

RECHERCHE VOYAGEURS PASSIONNEMENT

Présentation du scénario

Ce court scénario met les joueurs dans une situation très particulière. Tout d'abord, ils joueront des personnages qui ne sont pas les leurs. Ensuite, ils découvriront que ces voyageurs vont rencontrer et aider d'autres voyageurs, qui ne seront autres que leurs personnages habituels.

Ce scénario peut être joué à la suite de 'Pour ne pas perdre le Nord', bien que ce ne soit pas obligatoire. Simplement, la région est la même, et la présence des personnages y est pleinement justifiée, ceux-ci ayant déjà entendu parlé de l'ancienne cité d'Epicure.

Au cours du scénario, rien ne contraindra les voyageurs à agir d'une manière ou d'une autre. Ce sera au Gardien des Rêves d'amener les voyageurs là où il le souhaite, de la manière la plus naturelle possible. Au début, les voyageurs découvriront la vie et les mœurs d'un village qu'ils pourront tout aussi bien ignorer. Ensuite, ils visiteront les ruines d'une ancienne cité du Second Age. Et, c'est là qu'ils trouveront d'autres voyageurs bien mal en point. Rien ne les poussera à aider ces derniers, sauf que les joueurs reconnaîtront inmanquablement leurs personnages usuels.

Pour finir, les voyageurs retourneront au premier village, pour voir si les légendes peuvent se transformer en réalité.

Quelques rencontres avec la faune locales sont prévues. Le Gardien des Rêves les fera intervenir quand bon lui semble.

Rencontre en collines

Lorsqu'ils sortent du gris rêve, les voyageurs cheminent tranquillement sur une route en terre battue, assez large pour une voiture attelée, mais guère plus. L'air est chargé d'humidité. D'ailleurs, les voyageurs auront le souvenir confus d'avoir passé plusieurs nuits consécutives sous une petite pluie fine et glacée. Mais pour l'instant, il fait beau. Les environs sont verdoyants, et des bosquets agrémentent les collines fleuries environnantes. Plein sud, dans la direction vers laquelle se dirigent les voyageurs, se profilent des montagnes dont les sommets sont enneigés. Trois pics semblent s'élever au-dessus des autres, et celui de gauche plus haut encore que ses deux concurrents.

Peut-être les voyageurs se connaissent-ils, peut-être pas. Ils auront tout le temps de se présenter pendant le déjeuner, car il est Couronne passée, et ils ont faim.

En continuant sur le même chemin, ils traverseront un paysage où le relief s'accroît. Et, deux heures plus tard, arrivés au sommet d'une colline, ils découvriront une vue surprenante : en contrebas, se trouve une importante vallée encaissée, et entièrement entourée de falaises. Une impressionnante cascade à plusieurs niveaux lance ses eaux dans un petit lac. La vallée est très verte.

Des constructions en bois, éparées, sont visibles à travers les grandes feuilles des arbres. Quelques embarcations voguent sur le lac.

Le chemin emprunté par les voyageurs s'arrête net en haut de la falaise. En se penchant délicatement, on pourra constater qu'une échelle, ou, plus exactement, plusieurs échelles sont installées et devraient permettre d'atteindre la vallée. C'est en effet le seul accès. Il y a plus de 300 mètres de dénivellation, mais les seules véritables difficultés sont de ne pas avoir le vertige (Empathie / Survie en montagnes à +5), et de ne pas rater un échelon (échec particulier ou total sur un jet d'Agilité / Escalade à +4, le vertige donnant un malus de -2). Certes, rien ne pousse les voyageurs (au sens propre et au figuré) à descendre, mais c'est là que l'aventure commencera. Il faut compter environ 45 minutes pour descendre, pauses sur de petites plateformes prévues à cet effet comprises.

Arrivée en terrain humide

Rendus au pied des échelles, les voyageurs constateront qu'il n'existe aucun chemin tracé. La végétation est abondante, mais sa faible densité n'entrave pas trop la marche. Par contre, le sol est très humide. D'une manière générale, lorsqu'un jet est nécessaire, utiliser la compétence Survie en Marais. La difficulté de la région est de -1.

