

De ce que moi, Thuadarim, sait des choses de cauchemar et de mort. Savoir acquis non par doctes études et longues lectures, mais par rencontres fortuites et tristes expériences.



Aujourd'hui rencontre terrible dans Plaines de Djihad. Colonne de fumée. Troupeau de chevaux sauvages pensai-je tout d'abord. Bruit de galop, terre qui tremble. Mais vision de cauchemar. Yeux morts. Muscles saillants d'étalon écorché vivant. Un CHEVAL ZOMBI!!!. Cheval sans son maître, cheval sauvage (oh ironie) et qui parcourt à jamais les plaines de Djihad... Et quel cavalier de ténèbres pour le maîtriser?

Marches du pays Gumbar que je retrouve après quatre ans. Terres désolées. Personne pour me fêter et m'accueillir. Mystère. Trouver ce soir nid gigantesque. Peut être un rapport mais lequel? Malverne inquiet comme toujours.

Réveil en pleine nuit. Odeur infâme, air vicié battu mollement. Nuit noire. Rien vu. Le temps d'attiser feu mourant, terrible constatation : Malverne a disparu! Envie de rebrousser chemin. Mais doit savoir et comprendre. Ne renoncerais pas. Longue marche ce jour. Toujours seul. Plus un animal dans région. Ne puis chasser.

Deux jours sans nourriture. Estomac dans les talons. sans nouvelles de Malverne. Fin de journée – vision troublée par la faim. Délires et hallucinations : ai cru voir squelette de grand flapon bouger tout seul. Vais m'en retourner...

Marche éprouvante. Combien de temps vais-je encore pouvoir tenir? Retrouvé ce soir le grand nid. Os de bonne taille, pas encore entièrement rongé. N'y était pas avant. Angoisse terrible...

Réveil cette nuit. Vision d'horreur. N'ait pas rêvé éveillé hier. Mort depuis longtemps, animé par magie de cauchemar. Un flapon mort-vivant. Fuite. Me reste mes affaires et ce carnet...

Les marches du Pays Gumbar sont maintenant loin derrière. La vision d'horreur de cette bête morte ne me hante plus maintenant. Malverne ne m'est jamais revenu. C'était un bon compagnon. Mais je repense parfois à ce grand nid, et à ces os rongés, et une question me taraude : de quoi se nourrit le flapon-zombie?

Notes pour description de ma rencontre avec Sombrelle, conseillère du roi :

Lieu : son bureau-chambre. Teintures sombres, rideaux tirés, encens ou bougies parfumées qui sentent fort et donnent la migraine. Propreté extrême. Ai mangé dans vaisselle même pas sale.

Elle : Petite, troublante, peut-être pas insensible à mon charme, robe longue et rouge, bracelets aux poignets qu'elle a fins et délicats. Grain de peau extraordinaire, dents très blanches et bien rangées. Parmi autres bijoux, infâme squelette de canari (ivoire sans doute) qu'elle porte en permanence sur l'épaule. Tellement bien fait qu'il semble doué de vie. Absolument hideux au final. seule faute de goût qu'elle ait commise, avec cette stupide manie de manger viande sanguinolente et crue. Ai d'ailleurs tout vomi.





Depuis quatre jours à Qader. Village charmant. En profite pour recopier carnets. Départ demain pour village de Lauf. Cas étrange de maladie dont on m'a parlé et qui excite ma curiosité.

Voyage sans encombre. Arrivé ce midi. Cas étonnant. Jolain, jeune garçon, la vingtaine. Affligé d'un rire stupide et presque permanent. a éclaté de rire en me voyant. N'a pourtant pas l'air d'un débile. Garçon robuste et bien bâti. Bonne santé. Étrange. Nouvel examen ce matin. Incompréhensible. solution serait-elle de nature onirique? Cette nuit l'examinerai dans les règles de l'Art.

Étonnant. Garçon est possédé! Entité semblable à Haine dans son principe. Mais d'où vient-elle? Peut-on mourir de rire?

Jolain sain de corps et d'esprit. Manifeste désir de voyager en ma compagnie. serait sans doute bon compagnon. soit. Faisons route ensemble.

Veillée ce soir à l'Auberge. Arkin, vénérable du village, fait office de conteur. soirée agréable. Voix est posée, quelques bonnes images et trouvailles poétiques. A raconté histoire du chevalier inexistant. Homme en armure noire qui revient sans cesse persécuter ses victimes sous des formes différentes : servante d'auberge, chien, vieillard, souris, oiseau, enfant, vache ... Trait distinctif : yeux rouges. Pas eu de mal à distinguer sous description simpliste esprit thanataire (vache thanataire! trop ridicule pour être vrai). Dans l'histoire, est vaincu par jeune fille vierge, sans eau lustrale. Peut être parallèle à faire entre cela et possibilité réservée aux jeunes filles (vraies!) d'approcher licorne. Araignée passée. Au lit.

