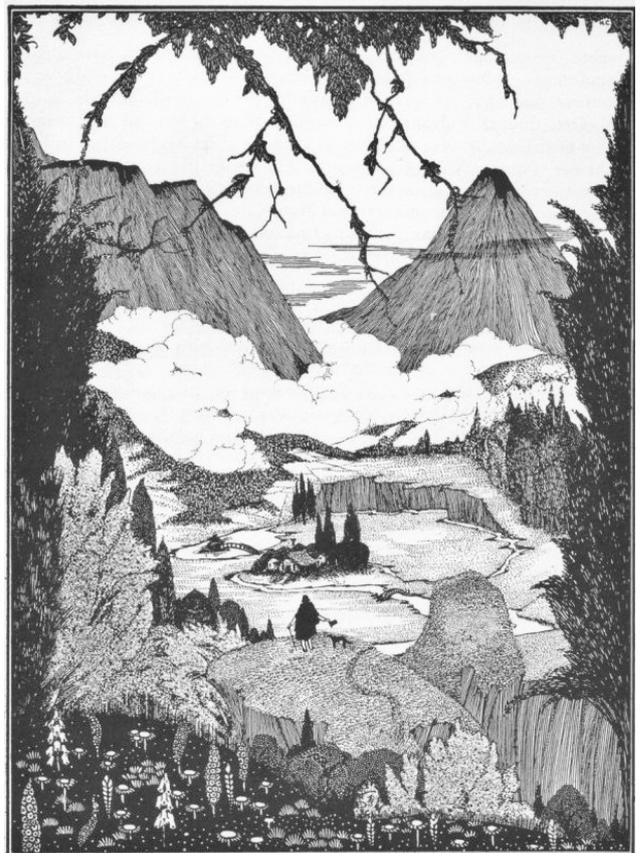
Sign. ou Norm. Le SC baisse de 1 et le SS remonte d'autant.

Echec. Le prochain jet sera reçoit un bonus de +1 (bonus cumulatifs jusqu'à la prochaine réussite).

Ech. P. ou Ech. T. Pas d'effet.

Le personnage peut dans les mêmes conditions récupérer les points de SR perdus lors d'une manifestation majeure du Cauchemar. Si le personnage n'a aucune connaissance en Thanatos, cette récupération peut commencer lorsque le SC est revenu à 0. Pour chaque semaine de repos, le personnage joue un jet de RÉSILIENCE à 0. Sur une réussite normale, le SR et le SS augmentent de 1, sur une réussite significative ou particulière, ils augmentent de 2. Le SR ne peut être récupéré que jusqu'à concurrence du RÊVE, sous réserve des points de SR perdus suite à l'accomplissement de certains rituels de Narcos ou Thanatos, qui ne peuvent être récupérés par le repos.

Si le personnage est familiarisé avec la voie de Thanatos et a un SC minimum supérieur à 0, la récupération du SR commence dès que le SC est inférieur ou égal à ce minimum. Si le nombre de points de SC est inférieur au minimum, le personnage récupère d'abord les points de SC qui lui permettent d'y remonter – ce qui l'amènera très probablement à récupérer des points de cauchemar dans les Hautes Terres du Rêve, donc à interrompre son repos. Quand son SC est remonté à son minimum, il récupère ses points de SS.



Légende : au havre d'Héliavresse, au cœur des Monts d'Ivoire, soixante lieues au nord d'Ancolis, le vieil Hermocrate guide patiemment vers la quiétude de l'oubli les malheureux qui ne parviennent plus à s'extraire seuls de leurs cauchemars. On murmure que le prix de ces soins est plus sinistre encore que les tourments auxquels ils permettent d'échapper.

Certains lieux rêvés par des Dragons particulièrement paisibles peuvent donner un bonus au jet de RÉSILIENCE (jusqu'à +4). Des soins suivis et un accompagnement – au minimum 1d4 h^{dr} par jour – par une personne bienveillante améliorent également les chances de réussite (+1). Certaines drogues ou herbes peuvent également faciliter le processus si elles sont prises régulièrement pendant la phase de repos.





Drogues et brouets alchimiques

En matière de Cauchemar, il n'existe pas de drogue miracle. Certaines peuvent aider le personnage à maîtriser sur le court terme les effets du cauchemar, d'autres facilitent la récupération par le repos, mais aucune n'agit directement sur le SC ou le SS. Les effets de ces remèdes sont généralement ténus, et les enchantements n'en améliorent pas l'efficacité.

