



# Le charnier

*Une sinistre bâtisse hantée, une entité de Rêve, ou de Cauchemar, la création insane d'un haut-rêvant oublié du Second Âge, à moins que ce ne soit un micro-rêve. Ou tout cela à la fois. Le Gardien des Rêves peut faire surgir le charnier en lisière de n'importe quel village isolé, au beau milieu de la nuit. La lune est nécessairement gibbeuse. Le mauvais temps, le froid et la brume peuvent ajouter à l'ambiance funèbre mais ne sont pas obligatoires.*

## Le glas

Les Voyageurs sont tirés du sommeil par le son grave et profond d'une cloche. Un glas lent et solennel qui n'en finit pas de bourdonner à leurs oreilles. Curieux. Le village n'a pourtant ni clocher ni beffroi. L'aubergiste est sortie dans le couloir en chemise de nuit, son bougeoir éclaire d'une lueur orangée ses traits inquiets. Les hôtes de passage présentent par l'entrebâillement de leur porte des visages mal réveillés. On s'interroge. Personne ne sait rien.

Le son de cloche (OUÏE/Vigilance à -4) semble venir du nord. En montant au grenier et entr'ouvrant un volet, l'on peut apercevoir, à travers les rideaux de pluie rabattus par le vent qui souffle en rafales, un clocher de pierre éclairé par la lune, juste au dehors du village. Il n'était pas là hier soir. Les yeux de l'aubergiste s'écarquillent d'ignorance apeurée.

Sur la place en contrebas, des formes se dirigent prudemment vers la construction. Sans doute des villageois décidés à tirer l'affaire au clair. Ils n'ont pas pris de torches, ni de capes de pluie. Pas de ces fourches, faux ni bâtons non plus, dont les paysans ont pourtant coutume de s'encombrer quand la frayeur les saisit (INT/Vigilance à -4).

Par goût de l'aventure et du pittoresque, les Voyageurs finissent de se rhabiller, enfilent leurs bottes et leurs manteaux et sortent sur la place, lanterne au poing. La porte de l'auberge claque derrière eux et ils entendent à travers le vantail le frottement de la grosse barre de bois hâtivement remise en place. Des trombes d'eau glacée leur fouettent leur visage, ruissellent sur leurs capes et crépitent dans les flaques. Les Voyageurs resserrent frileusement leur col.

Les villageois qui les ont précédés sous la tempête ont disparu entre les maisons. Le battement sourd et régulier du glas ne cesse pas.

## Un cri dans la nuit

En traversant la place désormais déserte, les Voyageurs trouvent çà et là (CHA/Vigilance à -6) de petites touffes d'herbe fraîchement arrachées, gisant sur le sol couvert de gravier. Les gouttes de pluie emportent petit à petit l'humus noir qui s'accroche encore à leurs racines. À l'angle d'une ruelle boueuse menant en direction du clocher, un clou tordu dépasse d'un mur. Un lambeau de tissu y est resté accroché (VUE/Vigilance à -5). Une toile de lin écrue, imprégnée d'argile, aux fibres pourrissantes. Les traces des villageois qui ont suivi la ruelle finissent de se remplir d'une eau chargée de limon jaunâtre.

Plus avant, les Voyageurs distinguent malgré les mugissements de la tempête le claquement répété d'une porte battant au vent, et des hurlements aigus qui ne semblent pas devoir s'arrêter. Un peu plus loin en effet, dans une venelle perpendiculaire, une porte ouverte claque violemment au rythme des bourrasques. Les cris viennent de l'intérieur de la maison. Recroquevillée au coin de l'âtre, une vieille femme fixe avec un regard fou une table au milieu de la pièce. Dessus est posé un grand drap de lin qui semble avoir été dérangé. Sur l'un des coins de la table se dresse encore une chandelle de suif à demi consumée, dont la flamme a été soufflée par les courants d'air qui s'engouffrent par la porte en sifflant. En dessous, une bassine couverte d'un linge, emplit d'eau froide où surnage un chiffon détrempe. La vieille hurle sans discontinuer, sous le coup d'une intense terreur. Ahurie d'effroi, elle est incapable de tenir un discours cohérent et refuse absolument de bouger. Les Voyageurs ne pourront rien en tirer. En sortant, l'un d'entre eux trébuche sur une couronne de branches d'ajonc tombée dans la boue. Une ficelle y est attachée. Probablement était-elle accrochée au clou planté sur la porte avant de tomber à terre (INT/Légendes à -5 pour y reconnaître la marque des foyers endeuillés).





