

AVENTURE SOMBRE

CADAVRES ESQUIS

Ce scénario de grande taille est recommandé à un Gardien des Rêves expérimenté. Il se présente sous la forme d'une enquête, qui au fil des révélations et des rebondissements se transformera en course contre la montre. La gestion du temps est donc primordiale. Un érudit (possédant médecine, astrologie, lire et écrire) serait bienvenu dans le groupe. Le ressort de l'action repose sur le désir désintéressé de sauver une cité d'une catastrophe imminente : a priori aucune récompense ne se trouve au bout du chemin. Le Gardien des Rêves risque donc d'avoir des problèmes s'il essaie d'impliquer dans l'histoire des voyageurs trop égoïstes. Avant de commencer la lecture du scénario proprement dite, le Gardien des Rêves peut lire les annexes sur la cité de Blomeln et l'histoire de Cadvàn afin d'assimiler les cadres de l'aventure.

L'HISTOIRE DANS SES GRANDES LIGNES

Ce scénario s'articule en trois temps. La première partie a des allures on ne peut plus classique. Après avoir marché en plein hiver dans les montagnes, les voyageurs arrivent à Blomeln, une cité plutôt banale. Le seule chose remarquable à Blomeln est la Faille, une gouffre sans fond qui coupe la cité en deux et dans lequel sont jettés les morts. Cette coutume est en rapport avec la Légende de la cité, qui veut que la faille se soit ouverte à la fin du Second Âge pour vomir des hordes de morts-vivants dévastatrices. La première nuit à l'auberge est l'occasion d'un rêve d'archétype. Le rêve-quête amènera les voyageurs, après quelques péripéties, à profaner la nécropole dans laquelle sont inhumés les dirigeants de la cité. Tout pourrait s'arrêter là, mais ce n'est qu'à ce moment que commencent les choses sérieuses...

Au cœur de la nécropole les voyageurs découvrent une prophétie gravée dans le mur. Celle-ci annonce la destruction imminente de la cité. Comme aux temps anciens, déclare le prophète, les morts surgiront de la faille et répandront la terreur et la désolation. Les voyageurs ne sont pas censés prendre cette prophétie au sérieux. Mais ils peuvent faire un lien entre cette découverte et Cadvàn, un vieil homme un peu fou rencontré auparavant dans les montagnes. Une bonne dose de jugeote et une enquête rondement menée leur permettent d'arriver aux conclusions suivantes : Cadvàn est un magicien de Thanatos et un des rares



Déroulement chronologique

En gras sont indiquées les dates inéluctables, en italique le déroulement idéal du scénario pour les voyageurs.

3 Araignée	Rencontre avec Cadvàn
14	Arrivée à Blomeln
14 au soir	Rêve d'Archétype
<i>15 au soir</i>	<i>Arrivée dans la crypte et découverte de la prophétie</i>
<i>16</i>	<i>Découverte plus approfondie de l'histoire de Cadvàn et visite de sa maison</i>
<i>17</i>	<i>Vaine recherche de la cache au zombis</i>
<i>17 au soir</i>	<i>Rêve du Corbeau</i>
<i>18</i>	<i>Les personnages tuent le faucon du prince</i>
<i>19 au matin</i>	<i>Le corbeau les mène à la cache</i>
19-20-21	Fête des morts, Mort de Cadvàn et libération des zombis au plus tard à l'heure de l'araignée du 21

citadins à connaître la prophétie. Il a décidé que la prophétie s'accomplira grâce à lui. Depuis plusieurs années il crée en secret des centaines de zombis qu'il accumule, endormis, dans un sous-terrain bordant la faille. Son plan est à la fois simple et complètement tordu : il compte se suicider le jour de la prophétie, délivrant de ce fait les zombis de leur sommeil. Un zombi privé de maître devient un zombi sauvage, dit aussi *zom-*

bar, et n'a d'autre intention que de tout détruire autour de lui. La tragique histoire de Blomeln risque donc bien de se répéter.

La troisième partie est une course contre la montre : Ayant compris le plan machiavélique de Cadvàn, les voyageurs doivent agir. Les égoïstes peuvent tenter de fuir la ville mais, suite à une tempête de neige, les cols sont coupés et un bon score en survie en montagne est nécessaire pour s'en tirer. Il est trop tard pour aller chercher Cadvàn qui n'est plus dans la cité mais loin dans les montagnes. Les autorités de Blomeln ne voudront rien entendre. D'ailleurs comment leur faire comprendre la chose sans avouer que l'on a profané la crypte ? Reste à trouver les zombis et à les détruire tant qu'ils dorment. Mais où chercher ? C'est en rêve que les voyageurs feront la connaissance d'un bien étrange animal : Margadud, doyen des corbeaux de Blomeln qui, lui aussi, en connaît long sur Cadvàn... Moyennant un petit service rendu à la communauté des corbeaux, les voyageurs se verront guidés jusqu'aux zombis. La découverte de zombis se fera à l'instant même où Cadvàn rend son dernier souffle, où une folie meurtrière commence à s'emparer de ses enfants chéris. C'est à ce moment, alors que tout paraît perdu, qu'apparaît la solution et que l'histoire se dénouera au terme d'un final digne des plus grandes superproductions holywoodiennes... (tralala tsoin tsoin)

PROLOGUE

Le pas des voyageurs est assourdi par une épaisse couche de neige. L'horizon est barré de toutes parts par des crêtes neigeuses et des pics vertigineux. Ils se trouvent sur une crête balayée par un vent glacé. En contrebas s'étendent les frondaisons sombres d'une forêt de conifères. Le ciel est lourd et gris, nul doute qu'une nouvelle chute de neige se prépare.

Encore une fois, peu importe la façon dont les voyageurs sont arrivés là. Ils peuvent connaître l'existence de Blomeln et avoir décidé de s'y rendre, ou bien être perdus dans les montagnes et apprendre plus tard l'existence de la cité. Gageons que le Gardien aura pris ses précautions et fait en sorte qu'ils soient équipés contre le froid. L'hiver est rude dans les monts de Tara Kin, et le pire est à venir... Il est à peu près l'heure de la Couronne et il est probable que les voyageurs vont errer à la recherche d'un chemin ou d'un abri. A moins qu'ils ne décident d'escalader les cimes, ils se retrouvent tôt ou tard dans la forêt. En fin de journée, alors que la neige s'est doucement remise à tomber, le groupe débouche sur une petite clairière occupée en son centre par un grand chêne déplumé. Une cabane en bois est installée sur une plate-forme qui occupe la base des premières branches maîtresses et fait le tour du tronc. Les plus observateurs remarqueront qu'un mince filet

de fumée s'échappe d'une petite cheminée. Nul doute que nos valeureux voyageurs emprunteront l'échelle de corde qui y grimpe, histoire de voir de plus près de quoi il retourne.

Le vieil homme dans la forêt

Cette cabane sera très certainement la dernière demeure de Cadvàn. C'est là qu'il a décidé de finir ses jours, à l'endroit même où, il y a bien des années, il vécut l'unique idylle de sa vie. Il dispose d'un stock de provisions et de bois à portée d'une couche installée à même le sol. Un petit brasero et une bonne quantité de fourrures lui épargnent les désagréments de l'hiver. Il a ingéré la veille son poison à effet lent, le jaart, et a commencé à sombrer dans une douce torpeur (voir en annexe pour les caractéristiques de ce poison). Il se montre aimable à l'encontre des visiteurs, bien que son discours soit un peu décousu. Il est incapable de se lever de sa couche. Il est clair qu'il est malade. Il se laissera ausculter au besoin, un jet d'INTELECT/Médecine à - 4 révélera qu'il a ingéré un poison à effet lent. La qualité du jet permet de déterminer avec plus ou moins de précision le temps qui reste à vivre à Cadvàn :

- normale : entre 10 et 30 jours,
- significative : entre 15 et 20 jours,
- particulière : entre 17 et 18 jours.



AVENTURE

2

AVENTURE

En cas de réussite, un jet d'INTELLECT/Alchimie à -4 permettra d'identifier la nature du poison. Le vieil homme, on s'en doute, refusera catégoriquement qu'on lui prodigue une quelconque forme de soin. Dehors, la nuit est venue, et avec elle la tempête. Les voyageurs ont tout intérêt à passer la nuit dans la cabane, bien que l'endroit soit un peu exigu. Cadvàn ne s'y opposera pas, de toutes façons il passe son temps à s'endormir. Au terme de la première discussion avec Cadvàn les voyageurs doivent apprendre les choses suivantes :

- Il s'appelle Cadvàn.
- Il est très fatigué
- Il attend ici qu'Elle (la mort ?) vienne le chercher
- Il n'en a plus pour longtemps
- Cadvàn pourra leur expliquer où se trouve le chemin qui mène à Blomeln (celui-ci passe tout près de la clairière).

Durant la nuit Cadvàn a le sommeil agité et se prend à gémir ou à parler. Les dormeurs doivent réussir un jet d'OUÏE à 0 pour se réveiller et prêter attention au phénomène. (*Ces jets se font à la discrétion du Gardien qui pourra tricher pour qu'au moins l'un des dormeurs se réveille*). Le discours de Cadvàn n'est guère intelligible, entrecoupé qu'il

est de cris de terreur, de grincements de dents et de gémissements. Les voyageurs éveillés peuvent néanmoins saisir quelques bribes :

«... je suis le bras du destin... par moi que s'accomplira... heure de la vengeance... ma vengeance... le prophète...»

Le lendemain le temps s'est adouci, et les voyageurs peuvent reprendre leur route. (*Pour tout savoir sur Cadvàn, voir son histoire en annexe*).