Les botanistes du groupe auront le plaisir de remarquer plusieurs variétés de plantes et d'arbres assez rares. Ainsi,

LES SANGSUES PLATES

Les sangsues plates font perdre 1d4-1 points d'endurance par round. La victime ne les sent que lorsqu'elles causent la perte de plus d'un point d'endurance. Tenaces, elles lâchent leur proie si elles sont victimes d'une forte brûlure. Tenter de les arracher de force ou avec une arme cause une blessure légère à la victime.

dans cette vallée pousse l'arbre à Pelote, dont on démêle patiemment les fruits afin d'obtenir une pelote de fil à mi-chemin entre la laine et le lin. Plus rare et plus spectaculaire, le Pin à miel est un petit arbre noueux, dont les branches s'entremêlent et dessinent des formes les plus inattendues. Certaines font de petites cuvettes où la sève de l'arbre repose. C'est le miel des Pins, qui est aussi fin et goûteux cuisiné que nature. Les plantes exotiques sont abondantes, caractérisées par leurs larges feuilles et les vives couleurs de leurs fleurs. Leurs parfums sont très prenants, presque enivrants. Il pousse, entre autres, une variété de roses bleues à longs pétales, dite 'la Rose élégante'. On raconte que, patiemment travaillées, les pétales peuvent être utilisés pour confectionner des habits. On trouve également les plantes médicinales des régions marécageuses et tropicales.

Les zoologistes ne seront pas laissés pour compte. Les oiseaux sont nombreux, variés et colorés. Ils sera possible, entre autres, de reconnaître l'Ogloque, cousin du coucou, et qui annonce par son cri le début de chaque heure. Quelques clans d'Ecurapteurs, variété d'écureuils carnassiers (voir encadré), vivent dans les frondaisons. Deux variétés particulières d'insectes pourront être remarquées : les coccinelles bleues et les mouches jaunes à sept ailes. Une fois posées, ces mouches ramassent leurs pattes sous elles, et ouvrent leurs ailes,

ce qui les fait ressembler à une fleur. Pour finir, dans les endroits les plus humides vivent des sangsues plates, qui se fixent sur le corps pour s'abreuver de sang (voir encadré).

Au fur et à mesure de leurs déplacements, les voyageurs constateront que le sol devient de plus en plus humide. Bientôt, leurs pas laisseront des traces qui s'empliront d'eau. Par endroits, le sol est sous une nappe d'eau plus ou moins profonde : ce sont de véritables marais. Après un moment les voyageurs arriveront en vue d'une passerelle en bois montée sur pilotis. C'est en empruntant qu'ils pourront se déplacer au sec, et rencontrer les habitants de Lacustre. Ils seront reçus aimablement : « Bonjour voyageurs ! Voilà des invités pour Alnitak... »

Cité de l'eau et des pierres : Lacustre

A Lacustre, il n'y a pas de véritable maison de voyageurs. Par contre, une voyageuse installée ici depuis une dizaine d'années, Alnitak, tient une maison commune. C'est tout à la fois une taverne, un lieu de rencontres et de fêtes et, enfin, c'est là que sont conduits tous les voyageurs. Une enseigne indique 'L'Etoile bleue'.

Alnitak est une femme de trente-cinq ans. Sa peau est cuivrée, comme celle des autres habitants du village. Elle a les cheveux d'un noir profond, coupés assez courts. Ses yeux, d'un bleu très clair, contrastent fortement avec sa peau. Elle renforce ce jeu de couleurs en s'habillant avec des étoffes très claires, souvent bleues. D'ailleurs, elle confectionne ses habits elle-même, à partir de Pelotes ou de pétales de 'Roses élégantes'. Elle s'est établie à Lacustre en apprenant que dans ce rêve, une étoile porte son nom. Elle y

LES ECURAPTEURS

Vivant dans les arbres, les Ecurapteurs ont le pelage et la queue des écureuils. Par contre, ce sont de redoutables carnivores. Ils vivent en bandes de 3 à 5 individus, et souvent plusieurs bandes chassent ensemble. Ils se nourrissent de viande, qu'ils arrachent à l'aide de leurs dents finement aiguisées, directement sur leur proie encore vivante. Ils mangent aussi bien du poisson, des oiseaux que du tigre ou de l'homme. Leur tactique est simple : la bande assaille une proie, et une seule. Ils sautent sans répit tout autour et mordent dedans à tour de rôle. Rassasiés, ils s'enfuient dans les arbres.