## Sur la lande

Il faut peu de temps pour passer les dernières maisons et déboucher sur la vaste lande épineuse qui s'étend au nord du village. À quelques centaines de pas se dresse un large bâtiment dominé par le clocher que les Voyageurs ont pu apercevoir depuis le grenier. Une quinzaine de silhouettes avancent sur le sentier qui mène à la mystérieuse bâtisse.

En retrait du groupe, à quelques pas devant les Voyageurs, un homme finit de s'arracher aux ronces qui accrochaient son habit. Il va jambes nues, vêtu d'une longue chemise blanche, trempée de pluie qui colle à son corps émacié. Sans sembler se soucier des épines qui griffent ses tibias, il rejoint le sentier, bras ballants. Les yeux du vieil homme sont grand ouverts, hagards, son visage fixe et sans expression, sa lèvre pend mollement, dévoilant une gencive blême plantée de trois dents jaunies. Sa peau déchirée par les ronces ne saigne pas. Aucune respiration ne soulève sa poitrine. Sans doute a-t-il tout juste succombé à quelque longue maladie de miséreux (VUE/Médecine ou Chirurgie à -4). Un mort... Mais un mort qui marche.

En remontant le sentier, le Voyageurs rejoignent sans peine les marcheurs qui les devancent. Tous avancent vers la bâtisse sans s'occuper de ce qui les entoure. Tous sont des morts animés, encore souillés de la terre du cimetière<sup>1</sup> dont ils se sont exhumés. Certains très récents, leurs chairs presque intactes poignardées des échardes des cercueils qu'ils ont dû briser. Certains déjà pourrissants. D'autres enfin réduits à l'état de squelettes titubants dont la pluie battante finit de rincer la gangue terreuse.

Quelqu'effroyable que soit ce spectacle (p. 430 et 432), les mort-vivants se soucient des Voyageurs comme d'une guigne et ne présentent guère de danger. Tout au plus essaieront-ils de se dégager si l'on tente de les arrêter.

<sup>1</sup> Le cimetière se trouve au sud-ouest du village, enclos d'un mur de pierres mal entretenu. Les cercueils ont été brisés et les tombes ouvertes, de l'intérieur. Ce sont près de cent dépouilles qui ont ainsi disparu. Seule la famille du seigneur Arnelphe, bien enfermée dans un caveau de granit fermé par une lourde porte de bronze, n'a pu se joindre à la macabre procession. On retrouvera leurs nobles ossements au matin, entassés pêle-mêle derrière la porte massive, restée obstinément close malgré leurs cauchemardesques efforts.

## La bâtisse fantôme

C'est un enclos carré d'une cinquantaine de pas de côté, au rez-de-chaussée de bonne pierre de taille blanche, tâchée de vert par les mousses, à l'étage de colombages et torchis, jauni d'humidité, et coiffé d'un toit de tuiles constellées de lichens. Au bout du sentier, au milieu du mur sud, s'ouvre un portail à double battant surmonté d'un clocher carré, un peu bancal, où le glas tonne toujours sinistrement. Tout en haut de son toit pointu, une girouette à l'image d'un squelette lançant un filet de pêche tourne follement. Les derniers corps passent le portail. Glissant à travers les ajoncs, une forme brumeuse venue de la lande, verdâtre et vaguement phosphorescence, se faufile à leur suite.

Si, s'enfonçant péniblement dans les épineux qui foisonnent jusqu'au pied du mur et dont nul sentier ne perce l'enchevêtrement, les Voyageurs font le tour du bâtiment, ils ne trouvent aucune autre entrée : les murs sont aveugles sur toute leur hauteur. Un fresque oblitérée par les siècles court juste sous le toit, s'y distingue encore une farandole de squelettes entraînant à leur suite hommes et femmes de tous états et conditions.

