

SCENARIO RÊVE DE DRAGON – PROVINS 1996

VERS DE SANG...

Les voyageurs trouvent un cadavre, sont pressentis pour le rôle de bourreau et enfin assistent à un meurtre... ainsi débute une bien sombre aventure. Ici, ceux qui pensent tout connaître de Thanatos vont avoir des surprises...

Prévu pour des personnages ayant déjà usé leurs bottes sur les chemins du Rêve, ce scénario se situe entre l'enquête et la course poursuite. Il peut former l'amorce d'une campagne ou se concevoir comme une «péripétie» à intégrer dans un scénario plus large. Il est vivement conseillé que les haut-révants du groupe possèdent les sorts de Lecture d'Aura et d'Annulation de Magie.

LE SCÉNARIO EN QUELQUES MOTS

Les voyageurs croisent la route d'un Thanatosien qui a découvert le secret de la vie éternelle. Il passe de corps en corps en les possédant sous forme d'entité de cauchemar. Obsédé par une scène d'une pièce (un double meurtre), il la fait rejouer «en vrai» dans chaque auberge qu'il croise en envoûtant des gens pour cela. Il est poursuivi par un homme en noir qui a juré de mettre fin à ses crimes.

Les voyageurs assistent à la scène sanglante dans une auberge. A eux de savoir s'ils veulent s'en mêler. Rien ne les y oblige, ni rêve, ni quête d'archétype. Dans le cas positif, ils se trouvent alors confronter à l'une des pires abominations de Thanatos.

L'ORIGINE DE L'AVENTURE

Mout commença voilà très longtemps, aux temps les plus sombres du Second Âge. Obsédé par l'idée d'échapper à sa propre mort, un puissant thanatosien du nom de Zorak Zoran rechercha frénétiquement un sort permettant de vivre éternellement. Finalement, ses efforts furent récompensés et il devint une entité de cauchemar non incarnée capable d'investir le corps de n'importe quel être, humanoïde ou animal, pour prendre sa place. Ainsi, il survécut à la fin du Second Âge et parcourut le Troisième, accumulant connaissances et pouvoirs au-delà de toute imagination.



ZORAK, Entité de Cauchemar Non Incarnée

Apparence de Spectre Noirâtre

RÊVE 21
Niveau 11 (niveau de Thanatos)

Les possessions se font suivant la règle usuelle des entités de cauchemar (voir RdD tome 3 p 60-61)

ZORAK, Forme Corporelle

TAILLE	*	VOLONTÉ	15	Vie	*
APPARENCE	*	INTELLECT	17	Endurance	*
CONSTITUTION	*	EMPATHIE	16	Demi-Rêve	15
FORCE	*	RÊVE	21		
AGILITÉ	*	CHANCE	13		
DEXTÉRITÉ	*	Mêlée	*		
VUE	*	Tir	*		
OUIË	*	Lancer	*		
ODO-GOÛT	*	Dérobée	*		

Dague Mêlée	niv+8	init *	+dom *
Épée 1 main	niv+8	init *	+dom *
Corps à Corps	niv+9	init *	+dom *
Esquive	niv+9		

(* selon personne possédée)

Thanatos +11, Hypnos/Narcos/Oniros 0, Astrologie +10, Comédie +8, Toutes les Survies +7, Vigilance/Discretion +6.

Autres compétences : à répartir suivant les règles d'archétype.

Sorts en réserve :

Autométamorphose (*chauve-souris*) (H3), Flétrissement (Fleuve), Putrescence (J5), Peur Thanataire (J6), Thanatoeil (I6), Poing de Thanatos (I4, I7).

Les possessions de PNJ sont automatiquement réussies en un round.

Les envoûtements et sorts lancés par Zorak sont tous considérés comme automatiquement réussis avec une particulière. Seul est limité le nombre que Zorak peut lancer par jour (une possession, un envoûtement d'esprit et deux sorts d'envoûtement par jour).

Pour plus de facilité, considérez que la préparation complète du double meurtre prend 2 jours à Zorak, jours durant lesquels il ne peut se permettre d'autres magies.

Pour des PJ faiblement expérimentés, la puissance de Zorak peut-être réduite en plafonnant ses compétences à quelques niveaux au-dessus de celles des PJ. Par exemple, pour des débutants à +3, les compétences du Thanatosien ne dépassent pas +7, hormis Thanatos qui reste à +11.

S'il le désire, le Gardien de rêves peut donner quelques Têtes de Dragon à Zorak, ce qui serait somme toute tout à fait logique vu son niveau en haut-rêve et sa longévité.

une simple servante. Dans la scène finale, le roi tua son fils et retournait l'arme contre lui.. L'idée parut soudain plaisante à Zorak de faire jouer cette scène en vrai. Il prit possession de l'actrice jouant la servante puis envoûta les deux acteurs et assista aux premières loges au double meurtre. Le roi poignarda vraiment le prince, puis se suicida réellement. La foule des spectateurs hurla d'horreur quand le sang coula sur la scène. Zorak, lui, était heureux. Pour la première fois depuis longtemps, il s'était amusé.

Ce divertissement lui plut tellement qu'il le recréa, encore et encore, jusqu'à l'obsession. A chaque fois, il possédait une servante et envoûta deux hommes pour lui donner la réplique et il assistait à leur mort en leur faisant rejouer la scène de la pièce. Son obsession devint bientôt un besoin, une drogue. Et depuis lors, Zorak ne peut s'empêcher d'organiser cette scène macabre partout où il rencontre une servante d'auberge (voir *Zorak, l'éternel*). Quand débute l'aventure, Zorak a déjà sévi à Monte-à-regret (voir *la route des quatre villages*) et se trouve à présent à Bas-du-fond. Il se dirige tranquillement vers la ville en laissant une trace sanglante de village en village.

C'est à ce moment que les voyageurs entrent en jeu. Perdus dans une forêt, ils découvrent le cadavre d'une servante d'auberge qui s'est laissé mourir à quelques mètres d'une route. Cette route relie plusieurs villages forestiers et mène à une cité, en lisière de forêt.

ZORAK, L'ÉTERNEL

Le sort que Zorak a inventé l'a transformé en une entité de cauchemar non incarnée très particulière. Son niveau de possession est égal au niveau de Thanatos de Zorak. En revanche, ses points de Rêve n'augmentent pas à chaque victime. Leur évolution est lié à la caractéristique RÊVE de Zorak qui suit la règle classique des points d'expérience. Un être possédé par lui est réduit à l'état de spectateur le temps que dure la possession. Les caractéristiques physiques (de TAI à GOU) restent celles du possédé. En revanche, la personnalité, les souvenirs, les caractéristiques mentales (de VOL à CHN), les sorts et les compétences sont ceux de Zorak. Au fil des années, des siècles mêmes, Zorak a cumulé une expérience impressionnante, considérez qu'il connaît tous les sorts de Thanatos et que ses compétences sont toutes à l'archétype. Thanatos est à +11 et les autres voies à 0.

De plus, le possédé garde ses sentiments et ressent toute douleur infligé à son corps, mais ne peut les exprimer. Zorak lui ne ressent aucune douleur physique et a ses propres sentiments.

