

Table des matières

Chapitre 32

 #13

 #24

 #34

II5

III6

III7

 #17

III8

 #28

III8

 #38

IV9

V10

VI11

VI12

 #112

VI13

 #213

VII14

VIII14

IX15

X15

X16

 #116

X16

 #216

X17

 #317

Chapitre 3



Musique

<https://gducrotoy.fr/musique.html>

I

La route vers le Jordan Collège

Vous y êtes. Dans le Monastère. Tu interpelles un moine qui passe là :

-Pourrions-nous, s'il vous plaît, avoir l'amabilité de parler à Frère Francis ?

-Il est au belvédère. C'est par là haut...

Le moine vous indique un chemin de terre qui monte dans la colline.

Un sentier étroit serpente le long de la falaise. Taillé à même la pierre, il mène à un petit ermitage isolé et à une plate-forme de prière qui surplombe la mer. De là, les moines contemplent l'horizon infini, où le ciel et la mer se confondent dans une lumière dorée au crépuscule.

Ainsi, la nuit, le monastère devient presque irréel. Le vent siffle entre les arcades, les lanternes vacillent dans les couloirs de pierre, et la mer gronde en contrebas comme une présence ancienne.

Certains disent que cet endroit garde des secrets : des reliques oubliées, des parchemins interdits... et peut-être même des choses que les moines eux-mêmes préfèrent ne pas nommer.

Vous arrivez au belvédère. Là, Frère Francis te reconnait :

-Mon "frère", enfin vous êtes là... J'ai reçu un télégramme du Père Vittorio. Je dois vous donner ceci...

Il sort de son sac une tuile gravée dans une écriture ancienne.

-Une tablette de Skelox. Elle vous sera utile pour aller au Jordan Collège.

Ajoute la tablette à ton inventaire.

-En attendant vous pouvez passer la nuit ici ... Moi je reviens vous chercher au lever du Soleil.

-Très bien. Merci.

Vous passez donc la nuit au belvédère.

Vous avez un peu dormis, avec le roulis de la mer sur la falaise, ce qui remet tes compteurs (vie, faim, soif) à 100%

Au lever du Soleil, la cloche sonne et vous tire de votre sommeil.
Quelques minutes plus tard, le Frère Francis, arrive au belvédère.
[....]
Vous descendez au réfectoire.
Vous prenez le petit déjeuner avec les Moines : un café et du pain.
Vous êtes tranquillement dans le réfectoire quand soudain le silence
est brisé...

Que se passe-t-il ? La suite au #1

I

La route vers le Jordan Collège

#1

Au monastère, l'aube n'est encore qu'une promesse. Les ombres tiennent lieu de murs, et le froid nocturne colle aux pierres. La grande cour est silencieuse, troublée seulement par le froissement discret des buissons dans le vent. Mais soudain, un cri déchire la quiétude : un frère a découvert quelque chose.

Dans la salle annexe, un peu à l'écart du cloître, l'air est plus lourd, presque figé. Une odeur métallique, âcre, trahit la présence du sang avant même que les yeux n'osent s'habituer à l'obscurité. Sur le sol de pierre, un corps gît, tordu dans une position qui n'a rien de naturel. Les traits figés dans une expression de stupeur et de douleur.

Les cierges de la veille, consumés jusqu'au bout, projettent encore de maigres lueurs dans les coins de la pièce. Leurs flammes tremblotantes dansent sur les murs comme des spectres.

La pièce entière respire la tension, comme si elle retenait son souffle. Les pas qui se rapprochent, ceux des Moines alertés par le cri, semblent marteler le silence. Un meurtre ! Ici ? Dans ce lieu de prière et de retraite, cela apparaît comme une profanation absolue.

Et dehors, derrière les vitraux encore noirs, le jour attend pour éclore, ignorant que ses premiers rayons tomberont sur une scène de crime.

Tu as donc le choix :

-Aller voir ce qu'il se passe au #2

-En profiter pour t'éclipser avant l'arrivée des gardes impériaux au #3.

Dé : 1 2 3 : tu vas au #2

4 5 6 : tu vas au #3

I

La route vers le Jordan Collège

#2

Les Gardes impériaux arrivent. Comment ont-ils été prévenus : on ne sait pas... Mais ils sont là.