Le glas sonne toujours.

La curiosité de Voyageurs l'emporte sur leur méfiance et, emboîtant le pas à un cadavre retardataire, ils s'avancent sous le porche. De part et d'autre de l'entrée, devant le battant de chêne richement sculpté, un lansquenet squelette se tient en faction, une gigantesque flamberge à la main dont la lame repose au creux de son épaule. Leurs armures sont ternies. Leurs corps décharnés flottent dans les velours élimés et les soies effilochées de leurs riches atours, dont les capricieuses bigarrures se sont dissoutes en une fade et triste grisaille. D'un ample geste de la main gauche, les gardiens invitent le dernier défunt à franchir le seuil.

Les Voyageurs ne bénéficient pas d'un semblable accueil. Néanmoins, les squelettes ne s'opposent pas à leur passage et se contentent de suivre leur progression de leurs orbites vides (un jet d'EMP/Comédie à -4 confirme que leurs crânes nus sont totalement dépourvus d'expression). C'est ainsi que les Voyageurs finissent, à leurs risques et périls par pénétrer dans...





## L'âtre

La bâtisse est formée de quatre galeries délimitant une cour carrée. Le niveau bas est décoré de colonnes dont les personnages sculptés – un vivant et un mort, répondant à la frise extérieure – furent décapités par quelqu'ancien vandale. Les boiseries s'ornent de motifs funèbres : crânes, os, pelles, pioches et cercueils. Aux quatre coins, un escalier couvert monte à la galerie haute. Le pourtour de la cour est couvert d'une épaisse couche de gravier, entourant un espace herbeux bordé d'une rangée de feuillus dont les meilleurs botanistes peinent à identifier l'essence. Cette pelouse est partagée en quatre carrés par des allées, gravillonnées elles aussi, menant au centre à un petit dais de pierre dont les quatre piliers figurent des squelettes cuirassés, porteurs d'une faux, d'un arc long et trois flèches barbelées, d'une épée et enfin d'une arbalète. Sur son sol surhaussé de trois marches se dresse un imposant trône de chêne, crevassé par les intempéries et le passage du temps.

Dans cette architecture s'affaire toute une foule mort-vivante. Des squelettes fossoyeurs ouvrent des tombes fraîches dans les pelouses, les corps qui y reposaient vont en bon ordre s'empiler dans les galeries basses où ils finiront de pourrir. Les nouveaux arrivants parmi les plus frais viennent s'étendre côte à côte dans les fosses ainsi libérées, attendant que les terrassiers les recouvrent. Les cadavres anciens, presque des squelettes, ressortent des galeries et s'allongent sur le gravier où la pluie battante finira de lessiver leurs os. Ceux que l'eau a déjà nettoyés montent dans les galeries supérieures où ils déposent leurs os, triés avec soin, en piles régulières. Dignement assis sur le trône, un squelette vêtu d'une armure toute rouillée et du souvenir d'un manteau d'apparat de brocart grenat, dans la main droite un sceptre corrodé, dans la main gauche un dodécaèdre gravé des cartes de royaumes oubliés, en tête une couronne ternie, sur les genoux une épée oxydée, préside à cette agitation. À ses pieds est lové le corps desséché d'un chat à la peau nue, gris sombre.



*Légende : Le cour centrale de l'âtre telle qu'elle pourrait se présenter par un beau jour de printemps (fantasme de nécromant?)*





Dans une loge à côté du portail, cinq sonneurs de cloche décharnés tirent de tout leur poids sur la grosse corde qui, par un trou du plafond, file jusqu'au clocher.

Au fond de la cour, au milieu des graviers de l'allée nord, gît un antique sarcophage de calcaire grossièrement taillé. Par la fente de son couvercle brisé s'infiltré et disparaît la forme luisante d'une entité de cauchemar.

