

## Une vie de rêve

Un scénario pour Eschatology par Pascal Rivière

« Les parents de Lisa ne cessaient de le lui dire : c'est une incorrigible rêveuse, et un jour, elle finira mal. Moins d'une semaine plus tard, ils étaient sauvagement assassinés... »

Paul Wiesniewski et Elisabeth Monroe sont deux adolescents. Ils sont respectivement âgés de 16 et de 15 ans, et ils s'aiment. Paul écoute du Black metal, aime Clark Ashton Smith, Jean Ray et Jack Vance, et fait du jeu de rôle. Lisa aime bien s'habiller en noir, avec des bijoux argentés, et elle adore le percings. Elle a un anneau dans l'arcade sourcilière et en aimerait bien un autre dans la lèvre, mais ses parents refusent. Elle a tout le temps des crayons dans ses poches et « gribouille » avec un certain talent des gargouilles et des étoiles.

Loin d'être deux crétiens, Paul et Lisa sont plutôt le produit d'une génération d'adolescents désenchantés par Titanic, par le politiquement correct, et surtout par leurs parents. Cultivés et rêveurs, ils s'ennuient dans une adolescence qui s'éternise en les capturant dans un monde d'adultes idiots, et ils ne ratent jamais un épisode de *Daria*.

Lisa n'est pas très belle ; elle a un nez épaté et deux ou trois kilos en trop. Paul, lui, est maigre et très pâle. Ses camarades de classe le surnomment avec une spiritualité qu'il ne cesse de relever « le vampire ».

Paul est condamné par une leucémie. Pas de chance.

Lisa et lui parlent souvent de la mort. Naturellement, sans réaliser combien ils sont différents, parce qu'elle ne leur fait pas peur. Elle dit ce qu'elle fera après sa mort, sans lui. Elle fait son portrait, y ajoute une paire d'aile d'anges, l'assoit sur un nuage, le fait sauter en parachute. Paul fait des commentaires sarcastiques et lui tire les cheveux. Doucement. Avant de lui faire l'amour.

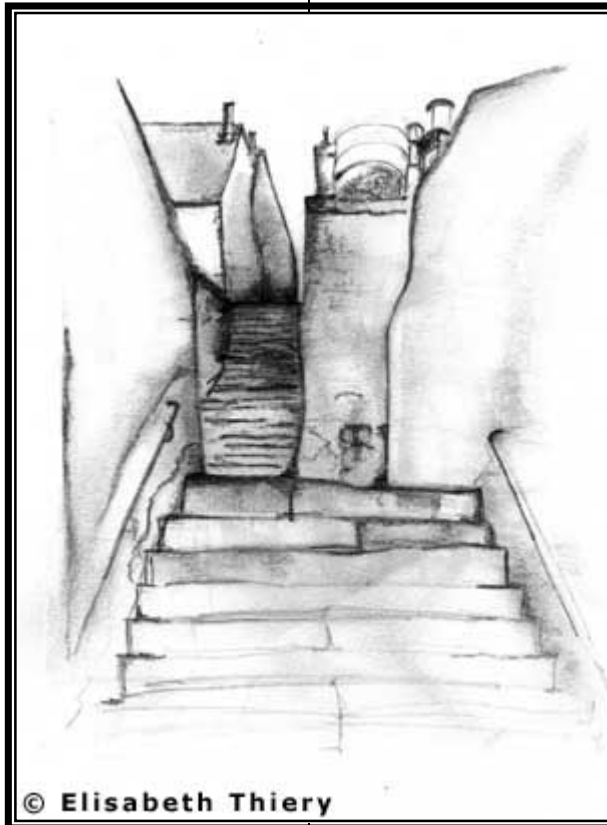
Paul a un pouvoir étrange que lui et Lisa ont découvert à leur grand bonheur le premier soir où ils s'endormirent ensemble. Non seulement, Paul a une activité onirique débordante et fertile, mais en plus, il est capable d'emporter l'esprit d'une personne endormie une première fois à ses côtés dans les rêves que son univers mental forme.

Jusqu'à présent, Paul maîtrisait parfaitement le cours de ses rêves, créant des paysages étranges et poétiques, des univers fantastiques, des personnages délirants, et créant malgré lui - inconsciemment - une narration, une histoire qui emportait les deux jeunes gens dans ces mondes énigmatiques et surréalistes.