Le Jaart, poison à effet lent

Malignité : 10

Périodicité : 2 jours

Dommages : -1point de VIE et de VUE

Remèdes : -9 / Élixir d'Élos + 12/

Topazoïne +8/ Tournegrassie + 5

Sur la route de Blomeln

Le voyage jusqu'à Blomeln dure une dizaine de jours et peut se passer dans le gris rêve. Le temps a été suffisamment clément pour que le groupe puisse emprunter l'ultime col permettant d'arriver à Blomeln : le col de Flacouda. Avant d'arriver aux pieds de la cité (*au moment d'une pause-repas par exemple*), les personnages se font prendre à partie par une demi-douzaine de corbeaux faméliques et agressifs cherchant à grappiller les miettes voire à disputer de la nourriture aux voyageurs.

CHAPITRE PREMIER

LE RÊVE DE LA CRYPTTE

Laissez les personnages découvrir Blomeln et choisir une auberge pour la nuit (*voir la description de la cité en annexe*). Entre autres renseignements, les voyageurs apprendront que la cité se prépare activement pour la fête des morts qui doit avoir lieu dans cinq jours, du 19 au 21 araignée. Malgré le temps qui empire et les congères qui commencent à encombrer les rues l'ambiance dans les auberges est chaude et animée. Le temps est un sujet de conversation qui revient souvent : cela faisait des lustres que l'on n'avait pas eu un hiver si rude à Blomeln. Le fleuve est d'ailleurs gelé, ce qui n'arrive qu'une ou deux fois par siècle.

Un rêve aux accents de souvenir

Au matin de leur première nuit à Blomeln les voyageurs se réveillent avec le souvenir pénétrant d'un drôle de rêve, bribe d'une vie passée sans aucun doute, qui pourra les guider sur la voie du souvenir : Il fait sombre, les voyageurs sont tous ensemble, mais beaucoup plus jeunes que maintenant. De jeunes adolescents en fait, qui s'apprêtent à accomplir le plus noir et le plus sinistre des forfaits. Ils portent tous un étrange couvre-chef à visière retournée sur la nuque. Chacun sort de sous ses vêtements un morceau de charbon, et se rue sur un mur de marbre pour y inscrire des obscénités (O + O = la tête à toto...) ou y laisser une signature abstraite et stylisée. (La description du rêve sur fond de rap est du meilleur effet, avis

au gardiens taggeurs et amateurs d'anachronismes...). Ici s'arrête le rêve. Au réveil les voyageurs n'ont plus qu'un seul désir : retrouver cette sensation grisante, ce plaisir d'enfant de braver l'interdit la peur au ventre, entre copains. En un mot, les voyageurs devront se retrouver dans une situation similaire pour réaliser leur rêve d'archétype. Qui plus est, ce désir à un caractère d'urgence. S'il n'est pas satisfait dans les trois jours il disparaîtra, et avec lui les bénéfices de sa réalisation. La réalisation de ce rêve-quête nécessite :

1. d'entrer discrètement dans un lieu sacré et interdit au public,
2. d'y laisser quelques obscénités inscrites en évidence sur les murs.

La nécropole des Grands Miniers

Les voyageurs mèneront probablement leur petite enquête pour chercher le lieu adéquat. Il n'existe en fait à Blomeln qu'un seul endroit qui puisse leur permettre de satisfaire leur pulsions infantiles : le Tertre. Il s'agit d'une nécropole recouverte d'un monticule de terre en demi-sphère. Sis au cœur de la cité, le Tertre est la sépulture de tous les grands miniers de Blomeln. C'est un endroit sacré et interdit au public. S'y introduire est passible du bannissement et de la mise en esclavage. C'est en discutant de tout cela que les voyageurs se feront conter par un ancien l'histoire du petit Cadvàn. «*C'était y'a bien longtemps, pas loin d'un demi siècle m'est avis. Mais*



AVENTURE

3

AVENTURE

j'm'en souviens bien. On avait eu cette année là un hiver terrible, peut être même pire qu'en ce moment. Un de ces hivers dont on parle encore bien des années après. Le fleuve était gelé, plus personne ne sortait, même pas pour ramasser les carcasses des chiens et des chats crevés de froid sur le pavé, pauv' bestiaux qui parsemaient les rues... C'est cette année là que la Garde a attrapé le p'tit Cadvân, un jeune gars sympa, un peu fouineur qui passait son temps à courir la cité et à en explorer les recoins... Ils l'ont pris dans la crypte. Comment était-il rentré ? Personne n'a compris. Ce qui est sûr c'est que les gardes l'ont chopé à l'intérieur. Beaucoup ont pensé que la Grand Minier serait clément, Cadvân était pas un méchant gars, juste un gamin trop curieux. N'empêche. Il a été condamné à l'exil et à l'esclavage. Certains on dit qu'il avait vu dans la crypte ce qu'il ne fallait pas voir... Il est revenu à Blomeln il y a un quinzaine d'années. Le Grand Minier a estimé qu'il avait payé et l'a laissé se réinstaller. Que s'est-il passé durant les trente-cinq années qu'il a passé loin d'ici ? On dit qu'il a fait fortune. Qu'il a pu racheter sa liberté. Qu'il possède des monceaux de richesses dans des pays lointains...»

Concrètement les choses ne semblent pas faciles : le Tertre ne possède qu'une entrée qui donne sur la place. Elle est en permanence gardé par deux gardes d'élite qui sont relevés toutes les deux heures. Un des garde porte un cor dont il fera usage en cas de problème pour obtenir du renfort. L'option «rentre dedans» est possible mais présente de nombreux dangers et demande à être bien préparée. Il est plus probable que les voyageurs, inspirés par l'histoire de Cadvân cherchent une autre solution.

Les Gardiens du Tertre

Mêlée	14	Dérobée	11
Vie	13	Endurance	26
Épée Bâtarde	niv +6 init 13	+dom +5	
Bouclier	niv +6 init —	+dom —	
Esquive	niv +4 init —	+dom —	
Protection : 5 (mailles de fer, malus armure -4)			

Sur la glace

Après avoir un peu cogité sur l'histoire de Cadvân et la topographie de Blomeln les voyageurs astucieux peuvent entrevoir la solution. Le Bras de Conall passe en effet sous le tertre. Le courant trop rapide interdit d'ordinaire la navigation. Mais, grâce aux températures exceptionnelles du moment, il devient possible de s'aventurer sur le fleuve en marchant sur la glace. C'est ce chemin qu'a jadis emprunté Cadvân, et c'est la solution la plus sûre pour les voyageurs.

Les personnages peuvent aussi décider de se rendre dans la demeure de Cadvân ce qui serait prématuré et bouleverserait le déroulement du scénario. Ils ne trouveront donc à ce moment personne qui puisse leur indiquer où se trouve la maison de Cadvân.

Pour plus de discrétion, il est préférable que l'expédition se fasse de nuit. L'accès à la glace ne pose pas de problème : un petit quai pavé jouxte l'endroit où le Bras de Conall se jette sous terre.

Il s'agit d'une entrée voûtée. Le boyau dans lequel coule le fleuve n'est pas maçonné mais il est suffisamment élevé pour que les plus grands n'aient pas à baisser la tête. Durant toute l'expédition sur le fleuve le Gardien des Rêves doit faire peser des inquiétudes sur la solidité de la glace. (La perspective de voir céder la glace, de se trouver emporter dans le furieux courant du fleuve, noyé sous une chape de glace, et rejeté en bouquet final dans la faille n'a certes rien de réjouissant). Malgré des craquement sinistres, la glace est en fait suffisamment solide... mais les personnages ne sont pas censés le savoir. En second lieu il faut bien comprendre que le fleuve descend, doucement mais sûrement. Rien de tel qu'un grand toboggan pour finir dans la faille ! Là encore c'est une fausse inquiétude. La pente n'est pas assez forte, les personnages pourront se retenir sans problème à la paroi, et il y a quelques replats. C'est au retour, dans le sens de la montée que les choses deviendront plus problématiques. C'est moyennant quelques jets d'AGILITÉ à -2 dans les passages les plus pentus que les voyageurs pourront remonter à l'air libre.

Le véritable danger est inattendu et se révélera sous la forme d'une noyeuse. Alors que les torches des voyageurs éclairent faiblement le boyau et se reflètent sur le fleuve gelé, la glace cède devant le groupe, une noyeuse surgit de l'eau et se rue sur nos malheureux. La noyeuse cherche à regagner le trou qu'elle a pratiqué dans la glace en y entraînant une de ses victimes morte ou inconsciente. Si elle y parvient, c'est la mort assurée pour le malchanceux... N'oublions pas en outre que les personnages combattent sur de la glace. Tous leurs jets de combat seront précédés d'un jet d'agilité ajusté à la difficulté du jet de combat qui suit. Lire le résultat comme suit :

Réussite : le combattant obtient une assise suffisamment sûre pour effectuer normalement son action...

Échec : le combattant concentre ses efforts pour éviter la chute et ne parvient ni attaquer ni à se défendre.

Échec particulier : le combattant chute et encaisse à 0.

Échec total : le combattant chute et encaisse à + 5. Le noyeuse qui, elle, est dans son élément n'a pas ces restrictions.

La Noyeuse

TAILLE	14	RÊVE	15
Niveau	+3	Endurance	29
Vitesse	10/24	+dom	+2
Bras	14	niv +3 init 10	+dom +2
Esquive	11	niv +2	

Le problème de la noyeuse réglé, des jets d'EMPATHIE/Survie en sous-sol à 0 permettent de déterminer si l'on se trouve ou non sous le tertre. En cas de réussite on distingue une petite ouverture s'enfonçant dans la paroi à deux mètres au-dessus de la glace. En cas d'échec, les personnages mettent beaucoup plus de temps à trouver l'ouverture (moyennant moult jets de vue).