Les Ecurapteurs ne cherchent jamais à tuer leur victime : ils n'attaquent que pour se nourrir. Face à un ennemi plus puissant, ils s'enfuient et se cachent sur les hauteurs des arbres. Du fait de la nature singulière des combats menés par les Ecurapteurs, le +dom dû à la morsure n'est pas compté lors de l'évaluation du type de blessure, mais est ajouté au total des dommages subits (perte de 3 points d'endurance complémentaires).

Caractéristiques :

Taille 2	
Constitution 8	Vie 5
Force 5	Endurance 13
Perception 13	Vitesse 12/30
Volonté 10	+Dom 0
Rêve 10	Protection -2
Morsure 13 niv +3 init 9 +dom +3	
Esquive 13 niv +3	
Discrétion 13 niv +3	
Vigilance 13 niv 0	
Escalade 13 niv +3	

a vu le signe lui annonçant la fin de son voyage.

Elle accueillera les voyageurs avec gentillesse, et leur proposera de dormir dans la maison mitoyenne, réservée aux hôtes. Alnitak vit avec son mari Elbétjeuz et leur fils de trois ans, Elrige.

A Lacustre, tout le monde porte des noms de trois syllabes. Ceux des femmes commencent par 'Al', et ceux des hommes par 'El' (Alturus, Aldébar, Eldeneb...). Les noms des voyageurs seront transformés d'une manière spontanée, et abrégés le cas échéant, afin de répondre à ces critères.

D'une manière générale, il ne passe pas beaucoup de monde à Lacustre. Certaines gens de la grande cité du Nord viennent pour les gemmes que l'on trouve dans les grottes de la région. Ces pierres, bleues ou jaunes étoilées, sont échangées contre des objets en métal : outils, couteaux, pointes de flèches, etc.

Il arrive que des voyageurs passent par ici. Il y a ceux qui se retrouvent ici par hasard, et ceux qui ont entendu parler des statues ou de la légende, soit par d'autres voyageurs, soit dans certains ouvrages. Ceux-là viennent voir : ils visitent les lieux, puis s'en retournent, les yeux remplis des merveilles dont ils avaient rêvé. D'autres viennent pour rechercher la richesse que les gemmes font miroiter. Ceux-là, on ne les revoit jamais. D'autres encore recherchent les ruines d'une grande cité, plus au sud, qui portait le nom d'Epicure. Des voyageurs revenant de ces ruines annonceront les avoir trouvées à un jour de marche seulement (le Gardien des Rêves devra insister discrètement sur ce fait, car les voyageurs devront finir par prendre la décision d'y aller voir).

Alnitak fera visiter Lacustre aux voyageurs. Les habitations sont très espacées, mais sont toutes reliées par des

passerelles en bois. Les maisons ont souvent un grenier, où sont entreposées les denrées périssables, et celles qui craignent l'humidité. Plus on s'approche du lac, plus le sol est humide et marécageux. Sur le lac, plusieurs pontons permettent l'accès à de frêles embarcations. Alnitak emmènera les voyageurs voir l'immense cascade de plus près. La beauté du spectacle est renforcée par la présence de statues de part et d'autre de la cascade, et à toutes les hauteurs. De taille humaine, chaque statue représente un homme, une femme, un enfant ou parfois même un animal. Ces statues adoptent toutes les positions. Souvent, elles représentent des personnes assises ou allongées, comme si elles attendaient. Il semble qu'il y a plus de représentations de personnes âgées que de jeunes. De nombreuses entrées de grottes existent dans la falaise. A l'intérieur de celles-ci se trouvent d'autres statues.