Malheureusement, l'univers des rêves est lui-même régi par les lois de l'ordre, et nos deux jeunes rêveurs vont être frappés, ignorant l'ordonnancement du monde, l'existence de ses maîtres, de leurs principes aliénants comme de leur propension aux mauvaises manières.

Une créature cauchemardesque s'en prend à eux. Seul Paul se réveillera, devenu dément. Il est depuis interné dans un hôpital psychiatrique. Lisa tombe dans le coma. En réalité, son esprit est retenu captif dans un espace onirique cauchemardesque créé à l'image de ses terreurs, en l'occurrence - ironie du sort - l'internement psychiatrique, auquel ses parents la contraignent il y a quelques années.

Ces derniers, au demeurant, ne survivront pas à cette nuit dramatique. La créature a la possibilité d'émerger du monde





des rêves jusqu'à la réalité. Elle va apparaître dans la chambre de Lisa, et massacrer ses parents, avant de disparaître. Leurs esprits errent encore dans la maison, rejouant la scène du drame, qui est visible pour un nécromancien ou un adepte de la métempsychose.

Ce crime atroce restera inexpliqué pour les autorités et pour la presse. Paul, devenu fou cette nuit, est bien sûr suspecté. Mais il ne quitta pas sa chambre, dans la demeure familiale, à quelques kilomètres du lieu du drame.

## LE DEBUT

Aujourd'hui, Paul et Lisa sont désormais les hôtes involontaires des hôpitaux. Le Verbe de Deus prend l'apparence d'une photographie représentant nos deux héros malheureux assis sur un banc, dans un parc. Au loin, les tours reconnaissables de Chicago, et au dos de la photo, leurs noms...

Aux joueurs de trouver leur adresse et de remonter jusqu'à ces événements, grâce à la presse, aux voisins, à la police, au personnel de l'agence immobilière qui revend la demeure des Hera Monroe, etc. Ils devront entendre parler de Hera Monroe, la tante de Misa, et devront se rendre à l'hôpital de Lisa, pour y faire une énigmatique rencontre.

Paul, quant à lui, est inaccessible, toute visite étant bien sûr interdite. Les p.j.s se rendront d'ailleurs peut-être compte que cet établissement est surveillé de près par l'Ordre. En réalité, il est même l'un de ces endroits qui dans leurs parties profondes et retirées chevauchent la réalité et les enfers...

## HERA MONROE :

La tante de Lisa est directrice de Stone Booking, une maison d'édition prospère spécialisée dans l'érotisme et dans le New Age. Emilia Watson, entre autre, leur a parlé d'elle. Aux p.j.s de la rencontrer. Hera Monroe croit en l'existence de Kérubims, des anges gardiens issues de la tradition cabalistique, ainsi qu'en un galimatias de superstitions et de savoirs pseudo-scientifiques sur les revenants, la voyance, les E.T.s, etc. Elle a accroché au-dessus du lit d'hôpital de Lisa une petite figurine naïve représentant un ange. C'est elle qui est tutrice de la succession de Lisa et qui finance son hospitalisation au General Hospital de Chicago.

C'est une femme volubile et sans complexe, qui pourra apporter de nombreuses données aux p.j.s.:

*« Le père de Lisa était financier, et sa mère avocate. Des gens très convenables. Un peu trop, si je peux dire sans flétrir la mémoire de mon pauvre frère... Lisa a fait un séjour en hôpital psychiatrique après une dépression et une tentative de suicide. Ses parents ne voulaient plus qu'elle revoie Paul, qui avait à leur avis une influence morbide sur elle - il écoutait du Black metal et avait un certain goût pour l'herotic-fantasy (lapsus)-, mais bon... A mon avis, c'est lui qui lui a redonné goût à la vie, malgré les apparences, le goût prononcé de Lisa pour l'étrange et pour les crucifix qui ornaient les murs de sa chambre... »*

Enfin, s'ils la questionnent sur Amélia, elle répondra qu'elle lui a accordé un droit de visite car *« elle a quelque chose de spécial, de très positif, une sorte de fluide... »*

## AU GENERAL HOSPITAL :

Une femme se tient très fréquemment au chevet de Lisa. Les p.j.s l'y trouveront dès leur première visite. Son nom est Amélia Watson. Elle a quarante ans, n'est pas de la famille de Lisa, et pourrait avouer qu'elle ne l'a même pas connu avant son coma. Elle visite l'enfant sur autorisation de Hera Monroe. Les p.j.s devraient comprendre que c'est louche...