AVENTURE

4

AVENTURE

Sous le tertre

On accède à la nécropole par un petit boyau naturel long d'une dizaine de mètres, qui débouche sous une dalle branlante et facile à soulever. L'intérieur du Tertre n'est ni gardé, ni éclairé. C'est une salle circulaire de grande taille (25 m de diamètre) dallée, taillée dans le roc avec soin et art comme l'attestent les nombreux bas relief et les fresques qui la décorent. La crypte est remplie d'une trentaine de sarcophages de pierre massifs, surmontés de gisants sculptés dans la noire pierre de Blomeln. Les pillleurs seront déçus : les Grands Minières ne sont inhumés avec aucun objet précieux. Un escalier part de la crypte, qui remonte vers l'entrée du tertre. Un minimum de silence évitera d'alerter les gardes qui sont postés à l'entrée. *(Seul un échec particulier sur des jets de Dérobée/Discretion à 0 peut attirer l'attention)*. Poussés par leur désir, les voyageurs ne prêtent pas au départ une grande attention aux objets et décorations qui les entourent. La réalisation du désir d'archétype ne pose pas de problème : libre aux profanateurs d'écrire les obscénités qu'ils souhaitent, l'essentiel et que ce soit de grande taille et bien visible *(A condition toutefois d'avoir prévu le matériel nécessaire : charbon de bois, craie, peinture...)*. Ce n'est qu'après avoir accompli leur forfait que les voyageurs remarquent deux-trois choses... En premier lieu leur attention est attirée par la qualité exceptionnelle des sculptures : certains gisants sont magnifiques. Parmi ceux-ci se trouve une statue tout à fait remarquable : Elle représente un jeune homme sur son lit de mort, le visage paisible, revêtu de vêtements d'apparat. Il tient sur son torse, entre ses bras croisés une petite flûte. Outre ce détail l'attention des voyageurs est attirée par une fresque à l'aspect effrayant : elle représente la légende de la cité à la fin du Second Âge : une armée de morts vivants

sortant de la faille sans fond, se répandant à travers la ville pour massacrer les vivants. Cette peinture est d'un réalisme saisissant et les voyageurs ne peuvent réprimer un frisson d'angoisse en la contemplant. Elle est surmontée d'un texte gravé dans la pierre (VUE/Lecture à 0). Le texte semble cependant plus récent que la peinture.

Un jet d'INTELLECT/Lecture à - 2 permet de comprendre qu'un sens caché existe dans ce texte, qu'au-delà de la première lecture une seconde interprétation est possible. Il s'agit en fait d'un chronogramme, d'un code utilisant la place des lettres dans le texte, le jeu des majuscules et des minuscules et l'agencement des syllabes pour suggérer une date. La date de la prophétie bien sûr. Le décryptage du chronogramme peut se faire dans la crypte bien que cela prenne du temps, à moins que les personnages prennent la précaution de le recopier et de faire cela plus tard, à tête reposée. Le décryptage se fait avec INTELLECT/Lecture à - 4, 4 points de taches doivent étre obtenus, périodicité 4 minutes. Une fois décrypté le chronogramme on obtient un ensemble de coordonnées chiffrées correspondant manifestement à une conjonction astronomique. Un dernier jet d'INTELLECT/Astrologie à - 2 permet d'identifier cette conjonction : Il s'agit de la rencontre du Poisson Acrobate et du Grand Glou, conjonction rarissime qu'il n'a lieu qu'une fois tous les 756 ans. La prochaine conjonction à lieu, figurez-vous, les 19, 20 et 21 Araignée prochains, soit pendant la prochaine fête des morts...

Le retour à l'air libre par le fleuve gelé ne devrait pas poser de problèmes particuliers, moyennant quelques acrobaties sur la glace *(voir plus haut)*.

La réalisation de leur rêve d'archétype vaut aux voyageurs le gain direct de 25 points d'expérience *(sans compter les éventuels points de stress gagnés au cours de l'expédition)*. Le tout est applicable la nuit suivante.

Le Texte Gravé dans la Pierre

Malheur à ceux qui vivent à leur aise à Blomeln
Vous croyez, en vous moquant des morts,
reculer le jour du malheur ?
Couchés sur vos lits de gemmes
Vous parfumant aux huiles exquises
Voici ce que j'ai vu
Voici l'Oracle
L'histoire se répète
Ceux que vous avez cru rendre à la faille sont prêts
Dans l'infouciance sacrilège de la fête
La faille s'ouvrira
La terre tremblera
Ils viendront
Sous leur regard tu périras
Ta femme sera violée
Tes fils et filles hurleront sous leurs griffes
Ta maison brûlée
Les cendres dispersées aux trois vents du nord
Iront noircir les neiges trop pures des monts glacés



AVENTURE

5

AVENTURE

CHAPITRE SECOND

CADVÀN, SA VIE, SON ŒUVRE

Nous arrivons ici à un moment clé du scénario. En premier lieu rien n'oblige les personnages à croire à la prophétie. Leur rêve d'archétype accompli ils peuvent tenter de quitter la ville, ou bien y rester sans s'inquiéter de quoi que ce soit (*en ce dernier cas, tant pis pour eux...*). En second lieu, les voyageurs sont loin d'avoir rassemblé tous les éléments du puzzle et ne verront peut être pas comment agir. Fuir la cité n'est pas facile : depuis leur arrivée il n'a cessé de neiger et les cols sont coupés. Survivre en montagne par ce froid et réussir à passer les cols nécessite qu'au moins l'un des voyageurs soit un montagnard émérite (survie en montagne à + 5 ou plus). Si les voyageurs comptent tout de même fuir Blomeln, le Gardien des Rêves peut trouver des astuces pour que les personnages se trouvent impliqués dans la vie de la cité : depuis leur arrivée l'un(e) ou l'autre peut s'être fait une douce amie/petit copain, avoir rencontré un ancien compagnon de voyage devenu l'un des tailleurs de gemme les plus célèbres de Blomeln, avoir fait la connaissance d'un charmant couple et de ses douze enfants... Bref autant de gens qu'il serait pénible d'abandonner à un sort tragique.

D'autre part le Gardien des Rêves doit tenir son calendrier à jour (*voir la chronologie*). La catastrophe doit survenir au plus tard le soir de 21 araignée. Passée cette date, les voyageurs n'auront plus qu'à mourir en beauté.

Enfin, la tâche des personnages s'annonçant suffisamment ardue, ils ne seront pas inquiétés par les autorités de Blomeln. Le Grand Minier ayant appris la profanation de la crypte a dépêché l'un de ses plus fins limiers pour retrouver les coupables. Charloc (*c'est son nom*) n'aboutira pas dans son enquête, à condition toutefois que nos héros fassent montre d'un minimum de discrétion. La profanation de la crypte est seule connue des autorités et n'a pas été révélée au public. (*Cela dit, un Gardien des Rêves chevronné peut développer cet aspect comme un obstacle supplémentaire à l'action de voyageurs suffisamment aguerris*).

Que faire ?

Nous l'avons vu, quitter la cité risque d'être problématique. Il est de même impossible de retourner trouver Cadvàn, qui, même si les cols étaient praticables est trop loin pour être attrapé à temps. Les voyageurs ne pourront pas non plus compter sur les autorités de la cité qui resteront sceptiques sur toutes les histoires abracadabrantes que pourront leur débiter les personnages. D'ailleurs, comment pourront-ils expliquer les choses sans révéler qu'ils sont les profanateurs de la crypte ? Reste à en savoir plus. C'est en se renseignant plus précisément sur Cadvàn que les voyageurs prendront le bon chemin. Deux pistes s'offrent à eux : aller voir un vieillard, Tara Dréda, qui a autrefois failli deve-

nir le beau-père de Cadvàn. Il en sait plus que les autres sur le thanatosien et sait des choses intéressantes... Il reste ensuite aux personnages à visiter la maison de Cadvàn. Des voyageurs pressés brûleront peut-être les étapes en se rendant directement chez Cadvàn ce qui ne pose pas de problème majeur.

Le vieux Tara

En se renseignant sur Cadvàn, les voyageurs se verront envoyer chez le vieux Tara Dréda, «*qui en sait plus d'une sur la cité et fait partie de la famille de Cadvàn*». Tara Dréda est un vieux fou coléreux et truculent. Malgré ses presque quatre-vingt-dix printemps il lui reste des éclairs de lucidité et une santé étonnante. C'est un ancien joaillier qui au faite de sa gloire a tout perdu au jeu. Il vit maintenant dans une baraque misérable de la Mine. Il est impliqué dans l'histoire de Cadvàn puisqu'il a failli devenir son beau-père. (Voir en annexe : l'histoire de Cadvàn). Ce vieux fou n'acceptera de parler que si on se montre avec lui d'une amabilité extrême. Un petit cadeau serait le bienvenu, en outre, il veut qu'on lui serve du «messire» et du «monseigneur» à tout bout de champ, ce qui ne l'empêche pas d'insulter copieusement ses visiteurs pour un oui ou pour un non. Il pourra raconter en substance la totalité de l'histoire de Cadvàn (voir en annexe). Excepté bien sûr tout ce qui concerne le complot et la prophétie. En outre il précisera quelques points importants : en y repensant, il est persuadé que Cadvàn a vu dans la crypte quelque chose qu'il ne fallait pas voir. Il assure qu'il ne l'a pas reconnu quand il est rentré d'exil et se souviendra toujours des cris de vengeance de Cadvàn lorsque, enchaîné, il a quitté la cité. Tara a d'abord pensé que Cadvàn était rentré d'exil pour se venger du Grand Minier, mais celui-ci a vécu tranquille pendant plusieurs années, avant de mourir de façon on ne peut plus naturelle (?) (*étouffé avec un noyau de pêche*).