Le bruit sourd d'un portail de fer que l'on repousse fait vibrer les pierres du monastère. Dans la cour, à travers la brume de l'aube naissante, s'avance une procession martiale : les Gardes impériaux.

Leurs bottes frappent la dalle en cadence, lourdes, implacables, contrastant avec le silence monacal. Leurs visages, à demi voilés par les ombres des casques, sont fermés, inexpressifs : ils ne viennent pas prier, mais juger.

La salle annexe devient le centre de gravité de toutes les attentions. Les frères, effacés dans l'ombre des colonnes, murmurent des prières, effrayés par cette intrusion qui profane autant que le crime lui-même. Le capitaine des Gardes s'avance, un homme massif au manteau sombre, dont les yeux balayent la scène avec une froide précision.

Il se penche sur le cadavre, sans un mot, et d'un geste sec ordonne qu'on éclaire davantage. Le capitaine relève la tête, le regard dur, et déclare d'une voix qui résonne dans la salle :

- Nul ne sortira d'ici avant que la vérité n'ait été mise au jour.

Le monastère, lieu de silence et de méditation, se transforme en prison. Vous profitez de la confusion pour vous éclipser discrètement dans la rue et rejoindre la place centrale de la ville au #3

I

La route vers le Jordan Collège

#3

Vous décidez d'aller au Jordan Collège voir le sage afin de peut-être avoir des réponses sur Lucy.

Vous marchez depuis quelques minutes quand vous arrivez à la lisière de la forêt. Il vous faut suivre le chemin qui serpente à travers la forêt jusqu'à la porte du château en haut de la colline.

Soudain, un craquement de branches, puis un second. Vous vous trouvez face à un groupe de créatures massives à la peau verdâtre. Il n'y a pas de doute : ce sont des Orcs. Visiblement ces Orcs ont bien envie de vous transformer en déjeuner.

Avez-vous un arc ou une arbalète ? Non ? Donc, vous combattez avec vos armes au II.

II

Râ intervient



Comme à ton habitude, avant chaque combat, tu invoques Râ quand soudain apparaissent, un peu plus haut sur la colline, deux hommes en robe de bure. Ils dégainent leurs arcs et décochent des flèches sur les orcs. Les orcs en fuite, les Moines viennent vous voir.

Le premier Moine, les yeux perçants sous son capuchon, son arc dans le dos, vous observe le visage calme mais déterminé.
"Qui ose troubler la paix sacrée de ce lieu ?"

Le deuxième Moine, d'une voix profonde et grave, se tourne lentement vers vous, les mains posées sur son bâton, son arc accroché dans le dos.
"Ce n'est pas un lieu de passage pour ceux qui cherchent la gloire ou les trésors. Vous êtes ici pour autre chose, n'est-ce pas ?"

Avec ton épée brillante à la taille, tu te tiens en avant du groupe, ton regard déterminé.
"Nous ne venons pas pour piller, mais pour une quête plus grande. Nous avons besoin de votre aide, nous cherchons Lucy au Jordan Collège."

Le premier Moine s'avance lentement, son regard se durcit.

"Le destin du monde ne se joue pas sur la recherche de pouvoir."

Le deuxième Moine vous scrute, son visage serein mais impénétrable.
"Le chemin que vous cherchez est dangereux. Ce temple n'est pas un simple sanctuaire. Ceux qui cherchent à manipuler ce pouvoir ont souvent perdu leur âme dans le processus."

Tu te rapproches des Moines, essayant de cacher ton inquiétude sous un masque de confiance.
"Nous avons conscience des risques, mais nous avons déjà affronté bien des dangers. Nous avons besoin de vos connaissances. Sans vous, nous échouons."

Le premier Moine ferme les yeux un instant, se concentrant sur le silence environnant.
"Les chemins de la sagesse sont semés d'épreuves. Vous devrez faire preuve de discipline et de respect pour ce que vous cherchez. Prouvez que vous êtes dignes."

Le deuxième Moine, d'un ton plus doux mais ferme, il ajoute :
"Un seul faux pas, et les dieux vous détruiront autant qu'il pourrait vous sauver. Que vous soyez des aventuriers ou des héros, cela ne changera rien face à ce pouvoir ancien."