Le groupe de voyageurs, et tout particulièrement les éventuels artistes qui le composent, seront saisis par le réalisme des sculptures. Chaque personne est représentée seule, avec une foule de détails assez surprenante : plis des vêtements, mèches de cheveux, bijoux, etc. La matière dont elles sont faites semble être un mélange de roche et de résine. Les parois des grottes sont de la même substance. Alnitak expliquera que certaines de ces statues sont très anciennes, mais évitera de parler de qui pourraient être les sculpteurs : « Certaines légendes expriment bien plus que de simples mots. Ce soir, nous vous conteront la légende des guerres d'antan. » Et elle ménagera le suspense jusqu'au soir.

SPÉCIALITÉS LACUSTRES

- L'une des spécialités culinaires les plus remarquables de Lacustre sont les beignets de fleurs. Les villageois utilisent des fleurs en grappe qu'ils trempent dans une pâte légère avant de les faire frire. Le résultat est un délice.

- Les jours de fête, et pourquoi pas le soir de l'arrivée des voyageurs, les villageois s'offrent des fruits alcoolisés, à peau dure. De formes, de tailles et de goûts différents, ce sont les fruits des Bartabes, plantes qui poussent dans les terrains gorgés d'eau. Ces plantes se développent au ras du sol, où elles déploient de très larges et grandes feuilles, sous lesquelles on peut trouver leurs fruits. Ces derniers se mangent en les pressant dans la main, réduisant l'intérieur en un jus qui se boit. Ces fruits sont naturellement alcoolisés (force 2 à 5).

- Les villageois extraient des feuilles de Sieur, un arbuste à larges feuilles épaisses et translucides, une huile verte agréablement parfumée, et dont ils se servent en toute occasion. Les voyageurs pourront reconnaître son odeur caractéristique sur la peau des villageois (en guise de protection contre le soleil, l'eau, les insectes, ou comme parfum), dans la cuisine (pour les fritures de poissons et les beignets de fleurs), ou encore dans les lampes en huile.

Légende

Ce soir là, à l'Etoile bleue, le petit village se réunit. Une fois encore, Altahir va narrer l'histoire du peuple de l'eau et de la pierre. Cette femme, très grande, chauve, et aux yeux très noirs, parle

LES GEMMES

Les voyageurs apprendront que certains commerçants de la grande cité du Nord viennent marchander des gemmes. Certaines sont bleues, d'autres jaunes étoilées. Si personne à Lacustre ne parlera aux voyageurs de la singulière origine de ces gemmes, ceux-ci pourront la découvrir d'eux-mêmes.

La pierre de la région a la propriété de pétrifier les matières organiques, mortes ou vives. Bien sur, d'ordinaire, ce processus est très long. Mais l'absorption de Miel des pins, servant de catalyseur, accélère cette opération. Dès lors, lorsque de petits insectes abreuvés de miel trouvent refuge dans une grotte pour la nuit, ils se pétrifient. Dès les premières heures, les insectes sont prisonniers de la roche. Ensuite, il faut compter une bonne semaine avant de pouvoir détacher le nouvel objet de la roche sans risque de le briser. Mais pour obtenir une véritable gemme, et pas simplement une pierre, il faut compter plusieurs saisons de patience. Cette étape ne se produit qu'avec des animaux de petite taille, essentiellement des insectes.

Ainsi, les pierres bleues, un peu plates d'un côté, sont des coccinelles bleues pétrifiées. Les gemmes jaunes en étoiles sont les restes de mouches à 7 ailes ayant subi le même sort.

d'une voix grave et profonde. Elle raconte lentement, agrémentant son récit de longs silences. « Il y a bien longtemps, nous autres, peuple de l'eau et des pierres, vivions à l'abri des tourments. Mais l'envie forgeait déjà les événements futurs... Ceux de dehors sont venus, nombreux, vindicatifs, gorgés de convoitise. Ils tuèrent nombre de ceux qui tentaient de leur résister. Certains

des nôtres se réfugièrent dans les grottes, d'autres aux extrêmes de notre monde... Dès le lendemain, les hommes de pierre commencèrent leur apparition. Au fil des heures, des lunes, des saisons et des naissances, ils étaient de plus en plus nombreux. Et le jour vint où la terre trembla... De l'eau surgirent des familles entières, hommes, femmes et enfants, en quête de repos. Ils reprirent leurs biens, et l'intrus fut chassé... Encore maintenant, les statues veillent. Et nul ne cherche plus à voler le peuple de l'eau et des pierres. »