Ces messieurs sont servis

Tôt ou tard, les voyageurs doivent prendre le tau-reau par les cornes et décider d'aller chez Cadvàn. Ils peuvent apprendre grâce à Tara Dréda où se trouve la demeure du magicien : dans une rue tranquille de l'Aquafane. Cadvàn vit seul, dit-on, et les personnages s'attendent à trouver une maison vide. Poussé par le temps, Cadvàn a quitté sa demeure un peu précipitamment ce qui ne l'a pas empêché de fermer à double tour la lourde porte de bois qui clos sa maison. Encore une fois, si les voyageurs veulent être discrets il leur est conseillé d'agir la nuit. S'ils prennent un minimum de précaution et évitent les échecs totaux aux jets de discrétion ils pourront agir en toute impunité, sans que les voisins alertés n'aillent prévenir la garde... Le plus simple est de crocheter la porte (DEXTERITÉ/Serrurerie à - 2, 3 points de tâche,



AVENTURE

6

AVENTURE

périodicité 2 minutes). La magie peut tout aussi bien permettre d'ouvrir la porte. En dernier recours, il est possible de passer par la fenêtre du premier étage (un jet d'AGILITÉ/Escalade à - 5 puis un jet de DEXTÉRITÉ à -2 pour forcer les lourds volets en bois, un outil étant requis pour ce faire: pied de biche, dague, épée courte...). Le sweet home de Cadvàn est assez modeste (voir le plan). Les seules choses d'intérêt se trouvent dans la grande chambre du magicien, au premier étage. Néanmoins, la demeure n'est pas aussi vide qu'il n'y paraît. En premier lieu, la charogne du chat de Cadvàn gît dans l'entrée. Présage funeste et puant. En second lieu, le serviteur de Cadvàn, Igor, est resté à la maison. C'est un zombi de jeune homme, revêtu d'une très seyante livrée de majordome. Le dernier ordre sur lequel il est resté «programmé» est d'apporter à manger à son maître, ou plus précisément à toute personne entrant dans la maison. Il se trouve pour le moment dans la cuisine et commencera à préparer un repas froid en entendant arriver du monde. Les personnages se verront rapidement apporter à manger sur un plateau de cuivre : du pain moisi, du fromage et du jambon ayant largement dépassés la date limite de consommation et du vin piqué dans une coupe de cuivre sertie de gemmes (valeur 7 sols). Les voyageurs peuvent être abusés quelques instants par son apparence quasi-vivante. Ce n'est que s'il est attaqué qu'Igor délaissera sa tâche et se défendra toutes griffes dehors, jusqu'à sa seconde mort.

La chambre de Cadvàn est occupée par un lit, des coffres remplis de vieux vêtements, de la vaisselle sale, trois deniers traînant au coin d'une table, un bureau couvert de parchemins griffonnés et illisibles. Quelques bouquins sont rangés sur une étagère (ceux-ci pourront faire le bonheur des voyageurs en quête d'érudition, ces ouvrages sont laissés au choix du Gardien des Rêves). Outre ces objets en désordre, le plus intéressant est à trouver dans la cheminée. Cadvàn a en effet pris soin de brûler son journal. Quelques feuillets ont cependant partiellement échappé aux flammes. C'est grâce à ces fragments que les voyageurs vont commencer à mieux comprendre les choses. Entre des bribes de phrases incompréhensibles et des fragments trop endommagés on parvient à lire ce qui suit (VUE/Lecture à 0) :

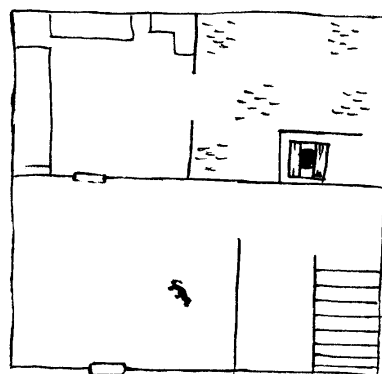
En sus de ces fragments du journal intime de Cadvàn on peut trouver sur les étagères un ouvrage anonyme intitulé «*dictionnaire thématique, analytique et théorique de la sombre voie*» (cette option est inutile si un thanatosien futé se trouve dans le groupe et explique la situation à ses compagnons). Les pages sont cornées à l'article «zombi» et l'on y peut lire : «...à la mort de leur créateur, les zombis, activés ou non, deviennent orphelins et se dégagent de la tutelle parentale. Livrés à eux même comme des enfants capricieux, ils laissent le champ libre aux forces obscures qui les habitent et sèment la mort partout là où il leur est donné de le faire...»

Il faut espérer qu'à ce stade les voyageurs auront compris ce qui se trame et décideront de prendre leur destin en main.

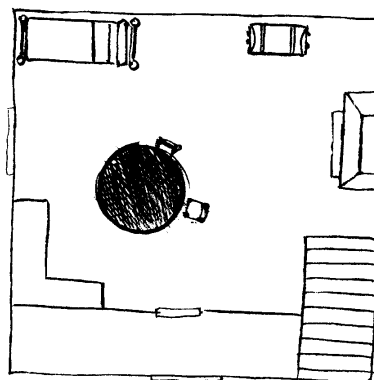
TAILLE	10
RÊVE	14
Endurance	24
+dom	+1

Griffes 12	niv +1
Esquive 12	niv +1

**IGOR,
LE FIDÈLE SERVITEUR**



Plan maison
Cadvàn à refaire



Ce que l'on parvient à lire

... encore trouvé un hier matin, je ... a été jeté dans la faille... era sans doute un bon élément car il est très grand... tunnel sur la faille... le jour approche... bientôt prêt... la cache est presque pleine... suis le bras armé du destin... par moi que la prophétie s'accompl... avec une ém... certaine que j'ai retrouvé ma fiole de Jaart et que... tous paisibles et endormis com... trop pressé, il me... partir au plus vite... ai regardé mes enfants dormir... me cela paraissent si calmes et si paisibles...

CHAPITRE TROISIÈME

LA COURSE AUX ZOMBIS

Espérons qu'avec un peu de jugeote les voyageurs auront compris qu'il leur faut trouver la cache utilisée par Cadvàn pour détruire les zombis pendant qu'ils dorment, et ce avant que le magicien ne rende son dernier souffle. Quoiqu'ils fassent, leur journée de recherche est vaine. C'est lors de leur prochain sommeil, alors que les choses semblent bien mal engagées que renaît l'espoir...

Margadud, doyen des corbeaux de Blomeln

C'est un rêve à l'étrange saveur de réalité qui remet les voyageurs sur la piste. Ce rêve doit être joué comme s'il s'agissait de la réalité, les personnages étant libres de leurs actions. Le groupe se réveille au sommet d'une montagne qui surplombe Blomeln. C'est l'été et un oiseau tout noir, porté par une brise tiède vient se poser à leurs côtés. C'est un corbeau énorme. Il possède quelques plumes blanches sous le bec, qui lui donnent l'aspect d'un vieillard barbu. Il prend la parole en se présentant. Il s'appelle Margadud, il est doyen des corbeaux de Blomeln. Les corbeaux étaient jadis des animaux vénérés à Blomeln. Mais le temps passant on les a oubliés, les anciennes traditions se sont perdues, et il n'y aura bientôt plus de grands corbeaux dans la cité des gemmes... Qui plus est l'hiver est rude. Nombre de jeunes corbeaux sont morts de froid. Et puis cela fait des années qu'ils n'ont plus de quoi manger à leur faim. Les hommes continuent bien à jeter leurs offrandes dans la faille, et il reste parfois de quoi manger, accroché plus bas sur la paroi. Mais il est venu il y a déjà longtemps. Le voleur. Il a pris leur nourriture, il s'est jeté sur leur festin et l'emmena dans les profondeurs de la terre. Chaque jour il vient, pour voler leur dû...

On l'a compris, les corbeaux de Blomeln ne sont pas des oiseaux comme les autres. Oubliés d'une cité qui autrefois les vénéraient ils ont encore moins apprécié que Cadvàn vienne leur voler les cadavres tombés sur les rebords de la faille. Avec une logique qui lui est propre Margadud poursuit son discours et s'explique sur ses intentions : Il connaît les «étrangers». Il sait ce qu'ils cherchent et où cela se trouve, il connaît l'endroit où le voleur a caché la nourriture pour constituer son gigantesque garde-manger. Il est prêt à leur montrer le chemin. Mais en échange d'un service. C'est que, comble d'ironie, le Grand Minier s'est enamouré d'un stupide animal, un faucon servile qui lui sert d'animal de compagnie. Sa plus grande distraction est de lancer l'animal en chasse des balcons du palais. Chaque matin il lance cette sale bête, qui, invariablement lui ramène un jeune corbeau innocent. Non content d'avoir oublié les traditions, le Grand Minier commet le sacrilège d'exterminer les der-

niers corbeaux de Blomeln ! Ceci doit cesser, sinon un grand malheur va s'abattre sur la cité ... Si besoin est Margadud précisera sa pensée : il attend des «étrangers» qu'ils le débarrassent du faucon, en échange de quoi il les mènera à la cache aux zombis. Les choses étant claires, le rêve se dissipe, suivi d'un réveil frisque... il neige à nouveau sur Blomeln.

Le faucon du prince

Cette partie de l'aventure est très peu directive ; il existe en effet plusieurs façons de venir à bout du princier animal. Nous n'évoquerons que les plus probables mais le gardien doit pouvoir faire face aux plans tordus qui ne manqueront pas de germer dans l'esprit tourmenté des joueurs.