Vint le moment où il s'ennuya. Il avait tout vu, tout fait. Plus rien ne le divertissait, ni se glisser dans la peau d'un jeune marié pour lui prendre sa femme, ni dépenser la fortune des plus riches en leur volant leur corps, ni même gouverner un royaume en prenant la place du roi.

Un jour, il assista d'un œil distrait et blasé à une représentation d'une pièce de théâtre, une sombre histoire d'un roi et de son fils tout deux amoureux d'une même femme :

SPECIAL
THANATOS

2

AVENTURE

Pour quitter un corps, Zorak doit le détruire. Il cherche à chaque fois une manière «originale» de le tuer. La terreur panique de l'être possédé, totalement impuissant, le divertit... un peu.

Dès qu'il arrive dans un village ou une ville qui dispose d'une auberge et d'une servante, Zorak s'emploie à réaliser son obsession. Il commence par changer de corps pour observer l'ensemble des habitants et connaître tout de son hôte final : la servante. Il choisit souvent pour cela un animal domestique ou un jeune enfant. Puis, en prenant son temps, il envoûte d'esprit deux hommes puis lance sur eux un sort spécial qui les forcent à jouer la scène de la pièce après avoir entendu une phrase particulière. Quand tout est prêt pour la «représentation», il prend discrètement possession de la servante d'auberge.

Devenu la servante, Zorak murmure un mot à l'oreille de l'homme jouant le prince. Celui-ci dit sa première réplique qui déclenche à son tour l'entrée en scène de l'envoûté jouant le roi. Quant à lui, Zorak tient le rôle de la servante en utilisant ses dons de comédien.

Toute cette préparation lui prend au minimum deux jours (*voir encadré*). On considère en effet que depuis qu'il est devenu entité, Zorak a dû accumulé des tonnes de bonus pour bon nombre de sorts et bon nombre de cases, ce qui revient à dire qu'il réussit automatiquement ses sorts, et qui plus est, avec une particulière...

Pour plus de discrétion, Zorak fait toujours ses possessions de nuit. De même, il ne se déplace que très peu sous forme d'entité, non qu'il est peur d'être attaqué, mais parce qu'il veut conserver le mystère sur sa vraie nature. Une grande part de son invulnérabilité vient du fait que les gens ignorent sa nature et même jusqu'à son existence. Zorak sous forme d'entité reste de jour dans l'obscurité. Son apparence de spectre noirâtre se fond dans les ombres. Il avance ainsi d'ombre en ombre. Il peut rester caché dans une ombre des jours à observer, à choisir tranquillement sa prochaine proie. Puis il frappe, de nuit, quand personne ne peut le voir.

Il arrive parfois qu'il envoûte plus de gens pour s'amuser un peu (Tâche, Interdiction,...), pour disposer de remplaçants ou alors tout simplement parce qu'il hésite sur le «casting».

Zorak attend généralement le dernier moment pour posséder la servante (la nuit avant la "représentation"). Ceci lui permet de rester discret et de rendre la tâche difficile, voire impossible, à un éventuel poursuivant, Zorak peut être dans n'importe quel corps : un enfant qui joue près de sa mère, un vieillard perclus de rhumatismes

assis sur un banc, une femme battant son linge à la rivière, un chien apathique, un chat recherchant des caresses, un oiseau dans un arbre. Il peut être partout.

Zorak n'est pas d'emblée agressif envers des adversaires comme l'homme en noir ou les voyageurs (*voir plus loin*). Il pourrait «s'amuser» avec eux, les posséder un par un, les faire assassiner par des villageois ou même s'entre-tuer... bref, il pourrait les balayer facilement comme on chasse un moustique. Heureusement pour eux, les voir se démener amuse et stimule Zorak. Cela met un peu de piquant dans le jeu, bref cela le divertit... et il en a tant besoin, lui qui est si blasé.

Zorak est si sûr de lui qu'il néglige par moments le danger potentiel qu'ils représentent. Cet excès de confiance est son talon d'Achille. C'est cela qui le perdra. Cependant, s'il comprend que son secret est découvert, ou que l'adversaire est trop proche de lui, il s'en prendra à lui vite et avec férocité.

Rappelons que la force de Zorak est qu'il peut se glisser dans n'importe quel corps. Le gardien devra jouer là-dessus pour faire monter la paranoïa des personnages. Zorak peut aussi bien être la servante, qu'un chat venant se frotter à eux ou qu'un jeune enfant sachant à peine marcher. Seule certitude, quand une mort violente a lieu de nuit dans le village, c'est que Zorak vient de changer de corps.

COMMENT COCOBTRE ZORAK ?

Le premier problème est de savoir dans quel corps se trouve le Thanatosien. Lors de la scène du double meurtre, Zorak est systématiquement dans la servante. Avant cela, il peut être partout.

La tête de Dragon «Don de voir la magie» n'est ici d'aucune utilité car il n'y a rien de magique. La créature n'est pas sous l'emprise d'un sort, elle est possédée.

L'être étant vivant, une détection d'Aura est superflue. En revanche, une Lecture d'Aura donne un résultat très étonnant. En effet, elle signe une double présence en Fleuve. Étudiées plus avant, ces auras révèlent les paramètres indiqués ci-dessous :

Double Aura d'une personne possédée par Zorak

Zorak	Possédé
Fleuve	Fleuve
Être vivant	Être vivant
Rêve 21	Rêve (suivant possédé)



SPECIAL
THANATOS

3

AVENTURE

ZORAK, Entité de Cauchemar Pleinement Incarnée

aspect d'une forme vaguement humanoïde aux quatre membres dotées de longues griffes acérées.

TAILLE	13	Endurance	34
RÊVE	21	Vitesse	14/32
Niveau	+6	+dom	+3

		<i>niv</i>	<i>init</i>	<i>+dom</i>
Griffes	17	+6	14	+5
Esquive	14	+6	—	—

La Benzale étoilée

Cette herbe se prend en infusion de 7 brins et impose au buveur un jet de CONSTITUTION à - 3 pour éviter de s'endormir. Plusieurs infusions peuvent être prises d'affilée avec un malus cumulatif de -1 par tasse soit -3 à la première, -4 à la seconde, etc.

Néanmoins, ceci n'est pas sans risque. Au delà de la première tasse, un Echec particulier fait perdre 7 points de vie et un Echec total tue sur le coup.

L'effet de la Benzale dure 6 heures. Au bout de ce temps, une nouvelle dose peut être donné pour une nouvelle période de 6 heures. Enchanter une infusion de Benzale permet de multiplier la dose par le nombre de points de rêve dépensés. Le buveur fait alors d'affilée autant de jets que de doses. Il fait tous les jets même s'il s'endort avant. Rappelons qu'un breuvage enchanté doit être bu intégralement pour qu'il agisse. L'effet magique ne sert qu'à multiplier les doses, le dormeur ne dort que 6 heures que la Benzale soit enchantée ou non.

Le second problème est de savoir comment le détruire. En l'absence de limbes qui seraient bien pratiques, il y a en fait deux solutions.

La plus élégante est d'exorciser la possession. Il faut pour cela disposer d'au moins deux sorts : Lecture d'Aura et Annulation de Magie. L'annulation/exorcisme est à -11 (*le niveau de Thanatos de Zorak*) et nécessite 21 points de Rêve. Il peut être réalisé en plusieurs fois et suit les règles de l'exorcisme des entités (*RdD tome 3 p61*) pour la récupération des points de Rêve de l'entité.