Carthagu



Ce buisson aux petites feuilles vert tendre pousse sur le flanc de collines ensoleillées. Les bourgeons terminaux, cueillis au printemps et qui se conservent séchés, se boivent en infusion. Bu régulièrement – au moins 3 brins par jour – ce thé aux arômes subtils donne un bonus de +1 au jet de récupération par le repos. Fréquent, parfois cultivé.

Racine de genéflier rouge

Cette variété de genéflier doit son nom à la couleur de ses fleurs. Torrifiées et moulues, les racines donnent une poudre couleur rouille, astringente, qui doit être ingérée régulièrement – 1 brin par jour – et donne un bonus de +2 au jet de récupération par le repos. Comme pour tous les genéfliers, les fruits et les racines crues sont vénéneux (voir genêfle). Rare.

Feuille de méritanne

Parfois nommée tremblottine, à ne pas confondre avec la méritoine. Chiquée avec une pincée de chaux, la feuille dentelée et vert sombre de cette plante des hauts plateaux permet de lutter contre la paralysie cauchemardesque. Tant que le personnage mâche de la méritanne – 2 brins par heure – son malus aux jets d'action physique n'est que de 2, il peut se déplacer à la moitié de sa vitesse normale et en cas de combat, il tente à chaque round un jet de RÉSILIENCE à 0 pour ne pas être en demi-surprise. Les pertes de fatigue sont en revanche inchangées.

Une consommation prolongée provoque des nausées. Au-delà de S. Const. brins dans la journée, la drogue a un effet émétique puissant et empêche le personnage de garder toute nourriture – considérer qu'il n'a rien mangé et appliquer les règles de famine. Consommée par une personne ne souffrant pas de paralysie cauchemardesque, elle cause pendant une heure agitation, salivation excessive, palpitations et tremblements et la perte de 1d4 points de rêve. Rare.

Zixalix

Cette puissante préparation alchimique combinant plusieurs herbes rares et substances subtiles se présente sous la forme d'une pâte cireuse d'un gris nacré. Un pépin mis à fondre sous la langue atténue pour une journée les troubles du comportement liés à certaines manifestations : lorsque la description d'une manifestation demande un jet de VOLONTÉ pour résister à ses effets, ce jet est joué avec un bonus de 4. Sa recette étant relativement méconnue (INTELLECT/Alchimie à -8), longue et ardue à mettre en œuvre, le Zixalix est fort peu commun et très coûteux : pas moins de 3 sols par pépin.

Liqueur de cernelles

Alcool goudronneux et amer (dose 20 cl, force -3). On raconte que lorsqu'un marcheur ou prisonnier des Terres du Cauchemar boit de la liqueur de cernelles jusqu'à tomber en sommeil éthylique, il quitte les Terres et se réveille pleinement dans son Rêve de départ.

Cette intéressante propriété est gâchée par deux inconvénients. D'abord cette transition hors des Terres du Cauchemar s'accompagne d'une baisse du SS de 1 et d'une augmentation de 1 du SC. Ensuite la cernelle ne pousse que dans les Terres du Cauchemar, et qui peut dire quelles épreuves le marcheur ou le prisonnier aura à surmonter pour s'y procurer la précieuse liqueur ?





Collyre de Scholomonce

Cette effrayante concoction prend la forme d'une huile translucide dans laquelle tourbillonnent de fines particules d'un noir de suie. Sa formule, élaborée à la fin du second âge par de pervers arpenteurs de la voie de Thanatos, est aujourd'hui perdue.

Le « très complet et très exhaustif catalogue du laboratoire très secret et cryptique de l'université de Scholomonce » nous enseigne : « Appliqué sur l'œil droit, le collyre permet de voir toutes les richesses et merveilles de la terre. Mais, appliqué sur l'œil gauche, il rend aveugle ». Formulation trompeuse car une goutte dans l'œil droit permet de se placer en état

de marcheur des Terres du Cauchemar pour une heure, l'expérience justifiant à elle seule un jet de RÉSILIENCE à -6. Un jet de points de rêve actuels à -5 permet de s'accorder avec un marcheur ou prisonnier donné, vivre le même cauchemar que lui et interagir avec les éléments de ce cauchemar.

Contrairement à la victime d'une manifestation du Cauchemar, l'utilisateur du collyre vit des cauchemars qui ne sont pas les siens, il devra donc jouer des jets de RÉSILIENCE si ses expériences dans les Terres sont particulièrement pénibles.

Il n'existe aucun témoignage sur le véritable effet, sans doute fort déplaisant, d'une goutte dans le mauvais œil.