Emilia connut l'expérience des royaumes des rêves virant au cauchemardesque. Elle fut elle-même victime de la créature qui s'abattit sur les deux enfants. Qu'importe l'apparence de cet être, il prend celle qu'il désire pour tromper, frapper ou effrayer les arpenteurs des terres oniriques. Bien qu'ayant arrêté d'y voyager, elle a ressenti pendant son sommeil le malheur qui est arrivé à ces enfants, et a retrouvé trace de Lisa en s'intéressant aux faits sanglants qui eurent lieu cette nuit, soit le massacre des Monroe. Au chevet de Lisa, elle espère, en lui disant des choses réconfortantes, la soutenir, voir l'aider à s'échapper. Comme Paul, elle a le pouvoir de pénétrer dans les rêves d'une personne et d'y emporter d'autres, si elles sont endormies à proximité. Mais elle n'est pas encore entrée dans la prison onirique de Lisa, à cause du choc traumatique conçu lors de son



expérience passée. Elle est bien sûr la clé de l'intrigue. Les joueurs devront la persuader de les faire pénétrer dans le cauchemar continu de Lisa Monroe. Si Amélia accepte - mais elle l'ignore encore -, son altruisme lui coûtera la mort...

Amélia peut apprendre certaines choses sur le rêve. On peut apprendre à le maîtriser. Les rêves ne sont que des images. Il faut ne pas en avoir peur. Le voyage dans le rêve nécessite d'apprendre qu'on peut compenser la force de ces images sombres en invoquant celles, positives, que l'on cultive dans la vie éveillée.

Ce que les joueurs doivent ici comprendre - mais Amélia n'expliquera pas les choses en ces termes -, c'est que ce qui fait peur à Lisa - qui a créé cette prison, malgré elle, sur la base de ses terreurs -, ce sont les hôpitaux psychiatriques. Ce qui l'encourage, ce sont les crucifix, les symboles religieux (comme les anges), et surtout, la figure de Paul. Les éléments de la première partie du rêve, articulés au témoignage de Hera Monroe, devraient permettre à des joueurs astucieux de comprendre.

Mais il est temps de visiter l'univers onirique de Lisa.

## LE REVE :

Les personnages se retrouvent – seuls – dans la maison familiale des Monroe, telle qu'elle fut dans les souvenirs de la jeune fille. Ils sont plus précisément dans sa chambre. Des crucifix ornent les murs entre un poster de Siousix and the banshees et un calendrier Brandon Lee/The Crow sur lequel a été épinglé un chapelet. Une petite bibliothèque contient des livres – la Bible, des livres ésotériques Stone Editions, Lovecraft, Anne Rice, Clark Ashton Smith, Stephen King...- et des règles de jeu de rôle – l'Appel de Chtulhu, Kult, Vampire - ...

De la musique semble émaner du rez-de-chaussée. Dans le salon, étrangement, un gramophone archaïque passe le Requiem de Mozart. Personne ne se trouve dans la maison ; il y règne un sentiment d'abandon, comme si quelque chose manquait.

Un soleil estival glisse ses rayons par les fenêtres. Si on y jette un coup d'œil, on se rendra compte que la maison est au beau milieu d'un parc.

Dehors, les personnages se retrouvent donc dans un parc ensoleillé. La pelouse est

verte, et les sentiers de gravier entretenus. De jeunes couples sont étendus à l'ombre des arbres. On aperçoit une grande pièce d'eau, un peu plus loin. Des cygnes y nagent, et des enfants jouent avec des bateaux. Plus loin, un individu vend des glaces et de la barbe-à-papa.