L'autre solution est plus brutale. Elle consiste à tuer l'hôte pour libérer l'entité puis d'asperger le spectre fantomatique d'eau lustrale. Cette action a pour conséquence de transformer Zorak en Entité pleinement incarnée et ce pendant 21 tours. Sous cette forme, il peut être attaqué et détruit comme un vulgaire chien de la mort. Sous cette forme également, il ne peut jeter aucun sort.

Sans eau lustrale, tuer l'hôte ne fait que libérer l'entité qui sous cette forme est invulnérable et beaucoup trop puissante pour être combattue par le Rêve.

L'homme en noir connaît les deux solutions et possède une fiole d'eau lustrale.

Dans l'un ou l'autre cas, les personnages doivent agir vite pour empêcher Zorak de réagir. La meilleure option est de le rendre inconscient en l'assommant, le saoulant ou en le droguant pour qu'il dorme. A cet effet, les personnages possédant Bota-nique au moins à 0 peuvent trouver dans la forêt une plante somnifère aux fleurs blanches en forme d'étoile : la Benzale étoilée (*voir encadré ci-contre*).

LA ROUTE DES QUATRE VILLAGES

L'aventure se déroule dans une immense forêt adossée à des montagnes. Cette forêt est connue sous le nom de forêt des Mariols car elle est infestée de bandes de ces animaux (*RdD Tome 3 p.51*).

La forêt des Mariols est traversée par une route empierrée peu fréquentée qui se perd à l'est dans les montagnes et conduit à l'ouest à une cité construite en lisière. Quatre villages sont établis le long de cet axe: Monte-à-regret, Bas-du-Fond, Troussecul et La Cabucelle.

Monte-à-regret est celui le plus proche des montagnes. C'est un village plutôt autarcique qui vit de la chasse et de quelques terres cultivées. Il doit son nom au fait que la route qui y mène est très escarpée et qu'il y fait frisquet et venteux. Il faut vraiment avoir envie des superbes fourrures que les villageois produisent pour s'y rendre... D'où son nom.

En contre-haut du village s'amorce un col toujours enneigé qu'empruntent de rares voyageurs. Aux dires de ceux qui l'on traversé, un autre pays s'étend au-delà couvert de forêts et de lacs.

Le second village se trouve à 30 kilomètres vers l'ouest. Il se situe lui au plus profond d'une large cuvette elle-même très encaissée et porte le nom de Bas-du-fond. Encore 30 kilomètres plus à l'ouest est l'on arrive à Troussecul, ainsi nommé parce que ses habitants ont plutôt la réputation d'être portés sur la chose. Trente kilomètres encore plus loin et c'est La Cabucelle. Ce dernier village avant la lisière, située à une vingtaine de kilomètres, est construit dans une grande clairière.

Bas-du-fond et Troussecul sont plutôt tournés vers l'abattage d'arbres et la fabrication de charbon de bois. La Cabucelle vit de l'agriculture et de l'élevage.

Les quatre villages ont des relations commerciales régulières avec la cité. Tous disposent d'une auberge pour accueillir marchands, voyageurs et villageois.



SPECIAL
THANATOS

4

AVENTURE

SCÈNE 1

DE MORT EN MORT...

UNE MACABRE DÉCOUVERTE

Les Voyageurs se réveillent autour d'un feu de camp, dans une petite clairière. Ils n'ont grand chose à manger et à boire, à peine pour une journée en se rationnant. Leurs souvenirs sont vagues, comme s'ils sortaient du Gris Rêve. Tout au plus se rappellent-ils qu'ils sont dans cette forêt depuis des jours sans rencontrer un seul signe de civilisation.

Quelques kilomètres après s'être remis en marche, les voyageurs font une double découverte : un cadavre et une route. Le corps est celui d'une fille blonde d'une vingtaine d'années, pieds nus et habillée d'une robe bleue et d'un petit tablier. La robe portent des taches de vin : des gouttes sur le devant et des taches plus grandes sur les hanches, comme si elle s'était essuyée les mains. De plus, les vêtements sentent le graillon et la friture. Enfin, pour ceux qui y regarde, une pièce d'étain est logée entre ses seins pigeonnant. Ce devait donc être une servante d'auberge. Une servante en pleine forêt, voilà qui est étrange ! Pas tellement, en fin de compte, puisque qu'à quelques mètres de là, se trouve une route de terre, peu fréquentée si on en croit les mauvaises herbes qui y pousse, mais fréquentée tout de même.

Plus étrange est la cause de sa mort : l'épuisement, la faim, la soif, tout à la fois. D'après les traces, elle a marché en rond autour d'un arbre jusqu'à creuser un sillon et avoir les pieds en sang. Finalement, elle s'est écroulée de fatigue et est morte voilà trois jours. Elle semble avoir ainsi marché de son plein gré. Elle ne porte aucune trace de lien et elle était seule. Quelle folie a-t-elle bien pu pousser cette fille à ni plus ni moins se suicider ?

Ceux qui pensent qu'il y a du haut-rêve là-dessous n'ont pas tort. Il s'agit de la servante du village de Monte-à-regret, le dernier où Zorak a joué sa scène. Les meurtres accomplis, Zorak s'est enfui sur la route, a fait mourir d'épuisement cette servante, puis s'est glissé de nuit sous forme d'entité dans le village suivant : Bas-du-fond.

MONTE-À-REGRET

Quelle que soit la direction que les voyageurs prennent sur la route, ils se dirigent vers Monte-à-regret. Ceci peut paraître artificiel, mais comme ils n'ont aucun point de repère, cela passera totalement inaperçu.

Après une longue montée, les personnages arrivent au village dans une ambiance étrange. Les femmes pleurent à grosses larmes, et redoublent de pleurs quand elles aperçoivent les voyageurs. Les hommes sont tous pintés et cuvent deci-delà. Quand aux enfants, ils jouent à pendre une poupée de chiffons...

Les habitants pleurent deux des leurs. Voilà une semaine, un villageois en a tué un autre puis a tenté de se suicider avec l'arme du crime, un couteau, tout cela en pleine salle d'auberge. La cause de leur dispute était la servante (*le cadavre trouvé dans la forêt*) dont les deux hommes apparemment étaient amoureux. La servante s'est enfuie vers Bas-du-fond et depuis nul ne l'a revu. Tous la tiennent aussi pour morte car la forêt est très dangereuse. Ce n'est pas pour rien qu'elle s'appelle la forêt des Mariols

Ce drame a très profondément marqué les esprits et ceci pour de multiples raisons. Tout d'abord le mort, un nommé Joseph, avait femme et enfants et étaient très heureux en ménage. Ensuite, la servante avait un amoureux et devait se marier prochainement. Elle n'avait de surcroît aucune raison de s'enfuir, «elle n'y était pour rien, la pauvre...»