La solution la plus simple — mais pas la plus facile ! — repose dans les mains d'un archer émérite (ou tout autre expert de la fronde ou de l'arbalète). Tous les matins, vers l'heure du Faucon, le Grand Minier apparaît sur un balcon du palais, emmitoufflé dans d'épaisses fourrures, son faucon sur le bras. Il lâche le volatile, lequel part en chasse au-dessus de la faille et des rues de la cité. A condition d'être bien posté, dans une ruelle déserte non loin du balcon, ou au bord de la faille, un chasseur de talent pourra tirer sur le volatile. Celui-ci reste en chasse une vingtaine de minutes, avant de revenir avec un corbeau entre les serres. Durant ces vingt minutes il passera à portée de tir à trois reprises. Les difficultés sont les suivantes :

Taille de l'animal -5,

Activité -4

Portée courte 0,

soit un ajustement final de -9...

Avis aux émules de Thorgal ! Même légèrement blessé, le faucon s'abîmera irrémédiablement dans la faille. En cas de réussite reste à ne pas se faire repérer, à éviter les témoins gênants et les enquêteurs du Grand Minier qui, en plus de la profanation de la nécropole, se retrouvent avec une nouvelle affaire sur les bras.

Outre cette option, la possibilité existe de se rendre au palais pour occire l'animal, tout simplement. Le faucon est à la charge d'un dénommé Safir, jeune homme bavard à la peau mate venu du sud avec l'animal. Safir est au service du prince et réside dans une cabane à côté des écuries, dans la première enceinte du palais. Il y garde le faucon. Safir fréquente assidûment l'auberge du Ventre Mou en dehors de ses heures de travail. Il est d'un abord facile et des voyageurs adroits pourront facilement gagner sa confiance... Mais les voyageurs peuvent se passer du fauconnier. Moyennant le plus mauvais des prétextes (une livraison, un message à délivrer, un garde à soigner...), un ou plusieurs voyageurs peuvent convaincre les gardes de l'en-



AVENTURE

8

AVENTURE



trée et s'introduire dans la première enceinte du palais. Reste à trouver le logis de Safir (en espérant qu'il est à l'auberge), à s'y introduire discrètement, à tordre le cou de l'affreux volatile et à repartir aussi discrètement...

Les choses peuvent devenir plus violentes si Safir est présent chez lui à ce moment. (*Safir est toujours armé d'une dague*). L'idéal pour les voyageurs est de rester anonymes. S'ils ont été repérés comme les « assassins » du faucon, la suite de leur séjour à Blomeln risque de se compliquer...

SAFIR, 17 ans, beauté 12

TAILLE	08	VOLONTÉ	14
APPARENCE	11	INTELLECT	12
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	12
FORCE	10	RÊVE	08
AGILITÉ	14	CHANCE	13
DEXTÉRITÉ	15	Mêlée	12
VUE	13	Tir	14
OUIË	11	Lancer	12
ODO-GOÛT	11	Dérobée	13
Dague Mêlée	niv+2	init 8	+dom 0
Dague Lancer	niv+1	init 7	+dom 0
Corps à Corps	niv+1	init 7	+dom 0
Esquive	niv+2		

Portrait SAFIR
à faire

Vie 10
Endurance 24

CHAPITRE QUATRIÈME LA DANSE DES MORTS

C'est à condition d'avoir débarrassé les corbeaux du faucon princier, et à cette condition seulement, que les voyageurs trouveront un guide. Le Gardien des Rêves peut faire intervenir cette rencontre immédiatement après la destruction du faucon si les voyageurs sont pris par le temps, ou le lendemain s'ils ont su être rapides dans leur enquête (*Voir la chronologie*). Il est en tout cas probable que la fête des morts a commencé, ce qui crée une ambiance des plus étranges — farandoles des fêtards déguisés en squelettes, rangées de faux crânes faisant office de chopes de bières, faux corbillards lancés à toute allure dans la cité et remplis de braillards avinés ... -. Malgré eux, et sans savoir pourquoi les citadins sont de plus en plus nerveux, la fête tourne parfois à l'hystérie et les débordements se font de plus en plus nombreux. Dans cette ambiance électrique la moindre brouille risque de déclencher une bagarre qui retardera dangereusement l'action des voyageurs.

Mais revenons-en à nos corbeaux. C'est un corbeau en tout point semblable à Margadud qui apparaît aux personnages. Il ne parle pas et se contente de lancer quelques coassements rauques et grinçants. Il volète de-ci de-là dans les ruelles

de la cité, attendant que le groupe le suive. Il amène les voyageurs jusqu'à une maison délabrée du quartier des Ruines qui sert d'entrée aux souterrains, et les quitte sur un dernier coassement.

La seconde fresque

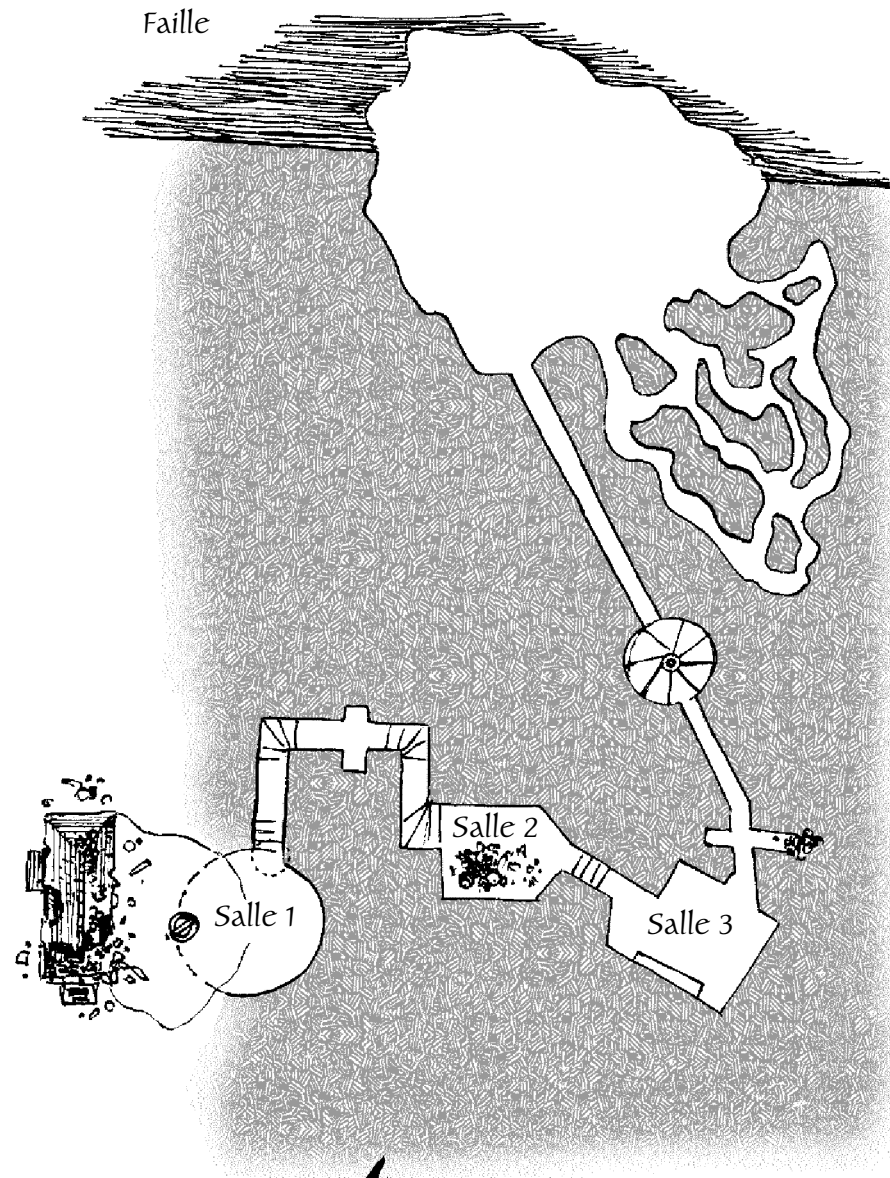
Dans l'arrière-cour de la maison (*ou du moins ce qu'il en reste*) se trouve un puits à eau. Un coup d'œil avisé permet de remarquer une série d'échelons en fer qui permettent de descendre. On arrive alors dans une grande salle de pierre nue d'aspect naturel (*salle 1*). Aucune issue n'est visible, l'entrée de l'escalier étant masquée par une zone d'illusion géographique permanente. L'escalier qui en part ne cesse de descendre avant d'arriver dans une salle qui paraît cette fois-ci taillée dans le roc (*salle 2*). Dans un coin se trouve un tas de débris : morceaux de meubles, éboulis et débris de cadavres (il s'agit des corps arrivés par morceaux dont Cadvân n'a rien pu tirer). L'escalier se poursuit pour arriver dans une seconde salle identique à la dernière par ses proportions (*salle 3*). Elle a néanmoins été taillée avec plus de soin et décorée de bas reliefs géométriques. Une fresque de grande taille occupe la majeure partie du mur ouest. Elle ressemble par



AVENTURE

9

AVENTURE



AVENTURE

10

AVENTURE

le style à celle que les voyageurs ont vu dans la nécropole des Miniers de Blomeln et pourrait même avoir été réalisée par le même artiste. C'est la suite chronologique de la première, elle raconte donc la suite de la légende de la cité. On y voit les morts ravageant Blomeln après leur irruption de la faille. Apparaît ensuite un jeune homme, il tient à la main une flûte en os et parcourt les rues de la cité en en jouant. Les morts-vivants cessent leur massacre et se mettent à le suivre tranquillement. Ayant ainsi parcouru les rues de Blomeln, il arrive au bord de la faille suivi d'une armée passive de morts vivants. La dernière scène le représente manifestement plus âgé (la barbe blanche), sur son lit de mort, les bras en croix, une flûte en os entre les mains. Cette dernière représentation présente des similitudes étonnantes avec le beau gisant de la nécropole. Espérons que les voyageurs feront d'eux-mêmes le rapprochement, en désespoir de cause le Gardien des Rêves peut le leur suggérer moyennant quelques jets d'INTELLECT à 0.