Brusquement, une jeune nonne passe devant eux, et les personnages de ce lieu disparaissent. Ses traits ne sont pas visibles, car elle leur fait dos, et sa tête est cachée par le voile. La religieuse traverse le parc, et gagne une petite église qui apparaît derrière un massif d'arbres. Les murs sont blancs, et le clocher est modeste. A l'intérieur, au dessus de la travée, juste devant la nef, est suspendu un christ de deux mètres de haut. Son visage est celui de Paul, transfiguré.

La nonne est derrière l'autel. Elle se baisse, et n'apparaît plus. Les p.j.s trouvent au sol une plaque de bronze couverte de symboles ésotériques et de croix ; soulevée, elle révèle un puits sombre, humide et profond, et une échelle métallique rouillée incrustée dans la pierre. Il mène vers la partie profonde du rêve, vers un hôpital psychiatrique cauchemardesque.

Au bas, alors que les p.j.s se retrouvent dans dix centimètres de vase, quelques marches conduisent à une porte métallique rouillée. Elle ouvre sur une grande salle d'hôpital, une sorte de petit réfectoire vide, si on fait abstraction des chaises alignées le long des murs, et occupées par des trisomiques, des hydrocéphales, des malades mentaux et des déments aux traits tordus, gémissant, bavant, hurlant, et animés de tremblements nerveux spasmodiques. Ils sont pieds nus et vêtus d'une blouse en plastique qui cache mal leur nudité et leur corps famélique.

De l'autre côté de la salle, une porte à double battant en plastique opaque conduit les p.j.s au rez-de-chaussée de l'hôpital. L'accueil et les bureaux sont inoccupés ; deux escaliers montent et des couloirs partent dans différents sens. La nonne est réapparue. Elle les guide à l'étage et au long d'un couloir vide – ils ne croisent jamais personne – vers la chambre de Lisa Monroe.

Lisa est inconsciente et ligotée sur son lit par des sangles de cuir. Des perfusions innombrables sont plantées dans ses bras, dans ses jambes, dans son torse, et dans ses yeux, crevés et suintants. La nonne entre, se penche vers Lisa, et lui murmure quelques paroles à l'oreille. Et puis brusquement, son visage se tourne vers les p.j.s. Il est jeune, beau, et triste. Son regard est effrayé, et elle laisse échapper : « Mon Dieu, pas cela... ». Son torse



se soulève, se déchire, et la créature gardienne du cauchemar de Lisa en émerge, celle-là même, qui envoyée par l'Ordre, attaqua les deux jeunes gens.

La nonne est à la fois la présence de Amélia dans le rêve et la représentation que s'en fait Lisa qui a perçu sa voix. L'attaque de la créature l'a tuée ; dans la réalité, elle est morte d'une crise cardiaque.

A vous de donner à cet être l'apparence de vos souhaits ; de toute façon, il peut prendre celle qu'il désire. Nous lui avons donné celle d'une sorte d'insecte, d'un croisement entre une araignée et une fourmi, façon alien. Une mâchoire effrayante, des pattes innombrables... Son Physique était de 24, ses points de vie de 70. Elle a 75 % de chance de toucher et produit 1d10+8 de dommages.

## LA FIN

Plusieurs solutions se présentent à vous pour cette *scène finale* :

### ◆ LoveBoat !...La! La! La! La! :

Les p.j.s font leurs les recommandations de Emilia Watson. Ils tentent de reconforter Lisa et de la convaincre de sa capacité à dépasser son angoisse pour sortir de ce cauchemar. Risque évident de cette issue : le larmoyant...

### ◆ 1,2,3... Voilà Freddy

Horreur ! Des gémissements se lèvent, les portes se mettent à claquer révélant confusément des cadavres en train de se relever, le sang coule des perfusions... Risque : un effet comique involontaire peut survenir -ou être recherché...- en frittant le streumon à coup de patates dans la gueule ou de bastos...

### ◆ Simple comme un...

Scène de combat. Point barre.

### ◆ He's the One

Un p.j. peut avoir l'idée lumineuse d'essayer de modifier lui-même la structure du rêve. Excellente idée, car cela est justement du ressort des Anges.