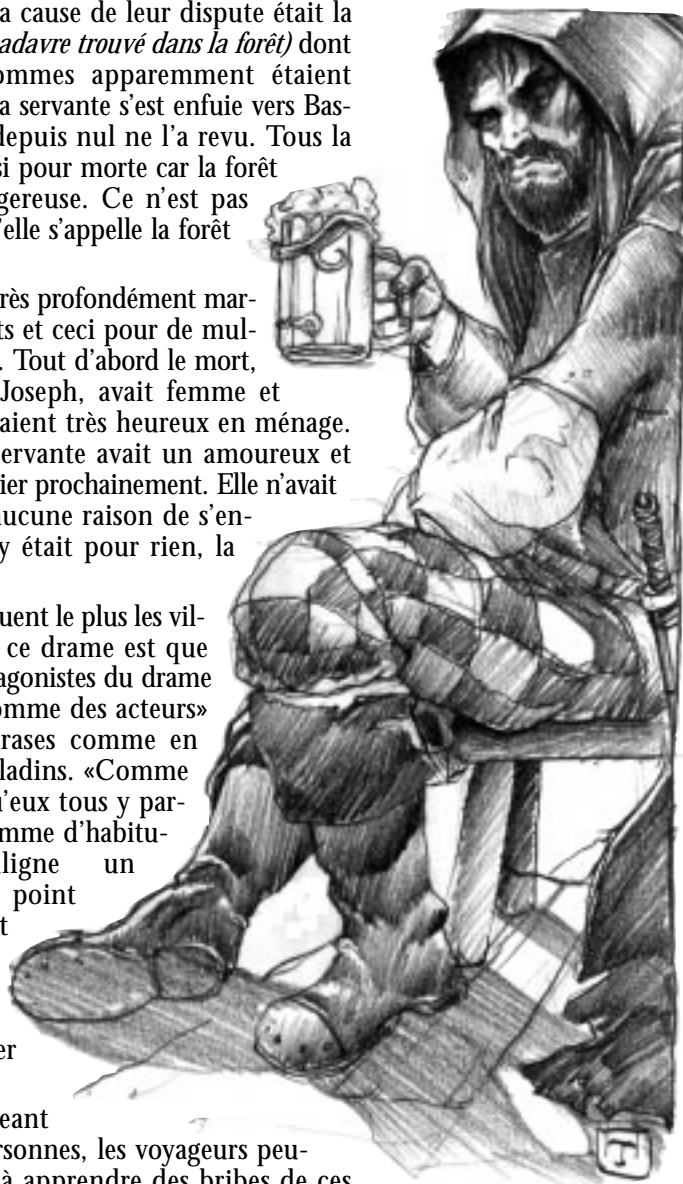
Ce qui intrigue le plus les villageois dans ce drame est que les trois protagonistes du drame parlaient «comme des acteurs» avec des phrases comme en disent les baladins. «Comme qui dirait qu'eux tous y parlaient pas comme d'habitude...» souligne un homme. Au point qu'au début tous ont pensé à une blague pour faire enrager le fiancé...

En interrogeant plusieurs personnes, les voyageurs peuvent arriver à apprendre des bribes de ces phrases :

L'homme assassiné : «... toi dont la beauté et l'innocence font pâlir les étoiles...»

La servante : «Ô mon doux prince...»

Le meurtrier : «Meurs... Moi ton père qui t'ai donné la vie...»



SPECIAL
THANATOS

5

AVENTURE

LE TRAGIQUE DESTIN DE JOCELYN

Mais ces détails ne sont que de peu d'importance face au drame humain. Plus que les morts, ce qui émeut profondément les villageois est le sort du meurtrier.

L'assassin s'appelle Jocelyn, un brave homme sans histoire. Il est complètement atterré de ce qu'il a fait. Il ne comprend pas pourquoi il a fait ça (*Une lecture d'Aura montre qu'il est possédé d'Esprit*). Le village se doit de le pendre en toute bonne justice. Jocelyn ne s'y oppose pas. Il est coupable. C'est la vérité. Il était là, il a tout vu. C'est tout.

Tout le monde est triste, Jocelyn le premier et on le comprend. Les villageois ont discuté entre eux pour savoir qui tiendrait le rôle de bourreau. Personne n'a voulu le faire, Jocelyn est un brave gars. «Bon, d'accord, il a saigné l'ère Joseph ! Mais c'est quand même un brave gars...» Même la famille du défunt est d'accord là-dessus... Alors que faire ?

Les villageois en sont venus à la conclusion que la pendaison devait être faite par une personne extérieure au village, «Comme qui dirait quelqu'un qui connaît pas l'ère Jocelyn... qui connaît personne ici... Comme qui dirait quelqu'un qui ferait que passer et, comme ça, en passant, i'pendrait l'ère Jocelyn...». Bref, les villageois vont chercher à faire faire le sale boulot par la première personne étrangère passant par le village.

En attendant la venue du «bourreau», le «condamné» est invité chez les uns ou les autres pour boire un dernier verre ou manger une dernière bonne soupe. Chaque soir, l'auberge est comble et on y boit abondamment à la santé (si l'on peut dire) du brave Jocelyn. L'après-midi même du drame, un voyageur est venu du col. Il était étrange, tout de noir vêtu, le regard sombre, les traits durs. Il faisait peur à tout le monde, a tel potin que personne n'a pensé à lui demander de pendre Jocelyn, pourtant il aurait fait un bourreau idéal !

L'homme s'est renseigné puis est parti en direction de Bas-du-fond. Tout le monde était soulagé de le voir partir. A entendre les villageois, cet homme en noir leur faisait peur. «Il y avait de la mort dans ses yeux...» raconte même une vieille femme.

Une semaine a passé. Les voyageurs sont les premiers étrangers à entrer au village depuis l'homme en noir. A eux revient le privilège de l'exécution.. En une délégation titubante, les hommes leur demandent de prendre le rôle de bourreau. Ils attendent pas une réponse immédiate. En fait, cela arrange bien les villageois. Comme la décision incombe à présent à des étrangers, ils se sentent totalement dégagés de leur obligation de justice.

Si les voyageurs refusent le rôle de bourreau, tout le monde pousse un soupir de soulagement et la vie reprend comme si de rien n'était. Si les voyageurs acceptent, Jocelyn est conduit à l'ère dans des torrents de larmes féminines. Tout le village lui dit au revoir, les femmes pleurent de plus belle, les hommes lui serrent la main. Jocelyn essaye de faire bonne figure en souriant et en plaisantant.

Visiblement, personne n'a envie de cette pendaison. Pourtant, les villageois ne feront rien pour l'empêcher.

BAS-DU-FOND

Au village suivant, tout à l'ère tout a fait normal. En apparence du moins car tout est prêt pour que le drame de Monte-à-regret se reproduise, à l'ère du repas de midi, en pleine heure de la Couronne. Zorak a pris possession de la servante, une nommée Nourine, une jeune fille pas très belle et plutôt grassouille, mais qui ne dit jamais non. Elle a, à ce titre, un certain succès auprès des jeunes et des moins jeunes. Elle aime assez se faire peloter pendant qu'elle sert. Or, depuis deux jours, depuis qu'elle est possédée, Nourine se refuse et distribue allègrement des gifles aux consommateurs trop entreprenants, ce qui trouble quelque peu la gente masculine et faut dire «qu'elle n'est plus la même».

