

Voyage au bout de la nuit

Élément fantastique par excellence, le rêve est, surtout lorsqu'il vire au cauchemar, le meilleur allié du meneur dès lors que celui-ci souhaite créer un décalage avec la réalité. Mais pourquoi se contenter d'univers oniriques standards quand il est si facile de les adapter étroitement aux personnages et à leurs peurs les plus intimes ?

lands of dream. Quand on conjugue onirisme et horreur ludique, ce sont évidemment les Contrées du Rêve de *L'Appel de Cthulhu* qui viennent en premier à l'esprit. L'une de leurs caractéristiques principales est qu'elles constituent un univers onirique consensuel, j'entends par là qu'elles n'appartiennent pas à un seul individu, même si certains rêveurs particulièrement doués ont pu s'y tailler de petits royaumes personnels. Patrimoine commun de l'ensemble de l'humanité, les Contrées ne sont ni plus ni moins qu'une dimension parallèle à laquelle on accède par la voie des songes. Très largement influencées par Dunsany, naviguant entre merveilleux oriental et fantasy macabre, elles tranchent assez franchement sur le reste de l'œuvre de Lovecraft, ce qui les rend d'un usage délicat dans le cadre de *L'Appel de Cthulhu*. À lire le supplément que Chaosium leur a consacré, on en retire l'impression que ce monde secondaire est pain béni pour qui souhaite dépayser des joueurs blasés. C'est effectivement le cas et cela ne va pas sans poser certains problèmes, tant en fait que je recommande d'en faire faire un usage modéré. Car le danger est grand qu'à force de zèbres, zoogs et autres chats qui parlent, la partie ne glisse de l'horreur à la fantasy pure, un écueil que contournent habilement les Limbes de *Kult*, version actualisée, plus sombre mais plus souple des Contrées. De fait, l'immense avantage des Limbes est qu'étant parfaitement intégrées à la thématique kultienne, elles ne donnent pas l'impression qu'il s'agit d'un univers à part, ce qui constitue le problème fondamental des Dreamlands.

consommer avec modération. Si vos personnages sont amenés à explorer les Contrées du Rêve, je recommande de très courts allers-retours, de façon à ce que l'ambiance du monde réel – sectateurs fous, grimoires maudits et autres monstruosité chuliennes – ne s'effiloche pas trop. Pour tout dire, il est généralement plus intéressant de faire pénétrer le Rêve dans la réalité que l'inverse, « Nightcap » de Jeff Moeller, excellent scénario du non moins excellent recueil *Mortal Coils*, en est la parfaite illustration. John H. Crowe III,

quant à lui, montre avec le très bon *Royaume des ombres* de quelle façon on peut baser toute une campagne du monde de l'Éveil sur une machination ourdie depuis le Rêve. Car les univers oniriques, Contrées lovecraftiennes ou Limbes de *Kult*, sont un réservoir sans fin d'artefacts étranges, de créatures dangereuses et de PNJ puissants. Pour les mettre en scène, organisez une enquête durant laquelle vos joueurs réaliseront petit à petit que tous leurs problèmes viennent d'un ailleurs dont ils ne soupçonnent pas la nature véritable. Lorsqu'il l'aurait découvert, je garantis une montée de stress car comment lutter efficacement contre des ennemis qui peuvent les atteindre dans ces moments où ils sont les plus vulnérables, c'est-à-dire durant leur sommeil ? Flippant, et ce n'est pas ce bon vieux Freddy Krueger qui me contredira.

close and personal. Quelque soit l'intérêt, et il est grand, que je porte aux Contrées du Rêve et aux Limbes, mon opinion est que les mondes oniriques individuels sont tout aussi, si ce n'est plus, passionnants. L'idée est de construire un micro-univers en s'inspirant du profil psychologique d'un personnage donné, PJ ou PNJ. L'option PNJ est explorée par *Kult*, dont le livre de base décrit cinq Princes des Rêves et leurs Royaumes oniriques personnels. Sachez que trois autres, qui étrangement n'ont été traduits ni par Ludis ni par le 7ème Cercle, sont disponibles dans la première édition américaine du jeu, celle parue chez Metropolis Ltd. L'option PJ est nettement plus intéressante car elle vous donne l'opportunité de valoriser comme jamais le background développé par l'un de vos joueurs. N'allez pas en déduire que cette technique est réservée au jeu en solo car ce micro-univers onirique peut fort bien être connecté à ceux d'autres personnages, ces derniers pouvant ainsi y pénétrer ou s'y trouver attirés, voire piégés. Sur le sujet, revoyez *Les griffes du cauchemar* de Charles Russell, le troisième segment de la série des Freddy, celui dans lequel joue Patricia Arquette. Pour construire ces micro-univers, il faut seulement se rappeler que le rêve est le royaume de l'inconscient, le lieu où les peurs les plus intimes prennent corps. Dé-

monstration :