Une explication, et un petit point de règle :

Les Royaumes sont en quelque sorte des univers fictifs logés dans l'Ether. Ce sont des mondes issus de l'imagination qui ont été exclus de l'ordre du possible par l'Ordre, car présentant des caractères irrationnels incompatibles avec un déroulement des choses fondé en logique par la machination. Certains sont issus de croyances et de cultures ancestrales essentiellement religieuses et mythologiques, rejetées aujourd'hui dans la catégorie de l'explication fondatrice improbable, car a-scientifique. Par exemple les croyances celtiques, les démons assyriens, le paradis chrétien... D'autres sont issus d'un magma cohérent d'images et de thèmes nés des productions culturelles - un livre, une fable, une poésie, un film... - qui ont marqué et structuré l'inconscient collectif. Par exemple, l'univers de l'héroïc-fantasy, le monde des chevaliers de la table ronde, la science-fiction, les contes de Grimm, etc... Et l'Ether constitue le contenant et l'espace indéfinissables, oniriques et brumeux dans lesquels flottent ces mondes. L'onirisme seul peut y conduire. Une imagination fertile y parvient en dormant. Sinon, il est possible d'utiliser divers procédés artificiels susceptibles de forcer la conscience. La croyance - illusoire, mais efficace - en la capacité magique d'un rituel convainc l'inconscient de se libérer. L'alcool et les drogues ne font quant à elles qu'embrumer et alourdir la conscience. Elles sont susceptibles de produire un effet ; il est cependant rare, et généralement cauchemardesque.

Il y a enfin des « Royaumes personnels », architectures de fantasmes, de désirs et d'angoisses élevées par l'imagination personnelle, qu'elle soit fertile et débordante, ou simpliste et stéréotypée, heureuse ou effrayée. Nous verrons dans un prochain N° de EasteNWest comment deux univers personnels peuvent entrer en communication et déranger la réalité, et comment certains humains peuvent tirer des avantages de leur voyages oniriques.

Il est possible pour les anges - sans explication, c'est un principe contingent à la réalité, c'est comme ça... - de modifier un Royaume. Un jet en Ame (1d20 en dessous du score) avec un bonus de +2 permet de faire des tours mineurs : allumer une chandelle par la seule force de sa volonté, faire apparaître une pièce au coin de l'oreille, dénouer un lacet à distance... Un jet en Ame à - 5 permet de *changer* la structure de la réalité à ma convenance : faire chauffer une armure de plaque, s'élever dans les airs... Un jet à - 8





permet de *créer* quelque chose dans la structure de la réalité : faire apparaître une porte, ou un objet. Produire une explosion de flammes, faire advenir un événement comme l'arrivée inopinée d'un taxi ou d'un agent de police... Un jet à - 15 permet de détruire la structure d'un Royaume personnel, de le supprimer à la fois de l'Ether et de la conscience de la personne qui l'a inconsciemment créé.

Mais comme les personnages sont novices - c'est normalement l'une de leurs premières aventures -, on a peut-être oublié de leur dire, et ce serait bien qu'ils le découvrent eux-mêmes. Effet de surprise garantie.

#### ◆ Feu d'artifice...

La solution idéale pour la fin étant certainement un mélange équilibré de toutes les propositions précédentes... A vous de jongler.

Il est possible qu'après une bonne scène de combat - utilisant ou non l'art de modifier les Royaumes - l'être défait se relève, ce qui devrait faire comprendre aux p.j.s que les angoisses de Lisa le maintiennent en vie,

nécessitant une intervention morale auprès d'elle.

Il est possible au contraire, si les p.j.s commencent par essayer de convaincre Lisa du caractère fictif de ses peurs, de leur faire croire qu'ils sont parvenus à repousser l'être. Celui-ci, après une agonie feinte, ressurgira dans ce qu'ils croient être la réalité à leur réveil, et s'amusera avec eux. Dans cette alternative, on estime que les peurs de Lisa sont plus fortes qu'elle.

#### ◆ La mort d'Yseuld

Un final, franchement triste, pourrait même conduire à sa mort, assassinée par l'être, ou terrassée par une défaillance cardiaque. Ce peut être pour les personnages une première marche vers l'anéantissement, si vous optez - ce qui est à mon avis un excellent choix - pour une atmosphère de campagne plutôt tragique, romantique et *gothic*...

Mais si tout finissait bien ?... Lisa sortirait de son coma, et...

*« Hier Paul est mort.*

*Aujourd'hui, il est vivant. Il aime Lisa, et il lui parle des esprits... »*