La première victime de Zorak fut un jeune enfant de 5 ans. Il l'a possédé pendant son sommeil. L'enfant a hurlé et sa mère a mis cela sur le compte d'un mauvais cauchemar. L'enfant semblait étrange, ne jouait plus, observait tout le monde sans dire un mot. On le retrouvait de plus en plus souvent à l'auberge. Il se glissa même sous les jupes de Nourine, ce qui fit rire tout le monde.

Le soir même, l'enfant fit une chute mortelle du toit de sa maison. Nourine, fit cette nuit-là un cauchemar (*l'ère qui dormait près d'elle peut en attester*). C'est depuis lors qu'elle a changé de comportement.

Quand les voyageurs entrent dans l'auberge, l'ère en noir est assis à une table, seul, devant une chope de bière. Il est sûrement là depuis quelques jours. Il ne concentre les regards et il n'a pas ses affaires avec lui (*sac à dos, outre...*) preuves qu'il ne vient pas juste d'arriver et qu'il doit même disposer d'une chambre ici.

Un jeu d'EMPATHIE à 0 permet de se rendre compte que les villageois évitent l'ère en noir, son regard leur fait peur. Seule la servante semble à l'ère.

L'ère en noir semble attendre quelque chose. Il surveille les hommes présents et jette de fréquents coups d'ère à Nourine qui soutient son regard d'un air amusé.



SPECIAL
THANATOS

6

AVENTURE

L'homme en noir refuse de partager sa table et n'a aucune envie de parler aux voyageurs. Ces derniers l'ennuient visiblement. Il ne veut pas se battre, mais le fera s'il y est contraint.

Tout sourire, Nourine glisse quelques mots à l'oreille d'un vieil homme en lui servant une chope. Presque aussitôt, ce dernier se jette aux pieds de la servante et lui déclame une déclaration d'amour :

«Ô ma douce aimée, toi dont la beauté et l'innocence font plaire les étoiles, j'aimerais tant te tenir dans mes bras ne serait-ce qu'un instant...»

les consommateurs pensent à une frasque d'ivrogne, mais quelque chose ne tourne pas rond. Certes le vieil homme a bu un peu trop mais il s'exprime sans aucune hésitation. Nourine, elle, pleure de bonheur et rougit de pudeur, ce qu'elle a certainement pas fait depuis très longtemps (*un personnage réussissant un jet de VUE/Comédie à -4 peut voir que les réactions de Nourine sont feintes*). Et puis, un des consommateurs, un jeune homme, situé tout près du couple ne semble pas du tout apprécier et bouillonne de rage, sinon de jalousie.

«Ô mon doux prince, que cet aveu est doux à mon cœur...»

répond Nourine qui ne s'était jamais exprimé ainsi.

D'un bond, le consommateur jaloux se lève, un couteau à la main. L'homme en noir veut intervenir, mais les villageois qui se trouvent devant lui le gêne. Il les bouscule, mais c'est trop tard... Le jaloux vient de poignarder mortellement le vieux à genoux.

«Meurs, jeune roquet présomptueux. Moi ton père qui t'ai donné la vie, je te l'ôte à présent.»

SCÈNE 2

LÀ OÙ TOUT S'ÉCLAIRE...

LA FORÊT DES MARIOLS

Nourine/Zorak file droit vers la forêt toute proche. Il ne lui reste plus qu'à suicider la fille pour passer au village suivant. Quand il s'aperçoit qu'il est poursuivi, Zorak force l'allure, mais prend garde de laisser des traces. Il voit dans cette opposition imprévue des promesses de «divertissements».

Fort de sa grande expérience de la forêt (*survie en Forêt + 7*), Zorak/Nourine pourrait semer facilement ses poursuivants sans laisser de traces. Pourtant, il file tout droit, brisant

La pièce de Sang

L'ensemble des répliques prononcées est suffisant pour être identifiable. Un jet d'INTELLECT/Comédie à -4 ou Légendes à -8 permet de les attribuer à «Un drame de famille», une pièce de théâtre du Second Âge. Titre nul, intrigue téléphonée, psychologie primaire, auteur de seconde zone, la pièce n'a rien pour elle à part d'être la plus vieille connue à ce jour. Nombre de comédiens et d'historiens connaissent son titre (*Légendes à -2, Comédie à +2*), mais rares sont ceux qui l'ont lue ou jouée, ce qui explique la difficulté du jet.

le vieux s'écroule. La servante feint de défaillir et sort par la cuisine. L'homme en noir se jette à la poursuite de Zorak/Nourine sans se soucier ni des PJ, ni des villageois.

Tout ceci se passe très vite, trop vite pour que les voyageurs puissent réagir. A présent, ils sont libres d'intervenir. Soit ils suivent l'homme en noir et la servante, soit ils assistent à la fin de la «scène».

En effet, le meurtrier retourne aussitôt le couteau contre lui.

«Qu'ai-je fais! mon fils! Je le devais pour notre honneur! A présent je te rejoins...»

Il va pour se poignarder en plein cœur. Si les personnages ne l'arrêtent pas il se suicide. La seule façon de l'empêcher de le faire est de l'assommer.

Tout le monde est sous le choc. Un ou deux villageois sont morts. Nourine s'est enfuie devant toute cette horreur. Un étranger tout de noir vêtu s'est semble-t-il lancé à sa poursuite.

Les gens commencent à réagir. Le ou les morts sont allongés sur une table. S'il est toujours vivant, le meurtrier est ligoté. On se demande qui est cet homme en noir. On s'inquiète de Nourine...



SPECIAL
THANATOS

7

AVENTURE

se brise la jambe en le faisant. Zorak/Nourine part d'un rire dément auquel répond les cris de plusieurs mariols...

Les voyageurs sont attirés par un concert de rires hystériques. Le cri de ralliement des mariols quand une proie est prise au piège. Le son indique très clairement une direction. Quand ils arrivent sur place, ils découvrent l'homme en noir à terre, l'épée à la main, essayant désespérément d'éviter les pierres tranchantes que lui lancent 4 mariols déchainés. Le combat est inévitable.

L'homme en noir agonise. Il a reçu trop de blessures pour être sauvé. Néanmoins, il a le temps de murmurer quelques mots :

«Capturez la, mais la tuez pas... surtout ne la tuez pas... Ce serait pire encore...»

Il meurt après le dernier mot. Sur lui, les voyageurs trouvent, outre ses vêtements, une épée longue et une bourse peu garnie, une petite clef qu'il porte en pendentif. Cette clef permet d'ouvrir le lourd fermetoir d'un livre (voir *Le livre des sombres secrets*).

Les voyageurs ont à peine fermés les yeux de cet homme mystérieux, que d'autres rires hystériques éclatent. Ceux là sont différents des premiers car il s'y mêlent des couinements, des plaintes, des hurlements à la mort. Quoi qu'il se passe, ce n'est pas tout à fait naturel.

Ces cris mènent les personnages jusqu'à une toute petite clairière. La servante s'y trouve, assise sur les talons, l'air calme, heureux même. Tout autour d'elle, sept mariols fous de rage se pressent et montrent les crocs. Ils sont prêts à tuer, mais dès qu'ils approchent à moins de 3 mètres d'elle, ils reculent en couinant, comme si quelque chose les repoussait, ou plutôt comme s'ils avaient peur.