Le premier Moine, après un long silence, hoche la tête lentement et sort de sa poche une amulette. Il dit en latin une prière puis range l'amulette pour s'adresser à vous :
"Très bien. Si vous êtes prêts à suivre notre voie, à faire face aux défis que ce temple vous réserve, alors nous vous guiderons. Mais n'oubliez pas : ce que vous cherchez n'est pas un simple objet. Il est une épreuve en soi."

Le deuxième Moine, incline légèrement la tête, un léger sourire en coin.
"Préparez-vous. La véritable quête commence dès à présent."

-Fouiller le cadavre de l'Orc abattu par les Moines au VII

-Continuer au III.

**Dé : 1 2 3 : Tu fouilles le cadavre de l'Orc abattu par les Moines
au VII**

4 5 6 : Tu continues au III.

III

La suite du voyage

Vous vous remettez en marche, gravissant le sentier escarpé menant à la crête où se trouve le Château. Le chemin est étroit et sinueux, serpentant à travers une forêt dense, où les arbres déformés par la pollution chimique se tordent dans des formes grotesques, leurs troncs noirs comme de la suie. Les feuilles des plantes exhalent une odeur, comme si la vie avait été figée ici dans un état d'éternelle décomposition.

Rikki, l'ingénieur du groupe, s'arrête un instant pour ajuster un capteur sur son sac à dos, un dispositif expérimental qu'il a conçu pour mesurer les niveaux de radiation résiduels.

"Les niveaux augmentent à mesure que nous montons", dit-il d'une voix calme mais inquiète. Fidget, qui marchait derrière, s'approche pour vérifier les résultats sur son propre appareil. Elle hoche la tête, l'air préoccupé. "La zone est encore dangereuse, mais nous pouvons probablement tenir jusqu'à ce qu'on arrive."

Quant à Jeff, il semble hypnotisé par les ruines de la ville derrière eux. "Je me demande ce qui a bien pu causer une telle destruction... C'est comme si tout avait été effacé en une seconde..."

Grinder, le pisteur de l'équipe, lève la main pour signaler que l'équipe devait ralentir. "Regardez", dit-il d'une voix basse, "des traces de pas fraîches. Ce ne sont pas des animaux. Peut-être d'autres survivants... ou pire, des créatures plus dangereuses."

Tu t'approchas de lui. "Tu es sûr de ça ?"

Grinder scrute les traces sur le sol. "Oui, elles sont récentes, mais elles ne sont pas humaines. On dirait... des êtres modifiés..."

Boromir confirme.

Tu sens la tension monter. "Nous devons rester vigilants."

Le vent souffle plus fort maintenant, mais les arbres semblent filtrer l'air en une sorte de murmure sourd, comme un avertissement venu d'un autre monde.

Il vous faut encore faire un bout de chemin.

Là vous arrivez à une intersection. Vous avez donc le choix.
Les panneaux encore debout sur leur piquet peuvent vous aider.



Trois flèches sur le panneau.

Choisis une direction :

- Tout droit : Jordan Collège à 3km (va au #1).
- Vers la droite : Jordan Collège à 5km (va au #2).
- Vers la gauche : passage par la forêt interdite (va au #3).

Dé : 1 2 : Tu vas au #1
3 4 : Tu vas au #2
5 6 : Tu vas au #3

III

La suite du voyage

#1

Dans la forêt vous arrivez dans une clairière. Une cabane avec la porte ouverte : laissez entrevoir un panneau.



Vous jetez un coup d'œil à l'intérieur. Dedans, vous découvrez un Minotaure de ménage menaçant qui passe la serpillière dans la pièce.
La cabane se trouve être un local poubelle.

Si tu as le talent Instinct il prime sur les autres et vous allez au X#2.

Si tu n'as pas le talent Instinct, vous avez le choix :

- soit faire confiance au Minotaure et aller au X#1
- soit ne pas faire confiance au Minotaure et aller au X

Dé : 1 3 : Tu vas au X#2
2 4 : Tu vas au X#1
5 6 : Tu vas au X

III

La suite du voyage

#2

Sur le chemin vous croisez une femme visiblement âgée. Elle porte une longue robe bleue noire. Elle vous interpelle. Elle vous explique qu'elle est la bibliothécaire des grimoires et parchemins magiques du Jordan Collège. Elle vous fait don d'un grimoire pour vous aider dans votre mission. Mais est ce que "les 1001 recettes de Grand-Mère" est efficace pour aider Lucy ? *N'oublie pas d'ajouter ce livre à ton inventaire.*

Vous continuez votre chemin. Un peu plus loin un homme vous interpelle. Un braconnier ? Visiblement éméché, il vous montre un poulet noir :
- Je suis un chasseur des près. Je peux vous proposer du gibier irradié carbonisé par mes soins au lance-flammes....
Vous refusez ce présent empoisonné.
Vous continuez votre chemin au X

III

La suite du voyage

#3

Vous traversez un bout de forêt quand vous êtes aspiré dans le sol comme par magie : des sables mouvants.