Le conte est en fait un récit à faire peur aux étrangers. Il dit en clair que si on s'attaque au peuple de Lacustre, on risque de se retrouver au bout d'un moment face à des ennemis très forts, sortis de l'eau. De plus, de mystérieuses statues veillent sur le village. Bref, un conte à dormir debout. Si les voyageurs lui posent des questions trop précises, Altahir esquivera en arguant du fait que « expliquer un conte, c'est enlever le voile du mystère qui drape l'inaccessible : on perd la poésie pour se perdre dans une réalité sans couleur ni saveur... » En fait, les villageois connaissent fort bien l'origine des statues, que les voyageurs ne découvriront que plus tard, et qui semblent si mystérieuse dans le conte.

Durant leur sommeil, et s'ils rêvent dans les basses Terres, les voyageurs seront hantés par des cauchemars dans lesquels ils se sentiront scellés dans de la pierre, incapables de bouger. Ce ne sont pas des rêves particuliers, mais juste de mauvais rêves. Ces cauchemars continueront les nuits suivantes, plus prenants encore. Rien ne viendra indiquer aux voyageurs comment s'en débarrasser. Les villageois savent que lorsque les étrangers dorment trop près d'une grotte, leurs rêves se peuplent d'inquiétudes et d'angoisses. Une chose sera tout de même fort curieuse : la

maison où dorment les voyageurs n'est pas proche d'une grotte. De leur côté, les rêves des habitants de Lacustre ne sont pas influencés par la présence des grottes.

S'ils cherchent à en savoir plus sur l'origine des statues, ils ne trouveront rien pour l'instant, à moins qu'ils n'aient l'idée d'en plonger une dans l'eau du lac. Enfin, ils pourront avoir l'idée de rechercher des gemmes, bleues ou jaunes étoilées, dans les très nombreuses grottes naturelles de la vallée. Maîtriser la survie en sous-sol permet de savoir que ces cavités naturelles sont probablement dues au travail de l'eau. La roche est tendre, et peut être facilement travaillée, bien que les villageois ne semblent pas le faire. Le sol et les murs sont très inégaux et abritent une multitude de petites cavités. Pour trouver quelque chose de particulier, effectuer des jets de Chance à -3, période 15 minutes, 2 points de tâche. Une fois les points de tâche obtenus, le voyageur trouvera une ou plusieurs gemmes bleues ou jaunes étoilées. L'état de la découverte (insecte à peine pétrifié, petite pierre ou gemme - cf. encadré) est à l'appréciation du Gardien des Rêves. Les voyageurs pourront alors comprendre l'origine des gemmes.

Il n'y a rien d'autre à faire à Lacustre, ni dans la vallée. Alnitak leur demandera divers services, mais perdra peu à peu son côté affable. Les voyageurs devraient comprendre qu'il ne faut pas trop abuser de l'hospitalité qui leur est offerte. Les villageois seront de moins en moins aimables, et les cauchemars de plus en plus prenants. Si personne n'y pense parmi les voyageurs, il sera temps pour le Gardien des Rêves de faire intervenir Altahir, qui leur parlera, au détour d'une conversation, des ruines de l'ancienne cité. Et l'aventure continue là-bas. Il y a 15 lieux de terrain difficile entre Lacustre et les ruines d'Epicure.

Rencontres en ruines d'une grande cité

Epicure a connu son apogée vers la fin du Second Age. Ce fut une grande cité, toute dédiée à la gastronomie. Tout n'était que cuisine, boisson et nourriture : le jargon utilisé, la forme des bâtiments, les titres de noblesse, etc. Seul ce qui concernait ce noble art était toléré. Tout le reste était rejeté, banni, et oublié (Intellect / Légendes à -1 pour connaître ces quelques informations).