Zorak a lancé une Peur Thanataire sur une simple pierre et la garde sur ses genoux. Les mariols sont fous de rage. A l'intérieur, Nourine est terrifiée, Zorak jubile.

Quand Nourine/Zorak aperçoit les voyageurs, ses traits se durcissent. Il lance la pierre au loin (*VUE/Vigilance à -2 pour voir où elle tombe*). Aussitôt, les mariols se jettent sur lui et le mettent en pièce en une horrible curée. Alors que les animaux, la gueule rouge de sang, se retournent vers les voyageurs, ces derniers ont le temps de voir une forme spectrale noirâtre sortir du corps de la servante et se fondre dans l'ombre d'un arbre.

Alors que le combat fait rage entre les personnages et les mariols, l'un des animaux hurle à la mort. La forme spectrale vient de l'envelopper avant de disparaître en lui. Zorak vient de posséder le mariol.

Zorak prend un peu de large et regarde, assis sur son derrière. Quand les personnages vont l'emporter, Zorak/mariol file dans la forêt en poussant des rires hystériques...

LE LIVRE DES SOMBRES SECRETS

L'homme en noir est mort sans rien livrer de son mystère. La servante est si horriblement déchiquetée qu'elle en est méconnaissable. Les voyageurs restent avec ces deux morts et l'étrange spectre noir qu'ils ont entre-aperçu.

Les joueurs peuvent se creuser la tête, ce type de «monstre» n'existe pas dans les règles. Il faut donc d'une manière ou d'une autre les mettre sur la voie.

L'homme en noir n'avait pas ses affaires de voyage avec lui, c'est donc probablement qu'il avait pris une chambre à l'auberge de Bas-du-fond. De retour au village, ils sont accueillis par le cadavre du meurtrier se balançant au bout d'une corde. Qu'il soit mort ou vivant, l'assassin a été pendu sans autre forme de procès.

L'aubergiste leur donne sans difficulté accès à la chambre de l'homme en noir. Ses affaires ne recèlent rien de notable à part une fiole étiquetée «Eau lustrale» et un livre cadennassé.

Le petite clef qu'il portait en pendentif ouvre le fermetoir du livre. L'ouvrage se nomme «Le livre des Sombres Secrets» (*Difficulté -5, 10 points de tâche*). C'est une sorte de manuel sur Thanatos, non pas pour l'apprendre, mais pour le combattre. La totalité des monstres, entités, sorts et techniques thanataires y sont exposés. En résumé, tout ce qui est écrit dans les règles est dès lors connu du lecteur. Il n'acquiert pas de sorts, pas plus qu'il ne gagne pas de points en Thanatos, mais dispose d'une culture générale telle que celle qu'un personnage peut acquérir au cours d'aventures.

Sur une des pages, l'homme en noir a écrit quelques lignes dans la marge. Cette page concerne directement Zorak et la manière de le détruire (*voir les deux pages en annexe*).

TROUSSECU

Sans attendre, Zorak/mariol gagne le prochain village. Il attend la nuit et se glisse entre les maisons à la recherche d'un humain. Il tombe sur un homme solitaire qui rentre de la forêt, sa hache à la main. Il se plante devant lui et reste immobile alors que l'homme, tremblant de peur, s'avance en levant son arme. Zorak se laisse tuer. Le premier coup de hache suffit à occire l'animal. Zorak/spectre se glisse hors de la dépouille, masqué par la nuit. Alors que l'homme s'acharne sur la bête, il entre dans une maison. Alors que l'homme braille et ameut le village pour que tous voient son exploit, un jeune enfant, Bertolt, fait un cauchemar. Zorak vient de le posséder...



SPECIAL
THANATOS

8

AVENTURE

La réputation de coureur de jupons des hommes du village date de plusieurs générations. Aussi, tout ce que Troussecul compte de filles un tant soit peu jolies et célibataires quittent régulièrement le village pour des lieux plus cléments comme La Cabucelle ou carrément la cité. En fait, il ne reste à Troussecul que les femmes mariées ou «hors d'âge», c'est à dire trop jeunes ou trop vieilles. Et même celles-là refusent de tenir le rôle de la traditionnelle servante d'auberge. Elles ne sont pas assez folles pour travailler à ce poste «à risque». Aussi, c'est un homme et non une femme qui sert les consommations.

Dans ce contexte, une voyageuse sera bien entendu le centre de toutes les attentions et de toutes les tentatives, du macho prétentieux au romantique fou d'amour en passant par le chanteur ou le poète local. Tout cela dans le but de la séduire, sans toutefois verser dans la violence.

Sans servante d'auberge, Zorak n'a pas de raison de s'attarder dans ce village. Il le fait néanmoins pour préparer un «petit cadeau» aux voyageurs si d'aventure ces derniers cherchaient à le suivre.

Zorak/Bertolt envoûte d'esprit 2 ou 3 hommes, en commençant par son père, et leur donne pour Tâche de tuer ses poursuivants. Ceci lui prend un jour par homme.

Quand les voyageurs arrivent, on fête encore le héros à l'auberge par une tournée générale gratuite. Fier de lui, l'homme raconte qu'il a tué un mariol il y a peu, à la nuit tombée. «L'animal était monstrueux et menaçant. Il restait là sans bouger, prêt à bondir à ma moindre faiblesse. Je l'ai regardé dans le blanc des yeux, j'ai levé la hache et vlan ! Un coup juste entre les yeux... j'ai été si rapide qu'il n'a rien vu venir... Il n'a pas même eu le temps de bouger une paupière.»

Les détracteurs disent que l'animal devait être malade, mourant ou fou... pour s'aventurer seul dans le village et ne pas se défendre, il devait «vouloir se faire tuer»...

Zorak/Bertolt ne se cache pas, bien au contraire. Il se tient sur le devant de la scène, sympathique, souriant, drôle. Il va au devant des voyageurs en bon garçon désobéissant et curieux genre «Dis-moi messire, tu me prête ton épée...» ou «Fais-moi un cadeau...». Zorak/Bertold courtise aussi ouvertement des éventuelles voyageuses «comme le font les grands» ce qui fait rire tout le monde...

Il est disputé régulièrement par sa mère qui lui dis de ne pas «embêter» les voyageurs. Il accepte de bonne grâce les fessées qu'il reçoit. Qui irait voir dans un petit garçon aux fesses rougies un cruel et sournois thanatosien ?

Zorak déclenche les sorts de Tâche (*maximum 3*) dans l'auberge, au repas du soir,

BERTOLT, 10 ans, beauté 10

TAILLE	05	Vie	10
APPARENCE	10	Endurance	24
CONSTITUTION	13		
FORCE	05		
AGILITÉ	13		
DEXTÉRITÉ	12	Mêlée	09
VUE	13	Tir	12
OUÏE	11	Lancer	08
ODO-GOÛT	11	Dérobée	14

Villageois de Troussecul

Mêlée	12			
Tir	13	Armure		0
Lancer	13	Vie		12
Dérobée	13	Endurance		24
Dague Mêlée	niv+3	init 9	+dom	0
Corps à Corps	niv+3	init 9	+dom	0
Esquive	niv+3			

quand la salle est remplie des hommes du village venus boire un verre. Il le fait le plus tôt possible, mais pas avant d'avoir 2 envoûtés. Dès que le combat débute, Zorak/Bertold s'arrange pour être vu des personnages et leur fait un petit signe d'adieu de la main. Puis, il se transforme en chauve-souris (*Auto-métamorphose*), laissant ses vêtements sur palce et s'éclipse dans la nuit, direction : le prochain village.