Belle frouffe aujourd'hui. Jolain marchait derrière, se plaignant lourdeur de nos bagages et laideur du paysage des ruines de Cairne. s'arrête pour reprendre son souffle, enlève son sac pour soulager ses épaules. Pouffe un cri et de son baton bêt les fourrés : une vipère, une vipère! Arrive à la rescouffe... non pas une mais deux vipères. Frappe encore : quatre semblent sortir de terre. De mon épée j'en tranche plusieurs, mais pour une tuée, deux autres surgissent. Bientôt véritable nid de vipères devant nous. Bats en retraite, entraîné par Jolain.

Vérification faite, vipère rencontrée hier n'en était pas une. selon notre hoteffe, Dame Belline (Sirène-couronne) serait créature du cauchemar nommée Nydre (aurait Nydre de vipères, mais aussi Nydres de crotales ou autres). Vérifier si l'on dit un Nydre ou une Nydre? Chaque individu tranché se diviserait en deux. Croissance rapide et terrible. saleté. Heureusement ni moi ni Jolain ne sommes piqués.

Ce matin, agitation au village. Un enfant a disparu. Une battue est organisée. Nous retrouvons son corps une heure plus tard. Partout des traces de morsure. Villageois à mes côtés lance «Maintenant elle est plus forte encore». Mystère reste complet.

Après moult recherches, je tiens peut-être Solution de l'énigme:

Malain de Caraman indique dans son «Récit d'un voyage au Karmiz orientaltz»

que le Nydre est une entité de cauchemar pleinement incarnée.

Chaque coup la fait se diviser en deux parties de force égale. Elle peut être tuée,

et dès lors disparaît. Lorsque ces entités rem- portent le combat, elles pénètrent dans le corps de leur victime, s'en nourrissent et en sortent unifiée et plus forte... Foutaifes ???????



LE NYDRE

Entité de Cauchemar Pleinement Incarnée

Le nydre se présente sous la forme d'un banal serpent en général semblable à la vipère jaune. Mais, chaque fois qu'il subit une blessure le nydre se dédouble en deux créatures de force égale. Chaque exemplaire blessé peut à nouveau générer son double et ainsi de suite, sans limitation.

Cependant la gestion des dégâts infligé au nydre est simple. Il n'existe qu'un seul réservoir de points d'endurance (celui de la créature initiale et non pas un par exemplaire). Quel que soit l'exemplaire blessé les points d'endurance du réservoir diminuent. Le nydre disparaît quand les points tombent à zéro. A cet instant tous les exemplaires du nydre disparaissent.

Lorsqu'un nydre à fait une victime, tous les spécimen se glissent à l'intérieur du cadavre pour en ressortir en un unique exemplaire. Au cours de l'opération le nydre a gagné un point d'endurance. Certains nydres peuvent ainsi avoir de nombreuses victimes à leur actif, et posséder un grand nombre de points d'endurance.

TAILLE	1	Vitesse	10/16
ENDURANCE	11+	Niveau	0
RÊVE	10	+ dom	-2

Morsure 10 niv 0 init 5 +dom -5
Esquive 16 niv 0

(le nydre inocule un poison identique à celui de la vipère jaune)



LES PAPIERS DE THUADARIM

FICHES TECHNIQUES

LE RIRE

Entité de Cauchemar Non-Incarnée

Le rire est une entité de cauchemar non-incarnée de couleur orangée. Une victime possédée ne peut s'empêcher de s'esclaffer à tout bout de champ. Tout événement nouveau ou rencontre imprévue déclenche un fou-rire si le jet de VOLONTÉ/Moral à zéro échoue. Le fou-rire interdit toute autre action (fuite, combat, etc...). La victime prise d'un fou-rire peut tenter d'en sortir au bout de sept rounds à condition de réussir son jet de moral. Si elle échoue elle continue à rire pendant sept nouveaux rounds, et ainsi de suite jusqu'à la réussite du jet.

LE CHEVAL-ZOMBI

TAILLE	25	Vitesse	14/58
ENDURANCE	37	Niveau	+1
RÊVE	12	+ dom	+4

Ruade 12 niv +1 init 7 +dom +8
Esquive 4 niv +1