Les Terres du Cauchemar

Il a plusieurs fois été fait allusion aux Terres du Cauchemar. Que sont-elles ? Disons simplement qu'elles sont le lieu de l'absurde, de la folie et de l'effroi, un mauvais rêve où tout est possible, surtout le pire. Un cauchemar affreux dont les Dragons ne parviennent pas à se réveiller et qu'ils tentent coûte que coûte d'endiguer pour qu'il ne pollue pas le Rêve. Du moins aussi peu que possible, car le

Cauchemar finit toujours par trouver une faille par où s'insinuer. Qui rêve cet enfer ? Des Dragons devenus fous, tous les Dragons ensemble, les Rêveurs Noirs décrits par l'ermite de Providence ? Peu importe, ce qui compte est le désespoir infini des malheureux errants qui y ont sombré et la quasi impossibilité de trouver une sortie.

Jouer dans les Terres ? Pourquoi pas si le gardien des rêves et les joueurs veulent s'y frotter.





Notes de l'auteur

Les règles sur l'Horreur dans Rêve de Dragon ont été rédigées pendant l'été 2017. Je ne les écrirais sans doute pas de cette façon aujourd'hui (e.g. les mécaniques du harcèlement et de la conspiration draconiques sont trop lourdes) mais voilà : je n'ai pas le courage de les retoucher.

Le scénario *Primum non nocere* est né du désir de proposer une histoire qui les mette en œuvre. Aucun médecin ni pharmacien n'a été blessé ou

malmené durant le processus créatif, mais l'auteur décline toute responsabilité sur les conséquences éventuelles d'une lecture prolongée. Pour ceux qui se demanderaient si le chiffre 15 est une référence à... et le nombre 731 une référence à... la réponse est oui. Les lecteurs auront compris par eux-mêmes qu'en raison de ses thèmes, le scénario convient mal à de très jeunes joueurs.

Udhessi, Sucé-sur-Erdre le 25 mars 2021

Gratteurs de Lune n. m. pl - 1725, de l'anglais *moonrakers*. LÉGENDAIRE.



Le 10 février 1722, la flottille pirate de Bartholomew Roberts, dit Black Bart, est défaite par le vaisseau royal *Swallow*. Roberts est tué. Le *Neptune*, commandé par le capitaine Hill, échappe à la capture. La poudre d'or volée par Roberts n'est retrouvée qu'en toute petite quantité. Hill en cède une partie au gouverneur de la Barbade, qui meurt peu après dans des circonstances peu claires.

Début 1723, sur les côtes du pays de Galles, les hommes du Roi recherchent le *Neptune*, qui y aurait jeté l'ancre clandestinement. On dit que Hill aurait noyé les sacs d'or au fond d'un marais, avant de disparaître dans la foule de Portsmouth.

En mars 1723 apparaissent les premiers chercheurs de trésor. La nuit, ils draguent les marais, traqués par les hommes du Roi qui les prennent pour des complices de Hill. Prenant les reflets de la lune pour l'éclat de l'or de la Barbade, rêveurs et policiers se consument dans la quête de la légende d'une légende.

En 1865, les *moonrakers* grattent encore.

in *Dictionnaire légendaire*, A. Grammond-Déville,
coll. Cosmos Logos, Prague, 1952

Sources et illustrations

La phrase du frontispice et quelques autres sont tirées de *La peste*, d'Albert Camus. Les Achterkijker sont inspirés du Mazzik du film *the Vigil* de Keith Thomas, 2019. L'avarice obsessionnelle de Koloman Darnesfreude est inspirée d'un personnage de *Omer Pasha Latas*, de Ivo Andrić, *Le serpent à plumes* 1999.

Les remèdes contre la Feille, comme les poudres de brique et d'ivoire, sont tirés du *Dictionnaire botanique et pharmaceutique contenant les principales propriétés des minéraux, des végétaux et des animaux d'usage ; avec les préparations de pharmacie internes & externes les plus utilisées en Médecine, & en Chirurgie ; Le tout tiré des meilleurs Auteurs, sur-tout des Modernes. À Paris, Quay des Augustins, MDCCLI. Avec Approbation & Privilège du Roi.* tant il est vrai qu'à l'époque, on n'avait pas peur des titres un peu longs.

Les **illustrations** des pages 34, 36, 38, 42 et 44 sont de l'excellent **King ov Rats**, que je remercie de l'accord donné pour leur utilisation. Vous trouverez ses œuvres horribles sur Instagram et sur le site Deviant Art : https://www.instagram.com/life_art_n_death/ et <https://www.deviantart.com/kingovrats>

Allez-y voir !

Les autres illustrations sont de Harry Clarke (1889-1931), moins actif sur la toile.