- **Le repaire de l'ogre.** Ludivine est une jeune femme triste, dont le père, une brute violente et incestueuse, a détruit la vie. Elle rêve souvent de la maison de son enfance, qui dans ses cauchemars est fortement déformée par le prisme de ses terreurs enfantines. Les meubles y sont plus grands que la normale, les ombres plus noires, les pièces plus oppressantes et leurs angles étranges. Labyrinthe inextricable, cette maison n'a pas d'issue car les portes qui devraient logiquement donner sur l'extérieur ne s'ouvrent en fait que sur d'autres couloirs. Cela ne serait pas si grave si Ludivine ne devait fuir en permanence une présence non identifiée, silhouette énorme et lourde de menaces qui la pourchasse sans répit et qui, nuit après nuit, se rapproche inexorablement. Il s'agit bien entendu de son père dont l'apparence, terriblement inhumaine, est aussi déformée que celle de la maison. Ludivine, tétanisée par la peur, ne l'a pas encore compris. Il faudra pourtant qu'elle ou l'un de ses amis – les autres personnages évidemment – le découvre, eux qui, à la faveur d'un week-end prolongé dans la maison réelle, vont se retrouver pris au piège de sa version onirique.
- **La ville sainte.** Philippe, qui souffre d'un puissant complexe messianique, se prend pour le Christ. Toutes les nuits, il erre dans les artères désolées d'une Jérusalem antique altérée par ses psychoses. Dominant les hauteurs de la ville, des milliers de condamnés agonisent sur leurs croix, des nuées de corbeaux se régalaient des yeux des cadavres pourrissants. Philippe, affreusement affaibli, titube dans les rues mais les habitants, visages indistincts et silhouettes furtives, ne lui prêtent guère attention. Le Temple sera sa rédemption. Ses suppliques restent pourtant sans réponse car l'entrée du bâtiment lui est fermement interdite par un groupe de prêtres dédaigneux et moqueurs, qui ne sont autres que les membres de sa propre famille. Il garde malgré tout espoir car depuis peu il a réuni autour de lui un petit groupe de compagnons, ses Apôtres. Ce sont évidemment les autres joueurs, pensionnaires du même hôpital psychiatrique que lui et qui tous sont soumis contre leur gré à un protocole de recherches expérimental. Philippe, qui depuis longtemps ne fait plus de différence entre rêve et réalité, a un plan bien établi. Il a la ferme intention de s'échapper de l'hôpital pour retrouver et tuer ces gens qui prétendent l'empêcher d'accéder au Temple (ses parents, ses frères, son ex femme et leurs deux enfants) et compte bien que ses Apôtres l'aident dans sa tâche. Dieu est avec eux, il le sent, il le sait. D'ailleurs, des stigmates sont depuis peu apparus sur son corps et il dispose à présent de certains pouvoirs psychiques. Miracle authentique ou simple effet secondaire de la drogue qu'on lui injecte quotidiennement ?

avatars. Si vous créez des univers oniriques sur mesures pour des PJ ou des PNJ, je vous recommande de développer selon les mêmes principes leurs avatars oniriques. Pourquoi se contenter de copier-coller un personnage de l'Éveil au Rêve quand il est si facile de modeler son moi onirique d'après son profil psychologique ? Par exemple : Catherine, qui souffre d'un fort complexe d'infériorité se retrouve dans la peau d'un spectre intangible, à peine capable d'interagir avec son environnement. Jérôme, intimement convaincu de sa propre laideur, est réduit à l'état de monstre inhumain, à moins qu'il ne s'incarne au contraire dans un être de toute beauté, les rêves étant également l'endroit où se réalisent tous les fantasmes. Ce concept a été brillamment exploité par Scott Aniolowski dans « La putain de Baharna », un scénario du recueil *Aventures dans la région d'Arkham*. Relativement atypique de *L'Appel de Cthulhu* car plutôt sexuellement explicite, il met en scène une nonne du couvent de Kingsport qui, à force de frustration, a généré dans les Contrées du Rêve non pas un mais deux avatars, une jeune nymphomane perverse et une vieille sorcière, deux alter ego distincts mais fortement dépendants l'un de l'autre. Pourquoi ne pas pousser un peu cette idée en proposant à vos joueurs d'interpréter dans le Rêve les différents avatars du même personnage ? Lorsqu'ils seraient éveillés, ils l'incarneraient à tour de rôle, en fonction de la personnalité dominante du moment. Si cette idée vous intéresse, je vous conseille de ne rien leur expliquer au départ et d'amorcer le scénario dans le Rêve, chacun jouant un avatar sans réaliser qu'ils incarnent en fait le même personnage. Leurs réactions lorsqu'ils le découvriront risquent d'être plutôt intéressantes. Autre possibilité, exactement inverse, que tous les PJ se projettent dans un unique avatar onirique, conglomérat de leurs diverses personnalités.

dernières idées. Voici en guise de conclusion quelques questions dont les réponses pourraient bien constituer des scénarios à elles seules. Les comateux profonds ne sont-ils pas en réalité prisonniers de leur univers onirique personnel ? Les songes, possiblement orientés par l'hypnose, ne sont-ils pas le meilleur moyen d'entrer en contact avec ses incarnations passées et futures ? Ne serait-il pas possible de voyager dans le temps, l'espace et/ou les dimensions par le truchement du Rêve ? Existerait-il une magie onirique, constituée de sorts que l'on ne pourrait incanter que lorsqu'on rêve ? Quels effets ont les drogues hallucinogènes sur le Rêve ? Serait-il possible grâce à elles d'y pénétrer à l'état de veille ? Et qu'arrive-t-il lorsqu'on est entré physiquement dans le Rêve et qu'on s'y endort ? Les rêves seraient-ils capables d'affecter la réalité d'une manière qui échappe totalement au rêveur, ce dernier se réveillant par exemple chaque matin dans un lieu qui n'a aucun rapport avec celui dans lequel il s'est endormi parce qu'il l'a inconsciemment modifié durant la nuit ? Plusieurs personnes ayant vécu les mêmes expériences traumatiques ne pourraient-elles pas partager le même univers onirique, reflet de ces terribles événements ? Les PJ ne seraient-ils en vé-

rité que les projections dans le monde de l'Éveil d'êtres purement oniriques ? Et si l'invasion venait du Rêve plutôt que de Mars ? Et si une espèce de prédateurs onirique cherchait à conquérir notre monde en possédant le corps des humains durant leur sommeil ?

– Johan Scipion