Cette fresque représente le début du Troisième Age à Blomeln. Elle est inconnue de tous excepté de Cadvân. Les Blomelnois ont complètement oublié cette partie de la légende. Le joueur de flûte fut cependant considéré comme le premier des Grands Miniers. Arrivé de façon

impromptue à Blomeln, il sut renvoyer les morts d'où ils venaient et parvint ainsi à préserver la cité d'une destruction totale...

Le réveil des morts

Suivant une nouvelle série de souterrains et un escalier en colimaçon les entraînant toujours plus profondément, les voyageurs parviennent dans une vaste grotte. Elle est ouverte sur le bord de la faille. Le rebord s'avance assez avant dans la faille, dont l'ouverture se trouve une centaine de mètres plus haut. Deux cadavres «frais» sont tombés là, ce qui explique comment Cadvân se procurait des corps.

Partant de la grotte se trouvent une série de galeries d'aspect naturel. C'est là que Cadvân conserve ses zombies, c'est là que dorment tranquillement quelques trois cent morts vivants, entassés les uns sur les autres... Et c'est au moment précis de leur découverte, que des gémissements commencent à se faire entendre. Une main décharnée commence à bouger lentement, un œil terrible s'entrouvre... Cadvân vient de mourir loin d'ici. Ses enfants commencent à sortir de leur léthargie. Les voyageurs n'ont plus qu'à courir très vite... S'ils prennent suffisamment tôt cette initiative ils ne seront pas inquiétés avant d'arriver à l'air libre.

Retour à la nécropole

Souhaitons que les voyageurs aient l'intuition juste. (En dernier recours, le Gardien peut toujours avoir recours à des jets d'INTELLECT ou d'EMPATHIE). La solution réside en effet dans la flûte du musicien peint sur la fresque. Elle est toujours entre les mains de la dépouille qui se trouve dans la nécropole. L'expédition jusqu'à la nécropole se fait de la même façon que précédemment (noyeuse en moins). En outre il est clair que les personnages n'ont plus à s'embarasser de discrétion et doivent faire au plus vite. Arrivés dans la nécropole il leur reste à ouvrir le tombeau du premier des Grand Minier. Il leur faut pour ceci soulever la lourde pierre surmontée du gisant qui ferme le tombeau. Cinq points de tâche sont nécessaires, périodicité 30 secondes, utiliser FORCE à -2. Quatre personnes maximum peuvent s'atteler à la tâche. Le tombeau ouvert, les voyageurs découvrent un squelette tenant entre ses deux mains une flûte en os. Cet instrument est magique, aucune compétence n'est requise pour en jouer. Il suffit de souffler dedans pour que les doigts courent d'eux-mêmes sur les trous. L'air ainsi joué est mélodieux, dansant et répétitif. La seule restriction est qu'une seule personne peut maîtriser l'objet : en l'occurrence la première à l'avoir essayé.

Une lecture d'Aura révélera les rituels habituels d'enchantement d'un objet (enchantement, purification...) plus une grande écaille d'activité permettant de lancer un sort très puissant mais illisible pour le haut-rêvant. C'est ce sort qui permet de contrôler les morts-vivants. Malheureusement pour le futur détenteur de la flûte ce sort n'est effectif que sur une aire géographique limitée : la cité de Blomeln. En outre, cet objet a



été conçu de façon à ne pouvoir être maîtrisé que par deux personnes en tout et pour tout. On sait qu'il a déjà été maîtrisé une fois, par le premier des grands miniers. Il ne reste donc qu'une seule personne à pouvoir en utiliser le pouvoir. Le créateur de la flûte était-il prescient ? A-t-il prévu que l'instrument devrait être utilisé à nouveau bien des siècles plus tard ? Toujours est-il que le joueur de flûte ne pourra pas être relayé par ses compagnons.

La danse des morts et l'ultime sacrifice

Au sortir de la nécropole la situation en ville a changé. Les zombies se sont bel et bien réveillés, ils ont commencé à se répandre dans les rues, et ce quels que soient les obstacles éventuellement laissés par les voyageurs entre la cache et la sortie par le puits - on admettra qu'il existe d'autres souterrains et sorties secrètes. Le massacre proprement dit n'a pas vraiment commencé. Ça et là gisent bien quelques victimes des morts vivants. Mais la plupart d'entre eux se sont glissés incognito parmi les fêtards déguisés, les farandoles et les banquets, pour mieux surprendre et massacrer. Plusieurs farandoles de zombies ont déjà traversé le pont qui n'est pas gardé pendant la fête. Les deux rives de Blomeln sont bien vite infestées... La suite des événements est d'une clarté limpide pour les voyageurs munis de la flûte. Au son de la mélodie, les zombies et squelettes à portée se mettront à reproduire tous les gestes du musicien et donc à le suivre dans sa marche. Le musicien ne pouvant guère s'empêcher de danser au son de son instrument, une foule de morts-vivants se mettra à danser grotesquement derrière lui. Reste à parcourir toutes les rues de Blomeln

pour rassembler la totalité des morts. Ce sera long, ce qui laissera le temps aux zombies restés sauvages de massacrer tout ce qui bouge. Petit à petit la foule des zombies dansants grossit derrière le musicien. Les Blomelnois, terrifiés se sont retranchés chez eux et observent la scène à travers leurs volets entrouverts. Quelques courageux suivent de loin en loin l'étrange cortège. Ayant parcouru la cité dans sa totalité, le groupe arrive au bord de la faille. Une foule de morts vivants grimaçants danse au son du flûtiau qui retenti dans un silence pesant. Une foule de citoyens observe la scène à une distance respectable.

Le dénouement est proche. S'il n'a pas encore compris ce qu'il lui reste à faire, le musicien finira bien par réaliser qu'il n'existe qu'une issue, celle du sacrifice... S'il s'arrête de jouer les morts s'empareront des voyageurs pour les réduire en charpie. Il n'est pas non plus possible de s'attaquer aux morts pendant qu'ils dansent. Les zombies attaqués se défendent, et venir à bout de trois cent zombies relève bien de la mission impossible. Et ce ne sont pas les citoyens, trop peureux, qui apporteront leur aide à ce genre de tâche. La situation paraît donc sans issue : tôt ou tard le musicien succombera à la fatigue, et le massacre reprendra, avec les voyageurs pour premières victimes (*le joueur de flûte perd quatre points de fatigue et un point de rêve par heure*).

C'est en sautant dans la faille que le joueur de flûte sauvera la cité et ses compagnons de l'apocalypse. Les morts le suivront dans sa chute pour retrouver à jamais les ténèbres.

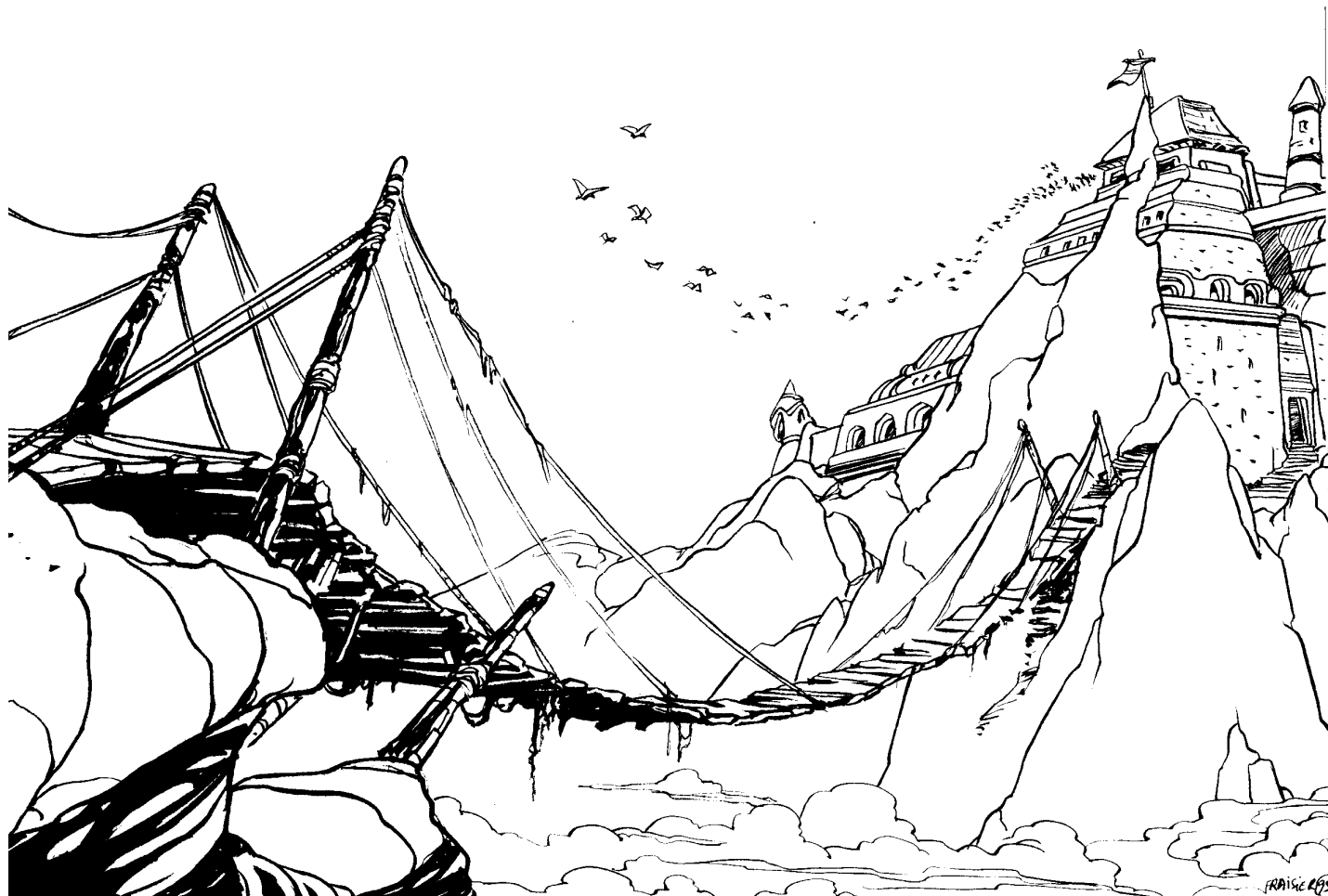
Les autres voyageurs peuvent pressentir une issue favorable et le suivre dans son sacrifice, ou décider plus prudemment de rester à Blomeln...