Ici dans ces sables mouvants s'achève ton aventure.

Seul restera votre nom et une épitaphe : « Les héros qui ont osé rentrer dans la Forêt Interdite sans l'accord du Théier ».



IV

Le campement de Gragas

Le campement est entouré d'arbres massifs. Espérons que la nature ait pu protéger les habitants de la bombe. Les branches entrelacées créent un couvert dense, ne laissant filtrer que quelques rayons de lumière. Des buissons envahissants et des lianes grimpantes s'étendent tout autour, enserrant certaines structures. Une petite clairière légèrement dégagée témoigne de l'emplacement choisi autrefois pour ce campement.

Une sorte d'alambic rouillé et imposant trône au centre du campement. Il repose sur un foyer de pierres éteint depuis longtemps. Il est cabossé, couvert de mousse et de résidus de fermentation séchés, preuve des nombreuses expérimentations hasardeuses du brasseur. Des tuyaux en spirale en sortent, certains cassés ou envahis par des toiles d'araignées. Des tonneaux éparpillés font penser que le campement a été abandonné à la hâte.

Des tonneaux de bois, certains fissurés, d'autres encore remplis de mystérieux liquides, sont disséminés autour du camp. Certains laissent échapper une odeur, tandis que d'autres sont recouverts de champignons colorés. La bombe plus les liquides surement expérimentables n'ont pas fait du bien à la nature.

Une hutte en bois et en toile déchirée, probablement construite avec les matériaux du bord est l'une des deux tentes à ne pas avoir été soufflée par la bombe.

À l'intérieur, on trouve un lit sommaire, des notes griffonnées sur des feuilles jaunies, et des bocaux contenant divers ingrédients exotiques : racines, baies, champignons, ... certains pots sont luminescents. Sûrement le fruit d'expériences ou les effets des radiations de la bombe.

Une ardoise couverte d'inscriptions effacées par le temps est accrochée à un arbre. On y lit des fragments de recettes de bière, des calculs complexes, et même quelques griffonnages délirants de ce qui semble être des visions du brasseur.

À proximité, un petit carré de terre qui visiblement a été retourné... Il semble avoir servi à cultiver des plantes expérimentales. Certaines sont flétries, mais d'autres poussent encore, offrant des couleurs vibrantes ou des formes étranges. Soit le résultat de l'expérience soit les radiations de la bombe.

Le campement dégage une aura étrange, presque surnaturelle. L'air est imprégné d'une odeur indescriptible. Des sons de gouttes tombant sur le métal ou d'animaux curieux résonnent parfois. Le lieu semble figé dans le temps, comme un monument à l'obsession d'un homme pour la bière parfaite.

Un vieux journal partiellement lisible pourrait révéler les pensées du brasseur fou, ses réussites éphémères et ses échecs catastrophiques. Une date est encore visible dans un coin de la page : 3 février 998. Juste avant que l'empereur envoie une bombe chimique sur la forêt.

Le brasseur fou serait-il mort dans l'explosion ? Quoi qu'il en soit sa cuisine est une véritable pépite historique.

Peut-être a-t-il disparu en essayant une recette maudite, ou la forêt l'a-t-elle absorbé dans son étrange symbiose...

Quoi qu'il en soit la tente est un véritable capharnaüm, mêlant absurdité et un sens douteux de l'utilité.

La tente servait sûrement de labo au brasseur. Une grande tente de fortune faite de vieilles bâches rapiécées avec des morceaux de tonneaux et des peaux de bêtes mal tannées. Les entrées sont recouvertes de rideaux faits d'étiquettes de bouteilles usées. Une odeur indescriptible émane de ce bazar.