Aujourd'hui, il ne reste de la glorieuse cité, que de nombreuses ruines à flanc de montagne. C'est un repaire de Vautards (cf. encadré) et de lierres liseronnés et urticants. Ces derniers sont des plantes vivaces qui recouvrent les pierres et dont les feuilles s'accrochent à tout ce qui les touche. Il n'y a rien à craindre, si ce n'est une éventuelle petite allergie (Constitution à -2, 1 jet par round pendant 3 rounds, perte de 1 point d'Endurance en cas d'échec).

Les voyageurs erreront jusqu'à la fin de la journée. Durant la nuit, ils feront le cauchemar habituel, avec une intensité éprouvante (perte de RdD points d'Endurance). Le lendemain matin, à leur réveil, l'un d'eux entendra des bruits curieux, comme ceux d'animaux qui crient. Réussir un jet Ouïe / Zoologie à -1 permet de reconnaître les cris de plusieurs ânes. Trouver rapidement la direction où ils se trouvent ne posera de problèmes.

Lorsque les voyageurs arriveront en vue des montures, ils remarqueront que celles-ci sont attachées par leurs brides à de petits arbustes qui ne portent plus aucune feuille. Tout près, se trouve un immense Pin à miel, qui dissimule difficilement l'entrée d'une grotte. Les ânes ont faim et soif. Les changer de

place pour qu'ils puissent se nourrir, et leur donner de l'eau les calmera.

Peu après être entrés dans la grotte, les voyageurs remarqueront les restes éteints d'un feu de bois (il date du jour où ils sont arrivés à Lacustre). Les parois de la grotte sont faites de la même substance que celle des grottes de Lacustre. A quelques mètres de l'entrée, passé les cendres de bois consumé, les voyageurs arriveront dans une grande salle, presque circulaire.

Là, se trouvent plusieurs personnes immobiles. L'une est assise face aux voyageurs, comme si elle montait la garde, et les autres sont couchées. Aucune ne bouge, ne parle, n'y n'émet de bruits. En tout, il y a autant de personnes que de voyageurs. Les descriptions devront faire comprendre aux joueurs que ces personnes sont, en fait, leurs personnages habituels. Les voyageurs devront s'avancer, et utiliser une source de lumière, pour s'apercevoir que toutes ces personnes ont le teint couleur roche (très exactement de la couleur des parois de la grotte). En fait, on dirait des statues, comme celles de Lascustre.

Dextérité / Chirurgie à -1 permettra de diagnostiquer un état léthargique. Les corps sont rigides, comme statufiés. Il sera difficile de savoir depuis quand ces personnes sont dans cet état. Il est évident qu'elles sont arrivées avec leurs montures, et que, comme elles, elles doivent avoir faim et soif. Mais rien ne permettra de les nourrir, ni de les désaltérer.

Que faire ? Aucune connaissance médicale, ni aucun souvenir d'histoires anciennes n'apporteront de solutions. Il ne reste qu'une piste, mince, mais c'est l'unique : il faut retourner à Lascustre, où on raconte que des statues sont, un jour, revenues à la vie. Alors peut-être

LES VAUTARDS

Ce sont de grands vautours, qui n'hésiteront pas à disputer aux voyageurs leurs provisions. L'éventuelle attaque se produira donc à l'heure du repas. Les vautards pèsent 20 kilos environ, et font 4 mètres d'envergure. Leur vol est lourd et pesant.

Taille 4

Constitution 10 Vie 7

Force 8 Endurance 17

Perception 12 Vitesse 12/38

Volonté 7 +Dom 0

Rêve 7 Protection -2

Morsure : 10 niv +2 init 7 +dom 0

Esquive en vol : 10 niv +3

Esquive au sol : 10 niv 0

Vol : 10 niveau +3

pourra-t-on faire revivre les anciennes légendes ?

D'une cité à un lac

Transporter les statues et leurs bagages sera long, mais pas trop compliqué. Les ânes, animaux habitués aux montagnes et servant tout autant de montures que d'animaux de bât, peuvent porter de lourdes charges. Chaque statue pourra être installée et encordée sur un animal. Dès que les statues auront quitté la grotte, leur état deviendra stationnaire, et les voyageurs ne feront plus de cauchemars inquiétants.