AVENTURE

11

AVENTURE



AVENTURE

12

AVENTURE

ÉPILOGUE

Il convient en premier lieu de s'attarder sur le sort du joueur de flûte. Son sacrifice n'a pas été vain, et son acte n'a pas une issue aussi fatale que ce à quoi l'on pourrait s'attendre. Le fond de la faille est en effet occupé par un vaste blurêve. L'«atterrissage» se fait tout en douceur. Les zombis qui y pénètrent se désactivent du fait même du blurêve, dont la nature interdit la magie active. Comme tous les objets inanimés plongés dans le blurêve, les ossements et les chairs putrides disparaissent. Si les autres voyageurs ont suivi le joueur de flûte, le Gardien des Rêves est libre de les diriger vers de nouvelles aventures. Toute personne ayant accompli le grand saut se voit dotée de 20 points de stress, d'un point de destinée et d'une tête de dragon.

Si ses compagnons sont restés au bord de la faille, le joueur de flûte trouve rapidement une issue au blue-rêve. Elle le mène dans une mine de gemmes qui jouxte la cité. Il peut au bout d'une demi-heure de marche rejoindre Blomeln et ses murs protecteurs, ainsi que ses compagnons. N'est-ce pas ainsi que le premier Grand Minier revint pour régner sur sa cité, après avoir lui-même accompli le sacrifice ultime ?

Abasourdies et dépassées par les événements les autorités de Blomeln n'en reconnaîtront pas moins le courage des voyageurs.

Mais qui sont ces étrangers venus de nulle part qui ont su faire danser les morts et les ramener à la faille ? Peut-être sont-ils à l'origine des événements ? On l'aura compris, la méfiance et l'incompréhension sont de mise. Personne ne désire voir les voyageurs rester à Blomeln après de si tristes événements. Un redoux est d'ailleurs en train de faire fondre la neige aux cols...

C'est après les avoir convoqués et leur avoir donné une bourse remplie de gemmes (*valant chacune un total de sept pièces d'or*) que le Grand Minier souhaitera bon voyage «aux nouveaux héros de Blomeln», qu'ils aient ou non fait part d'une quelconque intention de partir. Les voyageurs gagnent chacun un point de destinée, plus une tête de dragon et vingt points de stress supplémentaires pour celui ou ceux qui ont accompli le Grand Saut.

En prenant la route des cols, les voyageurs seront suivis longtemps par un vol de corbeaux noirs et jacasseurs...

ANNEXES

L'HISTOIRE DE CADVÀN

Cadvàn est le fils unique d'un modeste joaillier de Blomeln. Orphelin à l'âge de 5 ans, il est recueilli par un des membres de la corporation à laquelle appartenait son père. Son enfance se résume à une longue et obstinée découverte de Blomeln, de ses recoins cachés et de ses souterrains. Ceci ne l'empêche pas de s'enticher de Magda une jeune et douce Blomelnoise aux yeux de biche. Les deux enfants s'entendent à merveille jusqu'au soir de cette journée de printemps où, loin de la cité, à l'abri des murs branlant d'une petite cabane cachée dans la forêt, ils s'avouent leur amour et se donnent l'un à l'autre. Mais quelques jours après cette idylle, Cadvàn, sacrifiant à un pari conclu avec des voyous, s'engage dans la crypte. Il y découvre la terrible prophétie. Les gardes alertés par l'intrusion du jeune homme l'arrêtent. Il est jugé, condamné à l'exil et pour ce faire confié en qualité d'esclave à un marchand s'appêtant à de longs voyages. Du haut des ses dix-sept printemps il supporta l'épreuve et devint le confident de son maître. Ce dernier remarquant que son protégé possédait le don de haut-rêve lui permit de l'approfondir et de devenir par là même un adepte de la Sombre Voie.

Trente-cinq années passèrent au cours desquelles Cadvàn acquit sa liberté, hérita de son maître, accrut sa fortune, et finalement revint au pays, à Blomeln. A peine arrivé il apprend que celle qu'il n'a jamais cessé d'aimer, la douce Magda, est morte en couche après s'être mariée avec un modeste tailleur de pierre. Fou de chagrin, il en vint à haïr cette cité qui le condamna par le passé. En se remémorant le chronogramme de la crypte il péta à tout jamais les plombs et se persuada que la prophétie se réaliserait à travers lui, qu'il n'était qu'un instrument du Destin. Il entreprit de créer une armée de morts vivants, qui, à la date annoncée, détruirait Blomeln à tout jamais. C'est au moment où son plan ultime arrive à sa conclusion que surviennent les voyageurs.

BLOMELN, LA CITÉ MINIÈRE

La Légende

Blomeln était au Second Age une orgueilleuse cité dont les murs se dressaient au milieu d'une plaine fertile. Mais le réveil des dragons mit fin à ses années de gloire et de prospérité en ouvrant au milieu de la ville une faille ans fond. A peine ouverte, il en sortit des armées de morts vivants qui répandirent la mort et la destruction. Cette légende est très ancrée dans l'esprit des Blomelnois. Elle est d'ailleurs commémorée par la fête des morts. Ceci explique aussi les coutumes mortuaires de Blomeln : les morts sont jetés dans la faille, comme pour lui rendre à tout

jamais ce qu'elle a jadis répandu. La seule exception à cette coutume concerne les Grands Miniers qui sont enterrés sous le Tertre.

Géographie et aspect

Le relief autour de Blomeln changea à la fin du Second Age. La ville se trouve maintenant accolée aux abruptes falaises des monts de Tara Kin et d'Onyx, entourée de montagnes et d'escarpements. Un seul col permet de l'atteindre hors les mois d'hiver : le terrible col de Flacouda.

La ville elle-même n'est qu'un dédale de rues tortueuses, d'escaliers boiteux, d'impasses coupe-gorge, et de venelles obscures qu'arrosent de leur ombre les façades acrobatiques des maisons, construites en encorbellement. (*L'essentiel des jets de survie en cité se font à -2*). Mais la description ne serait pas complète si l'on ne disait un mot de l'enchevêtrement sans fin de tunnels et de galeries qui grèlent les profondeurs de la ville. Ces boyaux furent construits au début du Troisième Age alors que l'activité minière prenait son plein essor. Quant à la rivière, le Bras de Conall, elle devient souterraine dans le Quartier des Chasseurs, passe sous le tertre et se jette dans la faille dans un grondement sourd. La ville est construite pour l'essentiel en pierre noire. Le bois est peu usité et les toits sont recouverts de lauzes larges et épaisses. Biens des endroits sont abandonnés, tristes vestiges des heures de gloire de la cité. Mais il reste le palais pour témoigner du passé. Il se dresse fier et austère sur les abords sud-est de la faille.

Il n'est qu'un endroit où l'on puisse passer la faille, un pont suspendu en bois, étroit et de plus en plus branlant. Pour éviter de couper la ville en deux, les autorités ont posté des gardes qui filtrent les passages : on ne passe qu'un par un, ce qui provoque aux abords du pont de véritables bouchons.

Économie

La richesse de la cité provient des gemmes qui abondent alentour. Tout à Blomeln tourne autour des gemmes, de leur recherche, de leur façonnage, de leur commercialisation. Elles sont "récoltées" soit par les miniers qui creusent la montagne à la recherche de filons, soit par les chasseurs de gemme qui courent la montagne pour trouver les gemmes de surface. Ces deux corporations se vouent une haine farouche et les conflits ne sont pas rares. Les chasseurs prétendent être les seuls capables de trouver (grâce à leur flair) les «gemmes vraies», dites aussi «gemmes de surface» ou «gemmes sauvages», dont la pureté est sans égale. Les miniers ne sont pour eux que des travailleurs de l'ombre sans prestige qui se content d'extraire du rocher des «gemmes mortes» de faible pureté. Il est vrai que le travail des chasseurs est semé d'embûches, contrairement à celui des miniers qui, s'il est dur, est plutôt routinier.



AVENTURE

13

AVENTURE

Le pouvoir

Le pouvoir est détenu par le **Grand Minier**, héritier d'une longue dynastie régnante, celle des **Totenbruke**. Il prend l'essentiel des décisions concernant la cité. Il est cependant épaulé par le **conseil**, un aréopage désigné par la corporation des joailliers : les **Burineurs**. Ces 12 hommes détiennent en fait la réalité du pouvoir car depuis quelque temps, les Totenbruke n'ont donné que des princes débiles, d'où l'expression qui se retrouve dans le populaire de «marlou comme un Totenbruke».