Une table en bois massif croulant sous des chaudrons, des alambics rouillés et des bocaux contenant des ingrédients douteux (peut-être des restes de champignons hallucinogènes, des queues de lézard et des herbes qui semblent bouger légèrement).

Un meuble plein de bouteilles de bière maison, toutes étiquetées avec des noms absurdes comme "Potion de Courage du Gobelin" ou "IPA Extra Forte à l'Oignon."

Un four bricolé avec des pierres volcaniques et un soufflet, qui menace d'exploser à tout moment complète le décor.

Des sacs de céréales à moitié mangés par les bestioles, des bocaux de levures vivantes, étiquetés avec des avertissements inquiétants comme "Ne pas ouvrir avant la pleine lune", une collection de champignons multicolores, certains visiblement toxiques (et peut-être intelligents), une pile de fruits fermentés, envahis par des mouches qui semblent avoir développé une addiction à l'alcool.... Voilà ce qu'il reste de la réserve du brasseur.

Au milieu de ce qui ressemble à la cuisine, un chaudron émettant des vapeurs vertes phosphorescentes et des gargouillis inquiétants... La radiation est passé par là...

Des toiles d'araignée décorent chaque coin, et une colonie de rats, apparemment saouls, gît dans un coin après avoir dégusté les restes de bière. Une étrange mélodie résonne à intervalles réguliers : un carillon fabriqué à partir de bouchons et des capsules de bouteilles qui s'entrechoquent avec le vent.

Cette cuisine est à la fois un lieu d'expérimentations insensées et une source de dangers permanents. Tu y trouves pourtant un coin intéressant : des objets pouvant être ramassés....

-Ramasser les objets qui pourront peut-être être utilisés ou vendus ou échangés au V

-Continuer votre chemin au VI.

V

Liste des objets ramassés chez le brasseur

Céprin :

Sympathique champignon. Vous cherchez des ingrédients pour faire une bonne sauce ? Oui mais quels effets avec les radiations de la bombe ?

Courgeole :

Quand on n'a pas assez d'argent pour acheter de la viande... sûrement périmée et probablement irradiée.

Canette étiquetée : Bière du Donjon.

Des framboises ? Mais qu'est-ce que c'est que cette histoire de Framboise ? C'est sûrement dû à sa couleur rouge. Mais cette bière aux effets douteux a en plus été irradiée par une bombe chimique dont on ignore la composition...

Rôti de porc farci à l'hydromel

Une recette torride faite par un cuisinier probablement ivre... A-t-il respecté la recette et les radiations ?

Salmigondis de canard

Cette recette permet de créer une composante des sorts « grosse bouffe avec les copains », « festin médiéval » et pourquoi pas « bon anniversaire » ... Encore une spécialité revisitée par notre brasseur fou. Mais irradiée, vous aurez des apparitions de fantômes et probablement des hallucinations.

Trocoule au chocolat

La friandise préférée de... d'un peu tout le monde, en fait ! Mais irradié cela a sûrement des nouvelles propriétés.

N'oublie pas de les rajouter à ton inventaire.

Vous ramassez le tout et le mettez dans vos sacs et vous allez au VI.

VI

Le Jordan Collège

Après un moment sur le chemin, vous arrivez devant l'entrée. Vous passez la grande porte délabrée. L'inscription, Jordan Collège qui surplombe la porte est à peine visible sous la crasse.

Le Jordan Collège, était une institution prestigieuse. C'était un endroit où l'éducation de la jeunesse était valorisée, notamment dans les domaines de la philosophie et de la magie. Pour y rentrer il fallait être choisi par le Maître du Collège.

Le Collège était souvent décrit comme un bâtiment ancien et majestueux, avec des salles d'études ornées, des bibliothèques remplies de livres anciens et des jardins typiques. Il évoquait une atmosphère de mystère et d'apprentissage.

Le Collège abritait des personnages importants, comme le Maître du Collège et les professeurs qui ont joué, en l'absence de tes parents, un rôle significatif dans ton développement et tes découvertes. Ce qui ravive en toi des souvenirs plus ou moins heureux.

Profitant de la guerre, T II^{ème} envoya une bombe chimique près de l'archipel provoquant l'abandon de l'île de Nubule et du Jordan Collège.