Zorak préjuge que les autres villageois vont prêter main forte à leurs amis sans réfléchir, ce qui conduirait les voyageurs à une mort certaine, submergés sous le nombre. C'est leur donné plus de courage qu'ils n'en ont...

Un tour après le début du combat, 2 villageois viennent aider les envoûtés. Puis, tous les 3 tours, 2 puis 3 puis 4 villageois arrivent en renfort. Pas de panique ! A part les envoûtés qui se battent jusqu'à l'inconscience ou la mort, les autres villageois arrêtent de se battre dès qu'ils ont reçu une blessure au minimum légère, bref dès que le sang coule un peu trop. Si toute une vague de renfort est blessé avant l'arrivée du prochain, alors le processus des engagements s'arrête.

Les villageois sont solidaires et impulsifs, mais pas suicidaires.

Les renforts calmés et les envoûtés mis hors de combat, les villageois, bien que très vindicatifs, laissent prudemment les voyageurs partir. Cependant, si les personnages sont assez téméraires pour rester à Troussecul après le combat, les villageois tenteront de les surprendre durant leur sommeil et de les occire proprement, surtout s'il y a eu mort d'homme de leur côté.

Ceci clôt le premier vrai engagement entre les voyageurs et Zorak, mais ce n'était qu'un round d'échauffement.



SPECIAL
THANATOS

9

AVENTURE

SCÈNE 3

TOUT À UNE FIN...

LA CABUCELLE

A lors qu'à Troussecul les femmes sont rares, à La Cabucelle c'est exactement le contraire. Le village sert d'asile naturel aux Trousseculoises et les hommes n'ont que l'embarras du choix pour se marier. De fait, la situation est totalement inversée. Les femmes font assaut de sourires, d'appas et d'autres aguichements pour séduire un homme... et ce sont les voyageurs qui vont à la fête. Mais attention, ces dames sont intéressées : le mariage avant tout...

Autre différence. A la Cabucelle, se sont les femmes qui dominent et qui commandent. La plus représentative de ces dames est Dame Soison, la propriétaire de l'auberge. Il s'agit d'une femme d'un âge mûr et assez forte dans tous les sens du terme. Son embonpoint et ses quelques cheveux blancs ne l'empêchent pas de pouvoir assommer d'un seul coup de poing la plupart des hommes du village. Pour cela on la respecte et l'on fait bien car Dame Soison est plutôt impulsive.

La milice du village est constituée de femmes non mariées. Les hommes sont trop «précieux» pour risquer qu'ils se fassent «abîmer» ou tuer. C'est une raison de plus pour les filles célibataires de trouver un mari.

La servante de l'auberge s'appelle Vilène.

Très loin d'être laide, malgré son nom, Vilène est comme toutes les filles de La Cabucelle : elle cherche un mari. Là, s'arrêtent les points communs. Consciente de sa beauté, elle ne saute pas sur tous les mâles qui passent. Elle désire un bel homme, riche si possible. De plus, elle aime «tester» ses prétendants au lit avant de se décider, ce que les autres «écervelées», comme elles les appellent, ne pensent pas à faire. Vilène ne veut pas s'engager pour la vie uniquement sur de belles paroles...

La servante se laisse convaincre par des voyageurs avec minimum 14 en Beauté Et en APPARENCE. Dans le cas contraire, il n'y a rien à attendre d'elle, à part bien sûr de déployer des trésors de séduction, comprenez réussir un jet d'APPARENCE/Séduction à -7 (un essai par personne) !

LA FIN DE L'ÉTERNITÉ

L'ennemi est à présent connu. Reste à le vaincre. Le combat final va se jouer au sein de l'auberge de Dame Soison et sur deux fronts : Bertold et Vilène., la servante de l'auberge.

L'auberge de Dame Soison est une ancienne ferme avec une cour intérieure ceinte de hauts murs, un portail solide et un bâtiment en pierre possédant un étage. Le rez-de-chaussée est occupé par les cuisines, la chambre de Vilène et la salle. Le premier étage est réservé aux chambres réparties de part et d'autre d'un long couloir. A une de ses extrémités, se trouve l'escalier qui descend à la salle. L'autre est fermée par une porte qui donne sur les appartements privés de Dame Soison. Dame Soison a horreur du tapage nocturne et n'hésite pas à «calmer» les responsables.

Dès son arrivée à La Cabucelle, le matin suivant le combat, Bertold/Zorak s'est réfugié dans l'auberge tout nu et tremblant et a trouvé en Dame Soison une alliée inattendue. Il a réussi à l'attendrir avec sa mine innocente en lui racontant qu'il est poursuivi par des voyageurs qui veulent le tuer. «Ils disent que je me suis enfui et qu'ils viennent de la part de mes parents pour me ramener, mais c'est totalement faux.. dit-il avec des larmes qui commencent à couler (utilisation de la compétence Comédie)... mes parents sont morts. Et c'est même les voyageurs qui en sont responsables. Mes parents leur ont donné l'hospitalité et

VILÈNE, 17 ans, beauté 16

TAILLE	08
APPARENCE	15
CONSTITUTION	14
FORCE	10
AGILITÉ	14
DEXTÉRITÉ	10
VUE	13
OUÏE	12
ODO-GOÛT	11



DAME SOISON, 51 ans, beauté 12

TAILLE	10	VOLONTÉ	14
APPARENCE	13	INTELLECT	13
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	13
FORCE	12	RÊVE	14
AGILITÉ	11	CHANCE	13
DEXTÉRITÉ	15	Mêlée	11
VUE	15	Tir	15
OUÏE	14	Lancer	13
ODO-GOÛT	15	Dérobée	11

Corps à Corps	niv+6	init 11	+dom	0
Esquive	niv+3			



ils les ont remercié en les tuant . Et maintenant, ils veulent me tuer aussi parce que je suis le seul témoin de leur crime...».

Dame Soison est sensible, mais pas naïve. C'est la parole d'un enfant étranger contre celle de voyageurs également étrangers... Ne pouvant trancher, Dame Soison reste dans un statu quo. Elle prévient les voyageurs de ne pas approcher de l'enfant, mais les laisse libre d'aller et venir.

Ainsi protégé, Bertold/Zorak peut tranquillement préparer son rituel sanglant. Il parade au côté de sa protectrice et nargue les personnages. Il ne la quitte pas, allant jusqu'à dormir dans sa chambre. Il fait aussi ami ami avec Vilène, la servante, et aime afficher leur bonne entente devant les voyageurs. Zorak se sent invincible. Tous les atouts sont de son côté. Dès que les personnages s'approchent de lui, il se blottit contre Dame Soison et crie «Protégez-moi Dame, ils me veulent du mal...». Si les voyageurs insistent, Dame Soison est de taille à se défendre... et la milice n'est jamais très loin.