La Garde de Blomeln

Mêlée	12	Dérobée	11
Vie	12	Endurance	24
Épée 1 main	niv +4	init 10	+dom +3
Armes d'Hast	niv +4	init 10	+dom +2
Bouclier	niv +4	init —	+dom —
Esquive	niv +3	init —	+dom —
Protection :3 (<i>cuir épais, malus armure -4</i>)			

Fêtes et coutûmes

Parmi les temps forts de la vie à Blomeln se trouve la fête des morts. Elle a pour but, tout en perpétrant le souvenir de la catastrophe, d'exorciser les angoisses collectives des Blomelnois. On fait la fête en se moquant des morts : les citadins grimés en morts forment de longues farandoles qui arpentent les rues tortes de la ville, on boit, on chante dans de faux décors funèbres faits de crânes et de tentures noires, etc.

Une autre coutume faisait jadis des corbeaux de Blomeln des animaux sacrés. Mais elle a sombré dans l'oubli et seuls les plus anciens savent que les corbeaux délaissés sont un mauvais présage...

Précisons par ailleurs que les hauts rêvants sont, à Blomeln, passibles de la mise en esclavage. Paradoxalement, la Cité Minière attire un bon nombre de magiciens qui viennent y acquérir des gemmes. La loi et les nécessités économiques ne faisant pas bon ménage, les hauts-révants sont tolérés de fait, pourvu qu'ils ne sèment aucun désordre. Il faut même reconnaître que les autorités sont très tolérantes à l'égard des hauts-révants fautifs... pourvus qu'ils soient bons acheteurs.

Principaux quartiers

La Mine. Ce quartier populaire abrite les hommes qui travaillent dans les mines : les miniers. Ce sont pour la plupart de pauvres demeures qui abritent des familles nombreuses ; cependant l'accueil y est chaleureux.

Le Quartier des Chasseurs. Ce petit quartier regroupe les maisons des chasseurs de gemmes. Souvent déserté par les hommes qui sont en vadrouille, il abrite surtout leurs familles. Aux abords de ce quartier, près de la porte minière se situe l'**auberge du Ventre Mou** (3). Si les voyageurs veulent un peu de sport qu'ils y restent, car elle est souvent le lieu d'affrontement entre chasseurs de gemmes et miniers (*prix moyens pratiqués*).

L'Aquafane. Ce quartier, celui des joailliers et des tailleurs de gemmes est sans doute le plus rûpin de toute la cité. C'est l'Aquafane qui est l'origine de la richesse de la cité dans la mesure où la corporation des joailliers profite beaucoup du dur labeur des miniers et des tailleurs de gemmes. On trouve en bordure de ce quartier l'**hostellerie de maître Terkan** (4), l'auberge la plus huppée (*prix x 1,5*).

Les Ruines. Cet endroit fut détruit lors de l'apparition de la faille. Ce ne sont là que vieilles maisons délabrées, coupées en deux ou écroulées. Ce quartier est inhabité à l'exception de quelques miséreux et repris de justice ayant trouvé refuge dans les ruines avec les corbeaux.

La Place du Tertre (1). Sur cette place se dresse un tertre couvert de pelouse qui surmonte la Nécropole. C'est là que demeurent pour leur dernier séjour les Grands Miniers de Blomeln, qui, contrairement au reste de la population ne sont pas jetés dans la faille à leur mort. L'accès en est rigoureusement interdit. En bordure de la place se trouve l'**auberge du Tertre** (2), sans doute la plus tranquille et la moins chère de la ville (*prix moyens pratiqués*).

L'Éventaire. C'est le quartier marchand. Sous les halles se font les transactions. Les entrepôts et les silos regorgent des produits nécessaires à la vie de la cité.

Le Chaudron. Au début du Troisième Âge on découvrit dans ce quartier des sources d'eau chaudes. Cette eau est maintenant utilisée pour les bains publics ou privés. De nombreux saunas et étuves y sont donc à la disposition des blomelnois et des voyageurs fatigués.

Le Palais. C'est un bâtiment imposant et fruste protégé d'une double enceinte. C'est pour l'essentiel dans ses murs que les juges jugent et que les politiciens pérorent. Quant au Grand Minier il joue sur son balcon avec son faucon.

L'Odalisq. Ce quartier regorge des lieux de plaisirs que l'on peut s'attendre à trouver dans une ville minière.

Le Clos : Ce quartier non bâti sert l'été à parquer les troupeaux en transhumance. Il est fait de prés cloisonnés et de cabanes pour les bergers.

Le champ des morts : cet espace dégagé et nu est réservé aux cérémonies funèbres.

La Main Calleuse : c'est le quartier des artisans (tailleurs de pierre pour la majorité).

La faille : La faille coupe Blomeln en deux dans toute sa largeur. Elle mesure entre 15 et 40 m de large. Il est impossible d'en voir le fond. En outre il y a toujours des nuages et des fumeroles qui flottent dans la faille empêchant de bien voir ce qui s'y passe. (*Mais s'y passe-t-il seulement quelque chose ?*).

Textes: Étienne de la Sayette, Azrel Tomé
Deffins: Olivier Fraïfier
Plans: Étienne de la Sayette,



AVENTURE

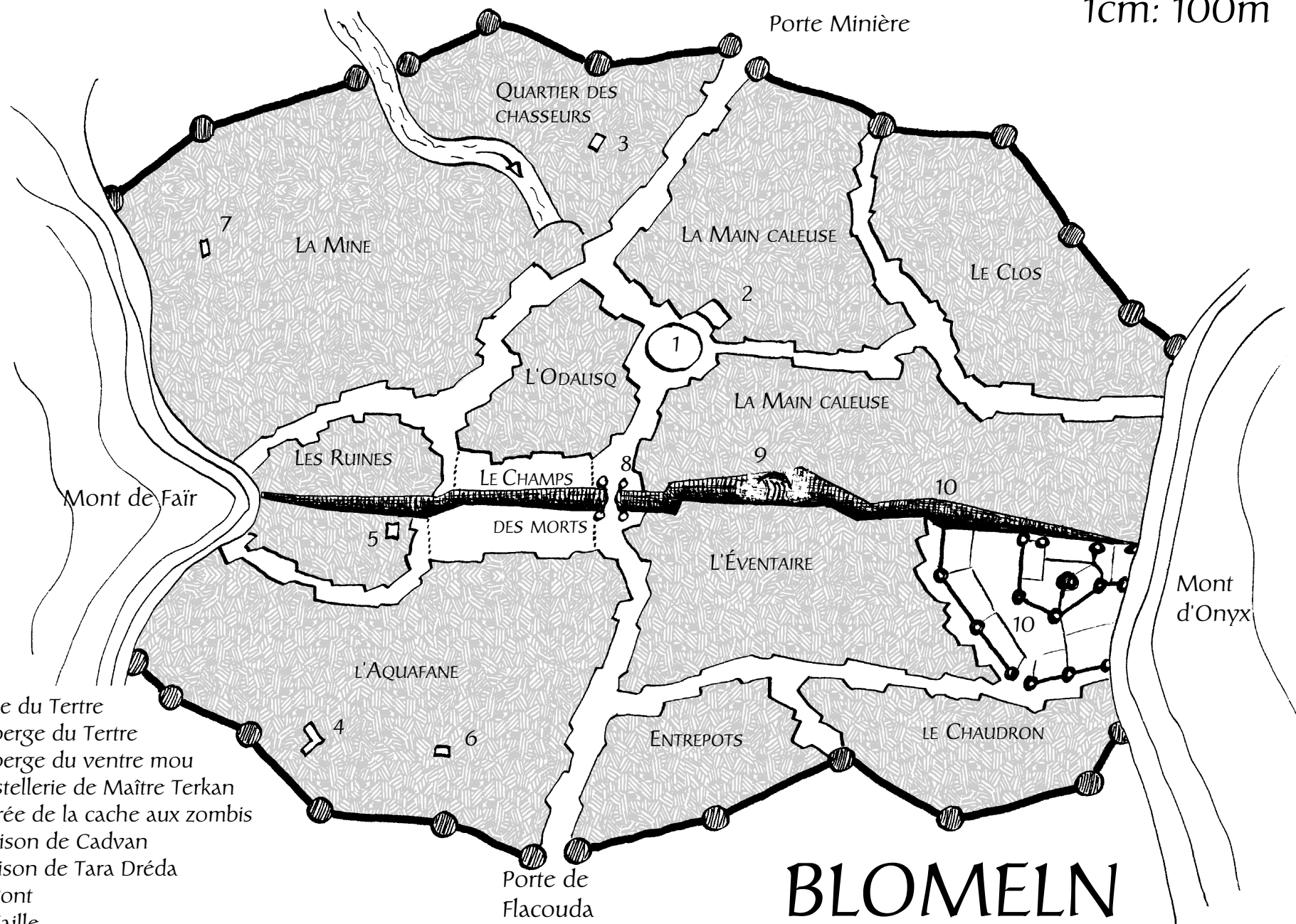
14

AVENTURE

le Bras de Conall

Porte Minière

1cm: 100m



- 1 : Place du Tertre
- 2 : Auberge du Tertre
- 3 : Auberge du ventre mou
- 4 : Hostellerie de Maître Terkan
- 5 : Entrée de la cache aux zombies
- 6 : Maison de Cadvan
- 7 : Maison de Tara Dréda
- 8 : le Pont
- 9 : la Faille
- 10 : le Palais