Le Collège, autrefois majestueuse, est désormais plongée, malgré la désolation du lieu, dans un chaos total de fantôme et de brigands de tous types. Ses tours et bâtiments, autrefois éclatants de vie et d'énergie mystique, sont à présent en ruines. La pierre qui composait les murs a été fissurée par les explosions et l'intensité du rayonnement. Les vestiges de formules magiques sont encore visibles, gravées sur certaines surfaces, mais leur lueur a disparu depuis longtemps.

La place centrale, cœur de cette académie déchue, est envahie par une végétation étrange, mutée sous l'effet des radiations. Les plantes qui y poussent sont d'une couleur anormale, leur feuillage brille légèrement dans l'obscurité, témoignant de leur transformation. Au centre de cette cour, se

dresse une fontaine autrefois élégante. Aujourd'hui, elle est fendue, ses sculptures à moitié effondrées, défigurées par le temps et la guerre. La magie qui alimentait autrefois ses eaux ne coule plus, remplacée par une eau stagnante, noire, irradiée. Des particules de poussière flottent paresseusement dans l'air, ajoutant une aura de morbidité à l'ensemble.

Tout autour de la fontaine, les statues représentant d'anciens maîtres de l'académie sont mutilées ou tombées. Des éclats de verre magique brisé, autrefois les vitraux scintillent encore parmi les gravats. L'académie est figée dans un état de décomposition lente, envahie par un bruit oppressant, interrompu seulement par le bruit du vent soufflant à travers les ruines.

L'atmosphère est lourde de mystères : une terre où magie et science destructrice se sont rencontrées dans une apocalypse.

Votre mission est d'aider Lucy à retrouver la mémoire.



Vous arrivez sur la place centrale et y découvrez une agitation. Des gens s'affairent à charger des roulottes. Mais que vient faire la Guilde des Marchands ici ?

Devant une roulotte bariolée aux rideaux de velours et aux roues cerclées de cuivre un marchand ambulant, vêtu d'un long manteau brodé de motifs exotiques, vous salue avec un large sourire.

D'une voix mielleuse, il lance :

- Bienvenue voyageurs ! Vous semblez porter les marques du destin... ou du moins d'un long périple. Peut-être trouverez-vous ici quelque chose pour vous alléger ... ou vous armer contre ce qui vous attend.

Il tape dans ses mains et des compartiments cachés de sa roulotte s'ouvrent d'un coup sur des potions scintillantes, des parchemins roulés, des dagues à la garde ouvragée, des objet étranges sous globes de verre... et même une boîte qui gigote toute seule.

Il penche la tête vers vous d'un air malicieux :

- Qui veut être le premier à tenter sa chance ? Je fais des échanges, si l'or vous fait défaut...

Que faites-vous ? Votre décision au VIII.

VI

Le Jordan Collège

#1

Après un moment sur le chemin, vous arrivez devant l'entrée. Vous passez la grande porte délabrée. L'inscription, Jordan Collège qui surplombe la porte est à peine visible sous la crasse.

Le Minotaure vous laisse là dans l'entrée du Jordan Collège.

Le Minotaure fouille dans la poche de son tablier de ménage, parmi des chiffons et les brosses. Après un instant, il sort un objet qu'il tient avec une étonnante délicatesse, comme si ce n'était pas un simple bibelot trouvé dans les poubelles.

Le talisman tient dans la paume d'une main.

C'est un médaillon de métal ancien, de la taille d'une grosse pièce. Le métal est sombre. Sa surface est couverte de gravures très fines, presque effacées, formant un cercle de symboles étranges que personne dans le groupe ne reconnaît immédiatement.

Au centre du médaillon est incrustée une petite pierre rouge sombre, pas vraiment un rubis, plutôt une pierre brute.

À l'intérieur, une lueur très faible semble parfois scintiller, surtout quand la lumière touche la pierre sous un certain angle.

Le talisman est suspendu à une cordelette de cuir tressé, ancienne mais solide. Le cuir est usé comme s'il avait été porté pendant des années.

Quand tu le prends dans ta main, tu remarques deux choses étranges :

Le métal est tiède, comme s'il venait d'être réchauffé par un feu invisible et les gravures semblent former la silhouette d'un labyrinthe, avec au centre un symbole ressemblant à une tête d'animal.

Au dos du talisman une inscription est gravée en lettres anciennes :

“Custos Intra Labyrinthum.”

