

Blind Cold

par Olivier

Les personnages forment une expédition de secours à la recherche d'un important personnage qui a disparu à l'approche de l'hiver, dans les montagnes des Appalaches. La zone de recherche est un ancien territoire indien, maintenant déserté, où la simple survie est particulièrement problématique, même dans des conditions optimales.

Les personnages finissent par découvrir le camp de base de leur prospect : une grotte moisie, sommairement aménagée, dont le fond a été muré. Tout son équipement se trouve là, ainsi qu'une quantité inhabituelle d'une sorte de tord-boyaux qui y a été entreposé dans des jarres.

Remontant ses traces, ils finissent par le retrouver. Blessé, hagard, il semble être mort de froid sans avoir pu retrouver son chemin.

La tempête les oblige à retourner se réfugier dans la grotte.

La nuit est épouvantable. La température tombe à moins 20 degrés, le vent déracine les arbres, d'étranges hurlements montent de la forêt...

Et l'odeur entêtante de la gnôle et de la moisissure donne mal à la tête...

Cette nuit même, les joueurs vont être frappés par un rêve étrange contant les tristes agissements de l'homme blanc en ces lieux, il y a quelques décennies.

Le réveil sera difficile.

Les personnages ont perdu la vue.

La moindre action va devenir un calvaire. Ne parlons même pas de trouver de la nourriture ou de rentrer...

La tempête va souffler presque tous les jours, rendant tout secours presque impossible. Les personnages vont devoir s'organiser pour survivre... S'encorder pour aller chercher du bois, décourager les animaux sauvages qui s'enhardissent... Il leur semble également entendre et ressentir d'étranges présences...

(Note : Si vous ne voyez pas ce que la situation a de stressant, je vous recommande de vous occluser les yeux avec deux tampons médicaux, et d'aller faire un tour du quartier avec lunettes et canne blanche...)

Seul le sommeil leur rendra momentanément la vue. Ou son souvenir.

Quand les personnages en seront réduits à taper dans les réserves d'alcool pour se procurer un peu de chaleur, une surprise les attend.

Il ne s'agit pas de bibine mais d'une drogue hallucinogène laissée là par les anciens occupants indiens.

Mixture qui les replongera pour quelques heures dans l'étrange rêve qu'ils ont expérimenté précédemment.

Cette drogue leur fera revivre les dernières heures du Clan des Murmures, les précédents occupants des montagnes exterminés par les colons blancs.

L'histoire sera donc découpée entre le temps 'réel' et le temps 'onirique', si possible de façon à préserver le rythme (les personnages sont réveillés, dérangés... au moment d'apprendre quelque chose par un événement menaçant du monde réel : incendie d'une tente, visite d'animaux sauvages...)

Le Clan des Murmures nommait autrefois la grotte où ils ont trouvé refuge 'La bouche de l'aveugle'. Ceux qui y pénétraient devaient s'y purifier afin de pouvoir en ressortir, ou y rester enchaînés par le poids de leurs péchés.

Les personnages vont donc devoir comprendre que la solution offerte par le 'temps du rêve' consiste à affronter les dangers de l'Outremonde pour pé-

nétrer leur caverne intérieure et en ramener le remède qui les sauvera.

A chaque étape, chaque réveil, ils auront l'impression que certains événements n'auront pas été rêvés (traces, bruits, odeurs...) Mais comment savoir ?

Refusant de se soumettre, les derniers survivants du clan (femmes, enfants et vieillards) ont été emmurés vivants par un pasteur colon fanatique dans le réseau de grottes se trouvant derrière le mur de pierre et de mortier, au fond de leurs abris...

Pour démolir ce mur, il faudrait se rendre à la vieille mine qu'ils ont repérée en contrebas, du temps où ils possédaient encore la vue, pour y récupérer des outils... Mais attention, tout indique qu'un ours y habite (le même qui les traque dans leur « rêves » ?)... Oseront-ils affronter leur cauchemar devenu réalité alors que l'inanition menace de les faire s'évanouir à chaque pas ?

Le mur démoli, ils succomberont à la fatigue pour un ultime rêve de liberté.

A leur réveil, le soleil brille haut et clair. La vue sur la vallée est magnifique. Ils voient de nouveau.

C'est le plus beau matin du monde. La tempête s'est enfin calmée.

Partant de la grotte, des dizaines de traces de pas mènent à la forêt...

Rappel : ce 6^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron, sur les éléments donnés par Eclat (en sa qualité de gagnant du 5^{ème} concours) :

- thème : la mort d'une légende ;
- élément : un événement socialement important.