Descendre les échelles sera plus ardu. Ce sera une succession de petites étapes, faite de cordages et d'autres moyens de sécurité. Si un jet s'avère être nécessaire, utiliser Escalade ou Bricolage, le meilleur des deux. Il n'est

QUELQUES PRÉCISIONS

Lorsqu'une personne est prisonnière des grottes, elle perd conscience de ce qui l'entoure. Par contre, elle est à l'origine d'une plainte continuelle qui hante les environs. C'est lorsqu'ils sont le plus réceptifs, c'est-à-dire lorsqu'ils rêvent dans les basses Terres, que d'autres entendent ces angoisses.

Lorsqu'un animal est pris au piège des grottes, le même phénomène se produit, mais ses plaintes, plus ténues, sont difficiles à entendre, à moins d'être proche. Dans tous les cas, le message est difficile à interpréter.

pas souhaitable que les statues tombent, ou en tout cas, pas de trop haut.

De nouveau à Lascustré, les villageois seront intéressés par la trouvaille des voyageurs, mais sans plus. Ils seront légèrement distants, et pour tout dire inquiets concernant les événements à venir.

Transmutation de terre en chair

Maintenant, de deux choses l'une : soit les voyageurs ont déjà une idée de ce qu'il convient de faire (et peut-être même ont-ils déjà fait des expériences lors de leur précédent séjour à Lascustré), soit ils n'en ont aucune. Dans ce cas, trouver une nouvelle occasion de leur parler de la légende qu'ils ont déjà entendue.

L'indication se trouve dans le conte. Des statues sont apparues lorsque des villageois se sont réfugiés dans les grottes : ils ont été statufiés. Puis la terre a bougé. Ce qui n'est pas explicite, c'est que des statues sont tombées dans le lac. Puis des personnes sont sorties du lac, vivantes. Il suffit

donc, pour annuler les effets en cours, d'immerger les statues dans l'eau du lac. Une minute suffit pour permettre le retour du personnage à son état normal. Seule l'eau du lac a cette propriété.

Redevenus humains à part entière, les personnages penseront tout d'abord à se restaurer. Puis, ils raconteront leur histoire. Ils viennent d'une région, au nord, appelée le val d'Hingue. Là-bas, ils ont entendu parler de la cité d'Epicure. Ils ont alors traversé les montagnes. Sur leur chemin, ils ont découvert un petit village montagnard, où ils ont acheté quelques ânes, animaux sûrs et robustes en montagne. Arrivés à Epicure peu avant la nuit, ils se sont installés lorsqu'une petite pluie fine s'est mise à tomber. Ils ont trouvé refuge dans une grotte proche de laquelle se trouvait un Pin de miel. Le miel a agrémenté leur repas, puis ils se sont couchés. Ils viennent de se réveiller sous l'eau, tenu par des voyageurs inconnus...

Le Gardien des Rêves laissera les joueurs décider comment leurs personnages habituels remercieront les voyageurs qui les ont sauvés. Pour sa part, il attribuera 6 points de voyage à chacun d'entre eux.

Les villageois de Lascustré organiseront une grande fête. Les voyageurs pourront croire que c'est en honneur de leur exploit. Il n'en est rien : c'est une fête d'adieu. Le lendemain, Alnitak donnera à chaque voyageur une fiole d'Huile de Sieur, sept gemmes bleues, et sept autres jaunes étoilées (d'une valeur d'un sol chacune). Elle leur demandera de garder leurs souvenirs et les particularités de Lascustré en rêve, et ne s'en ouvrir à personne. Ici, on aime la vie telle qu'elle est, et revivre les légendes est une expérience que personne ne veut tenter.

En quittant Lascustré, si les voyageurs jettent un dernier coup d'œil à la vallée du haut de la falaise, le soleil, jouant

avec les eaux de la cascade, fera apparaître un signe draconique (durée : 3 rounds, difficulté : -3, gain : 18 points, terres : Cité, Monts, Marais et Lac).

Scénario :
Dominique PREVOT

Carte :
Jacques GIRALT

Version définitive jouée à Gagny
le 16 septembre 1995

Scénario
n° 14