Le plan de Zorak est d'envoûter deux hommes pour la scène du meurtre (soit deux jours pour ce faire) puis de suicider Bertold la nuit du second jour en lui faisant prendre du poison. Cela aura le double avantage de le libérer du corps de ce gosse pour qu'il puisse s'emparer dans la foulée de celui de Vilène et, de plus, de faire retomber sa mort sur les voyageurs. Bertold mort empoisonné, son histoire en devient forcément vraie. Il espère que la milice s'occupera alors des voyageurs, qu'elle les tue, les emprisonne ou, au pire, les chasse du village.

Dès le lendemain, il réalise la scène du meurtre au repas de midi et s'enfuit aussitôt. La ville n'est pas loin. S'il l'atteint, les voyageurs perdront sa trace...

S'emparer de Bertold ne peut se faire que par la force. Il faut alors s'enfuir du village avec toute la milice, Dame Soison en tête, à leur trousses. Aux voyageurs de prendre assez de large pour opérer l'exorcisme ou le combat en paix.

Se trouver dans le lit de Vilène, ou à proximité immédiate est une façon élégante de s'emparer de Zorak après la possession de la servante ou d'asperger l'entité d'eau lustrale pour le combattre avant qu'elle n'atteigne la jeune fille.

Sauf s'il se trouve sous forme entité, Zorak, s'il peut se défendre, lance en priorité Peur Thanataire puis Poing de Thanatos. Acculé, il essaye de rompre le combat en se désengageant systématiquement.

Il est impératif pour qu'il ne puisse user de haut-rêve de l'assommer ou de l'endormir.

EN GUISE DE CONCLUSION

Zorak doit être arrêté à La Cabucelle car s'il parvient à la cité, les voyageurs perdront sans doute sa trace dans la foule. Le nombre d'auberges rendrait très difficile la poursuite de la traque. Ceci peut constituer l'amorce d'une grande campagne où les personnages se battent contre un ennemi invisible.

Si Zorak est détruit, l'accomplissement de cette tâche ardue et dangereuse donne droit à 1 point de Destinée pour tous les participants.

Textes: Pierre Lejoyeux

Dessins: Tarik Hamedine

Ce scénario a été joué à Provins lors des IX Rencontres du Club Pythagore.



SPECIAL
THANATOS

11

AVENTURE



es Sages savent que Thanatos n'est pas la mort. La mort, en effet, fait partie intégrante du Rêve. C'est même l'arme absolue contre Thanatos.

Mourir n'est pas une victoire pour Thanatos mais pour le Rêve. Tout ce qui meurt ne fait que s'éclipser, se soustraire pour réapparaître ailleurs, regorgé de vie et de Rêve.

Non, la mort n'est pas l'alliée de Thanatos. Elle frappe même les plus grands, les plus puissants des Thanatosiens, réduit leurs pouvoirs à néant et les précipitent dans une autre vie. L'aura de mort qui entoure les Thanatosiens n'est pas une émanation de leur pouvoir mais une réaction de défense du Rêve qui cherche à la fois à faire le vide autour d'eux et à les abattre. Telle est la vraie raison de leur inclinaison au mal et des Ombres qui les frappent.

Mais alors, si ce n'est la mort, qu'est donc Thanatos ? Thanatos c'est l'affranchissement des règles du Rêve, c'est l'abolition de la mort. Thanatos, c'est la perpétuation du pouvoir, la non-mort des zombies, l'existence sans vie des entités de cauchemar... ou encore la vie éternelle.

La vie éternelle, Tel est bien le grand œuvre que recherche les plus puissants des Thanatosiens, ceux qui ont percé la vraie nature de leur voie.

Cela n'a rien d'une folie, La vie éternelle existe. Les légendes content l'accomplissement, avec plus ou moins de succès, de plusieurs de ces hommes ou femmes. Tel est Siruffis qui devint une statue de pierre et qu'un puissant éclair brisa en mille morceaux après des siècles d'une existence immobile. Tel est Estramyr, dont le corps devint si vieux et si rongé de douleurs qu'il se jeta lui-même dans les limbes pour en finir avec cette torture.

De tous, un seul semble avoir vraiment réussi. Nul ne connaît son nom, mais tous redoutent son pouvoir. Il

n'a pas de corps. Il habite celui des êtres qu'il possède comme le ferait une simple entité de cauchemar non incarnée. A la différence qu'il est plus qu'une simple entité. Il est vivant, un être sans corps ni âge, qui ne peut ni vieillir, ni souffrir, ni mourir...

Mais rien n'est vraiment éternel. Les légendes content même comment il faillit être détruit... Par deux fois.

Puisqu'il possède ses victimes, il peut donc être exorcisé. Alméric, le sage, comprit cela et parvint presque à le faire. Le monstre se réveilla trop tôt et se dégagea. Il disparut dans la nuit non sans avoir presque occis le pauvre Alméric. Que n'avait-il donc utilisé quelques drogues pour prolonger son sommeil...

Endoran, le brave le surprit alors qu'il quittait sa victime mourante sous la forme d'un spectre noirâtre. Un jet d'eau lustrale l'empêcha de se jeter sur le chevalier pour le posséder et le transforma un moment en une entité pleinement incarnée à la forme vaguement humaine. Un combat féroce s'engagea au cours duquel Endoran montra force bravoure et moult adresse, mais ne réussit pas à occire l'abomination avant que l'eau lustrale ne perde son pouvoir. Et le monstre s'enfuit de nouveau.

Depuis lors, personne ne le revit, ni entendit parler de lui. Sans doute a-t-il rencontré son destin. Le Rêve trouve toujours un moyen de ramener à lui ceux qui veulent s'en détacher. Ainsi, même celui qui s'affranchit de la vie et de la mort ne le fait finalement que pendant un temps seulement.

Un insecte vit infiniment moins longtemps qu'un homme qui n'existe lui-même que l'espace d'une pensée pour les Dragons. L'homme paraît éternel pour l'insecte simplement parce que sa vie est bien plus longue, presque inimaginable. Cela ne l'empêche pas de mourir à son tour. Ainsi doit-il aussi en aller des Dragons.

L'éternité n'est qu'une vie plus longue que les autres. Tout a une fin,

Je poursuis un monstre sans corps ni visage qui tue suivant le même rituel partout où il passe. Il habite des corps comme un parasite, puis les tue, sans doute pour se libérer d'eux. A moins que cela soit par pur sadisme. J'ai passé de longs mois à le poursuivre, juste pour comprendre qui ou ce qu'il était vraiment...

Je crois qu'il s'agit d'une sorte d'entité très puissante et douée d'intelligence, elle prend complètement le contrôle de la personne qu'elle possède. Par moments, j'en viens à penser qu'elle est presque humaine...

Sans doute ai-je affaire à ce qui est décrit ici, à ce thanatosien inconnu ayant réussi le grand œuvre.

J'ai réussi à fabriquer de l'eau lustrale. Il ne me reste plus qu'à le surprendre alors qu'il sort de son corps et le défier en combat singulier. Dommage que je ne sois pas haut-rêvant, cela permettrait de sauver la vie d'une victime innocente. Que les Dragons fassent que ces lignes soient justes, que le Rêve trouve toujours son chemin, je ne veux plus entendre ces répliques de théâtre qui finissent dans le sang.