## Les intrus

Il est évident que les Voyageurs n'ont rien à faire dans ce macabre édifice, mais les cadavres sont trop accaparés par leurs funéraires activités pour leur prêter attention. Tant qu'ils ne s'essayent pas à déranger les ossements, déplacer les dépouilles ou gêner le ballet bien ordonné des mort-vivants, ceux-ci ne s'occuperont pas d'eux. Mais encore faut-il, pour commettre de tels sacrilèges, que les intrus soient remis de leur frayeur (VOL à -4 pour ne pas être en *demi-surprise*, à rejouer chaque minute jusqu'à obtenir une réussite, un *Éch.P.* ou *Éch.T.* causant une panique irraisonnée et une fuite éperdue).

S'ils s'approchent du squelette trônant sous son dais, le chat momifié tournera paresseusement la tête vers eux, avant d'enfouir à nouveau son museau parcheminé sous sa patte craquelée. Le roi-squelette reste quant à lui sans réaction.

S'ils s'approchent des fossoyeurs, ceux-ci leur désignent une place où s'allonger, au fond de l'une des fosses. Mais il est douteux que les Voyageurs désirent être enterrés vivants. Tel sera cependant leur sort s'ils dérangent ou dérobent quoi que ce soit : le roi squelette lève alors son sceptre et le fautif est saisi par cinq, par dix, par vingt non-morts (règles d'empoignade p. 133) qui le traînent vers une fosse et y restent enlacés avec lui jusqu'à ce que les pelletées de terre achèvent de les recouvrir.

## Le chant du coq

Les Voyageurs peuvent à tout instant fuir le charnier. Ils en sont quittes pour la peur et de longues, très longues nuits de cauchemars (1d<sup>dr</sup>+7 nuits de sommeil agité et haché, empêchant toute récupération). Mais au premier chant du coq – qui risque fort de prendre les Voyageurs au dépourvu, car le temps ne s'écoule pas de la même façon dans l'ossuaire, et le restant la nuit ne leur semblera durer qu'une dizaine de minutes – au premier chant du coq donc, le glas cesse et les lansquenets squelettes commencent à refermer les vantaux du portail. Au troisième chant du coq, les vantaux sont clos et le charnier disparaît. Les imprudents qui se trouvent encore à l'intérieur n'ont alors plus qu'à rejoindre la tombe fraîchement creusée qui les attend...





## Notes de l'auteur

À la façon de *Bâtisses & Artifices*, une petite aide de jeu pour *Rêve de Dragon*, qui peut aisément être transposée à d'autres jeux. Il n'est pas ici question de savoir qui est le roi-squelette, s'il est même roi de quoi que ce soit ou juste un élément du décor, si la momie du chat n'est pas en réalité le maître des lieux, si cette moisson de morts-morts, de morts-vivants, d'entités de cauchemar non incarnées et autres fantômes – car le charnier attire tout cela aussi, au plus grand bénéfice, en définitive, des contrées où il apparaît – obéit à une quelconque logique, volonté ou intention. Le mystère restera entier et ni les plus scabreux grimoires ni les plus érudits professeurs de l'Université Thanataire, Égersique et Léthurgique de Scholomonce (UTELS), ou du moins ce qu'il en reste, n'ont la réponse.

Le Gardien des Rêves confronté à des joueurs trop frileux ou réticents peut inciter les Voyageurs à entrer dans l'enceinte de l'ossuaire en remplaçant le vieillard mort de maladie et sa veuve terrorisée par une femme morte en couches, qui a emmené avec elle, lorsque le glas a commencé à résonner, le nouveau-né encore vivant. Le veuf paniqué supplie les Voyageurs de l'aider à sauver l'enfant mais s'enfuira en hurlant au moment de passer le portail. L'accouchée est déjà entrée dans la cour. Aux Voyageurs, dès lors, de s'acquitter de leur promesse.

Udhessi, Sucé-sur-Erdre, le 4 novembre 2022

### 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 gravure de la p. 3, représentant l'Aître Saint-Maclou de Rouen, est d'un certain Barclay et datée de 1887, avec de mineures modifications. La description de l'intérieur de l'ossuaire correspond d'assez près à celle de ce monument. La *Danse macabre* de la p. 4 est de Michael Wolgemut (1434-1519).