Traduction faite par Boromir : "Gardien à l'intérieur du labyrinthe".

Vous remerciez le Minotaure puis vous entrez dans le Jordan Collège au

VI#2

VI

Le Jordan Collège

#2

L'atmosphère est lourde de mystères : une terre où magie et science destructrice se sont rencontrées dans une apocalypse.

Votre mission est d'aider Lucy à retrouver la mémoire.

Vous arrivez sur la place centrale et y découvrez une agitation. Des gens s'affairent à charger des roulottes. Mais que vient faire la Guilde des Marchands ici ?

Alors que vous avancez sur la place bruyante envahie par les marchands vers la Tour où Lucy doit vous attendre, l'air semble étrangement lourd. Les ruines autour de vous avalent les bruits de vos pas...

Soudain...

Vous apercevez Lucy mais vous n'avez pas le temps de lui parler...

Le talisman que vous a donné le Minotaure se met à vibrer.

Une vibration sourde, régulière. Comme un cœur de pierre qui bat. Tu le prends dans ta main.

Une faible lueur rougeâtre s'échappe du symbole gravé au centre : un cercle avec six pointes et un œil au centre, presque effacées par le temps.

Fidget fronce les sourcils.

- Euh... c'était censé faire ça ?

Boromir pose une main sur le pommeau de son épée.

- Les objets donnés par des créatures magiques ne font jamais rien par hasard.

Lucy s'arrête net.

Son regard se fixe sur le talisman.

Son visage pâlit.

- Attends... murmure-t-elle.

Elle s'approche lentement et attrape doucement ta main pour regarder le symbole de plus près.

Ses yeux s'écrouillent.

- Je... je connais ce symbole.

Un silence tombe sur le groupe.

Jeff demande immédiatement :

- D'où ?

Lucy ferme les yeux, comme si elle essayait d'attraper un souvenir qui fuit.

Des images fragmentées lui traversent l'esprit :

une salle circulaire...

des torches...

et ce même symbole gravé dans une pierre noire.

Elle murmure, troublée :

- La Tour des Veilleurs...

Grinder plisse les yeux.

- La tour où on va ?

Lucy secoue lentement la tête.

- Non... pas celle-là.

Elle pose un doigt tremblant sur le symbole.

- Ce signe appartient aux Veilleurs. Une ancienne confrérie...

- Ils surveillaient quelque chose.

Sélène demande calmement :

- Quoi ?

Lucy relève les yeux vers la tour au loin.

Sa voix devient presque un chuchotement.

- Je ne m'en souviens pas...

Le talisman vibre plus fort.

Et la lumière rouge pulse désormais au même rythme... que le cœur de Lucy.

Vous avez le choix visiter la tour du Jordan Collège au chapitre 6 ou aller à la Tour des Veilleurs au chapitre 6 I#1

VII

Les orcs



Vous trouvez sur l'Orc un arc et 5 flèches, un collier de perles et un parchemin vierge.
Ajoute ces objets à ton inventaire. Vous reprenez votre chemin au III.

VIII

Le Marchand

- Nous ne voulons rien acheter, nous cherchons quelqu'un...
Tu n'as même pas le temps de finir que le Marchand referme son étal et vous conseille de vous rendre à la "Tour hantée" au IX.

IX

Lucy

Vous vous dirigez vers la tour, quand vous apercevez Lucy.

Elle vous attendait. Elle ne sait pas pourquoi, mais elle vous reconnaît.

Lucy (hésitante) : "Je... je vous connais. Vos visages... J'ai rêvé de vous.

Encore cette nuit. Vous étiez autour d'un cercle. Il y avait... du feu.

Quelqu'un chantait."

Sélène (s'approche lentement) : "Ce n'était pas un rêve. C'était un souvenir.

Fragmenté, mais réel."

Jeff : "Et le FBI ? Tu te souviens de l'agent qui t'a libérée ?"

Lucy (secoue la tête) : "Non. Il avait une casquette... il ne parlait presque pas. Il m'a dit seulement : 'Va au Jordan Collège. Ils viendront te chercher.'"

Fidget : "Et il t'a laissée comme ça ? C'est bizarre. Trop propre. Ça sent le coup monté."

Boromir (un brin paranoïaque, murmurant, en regardant les hauteurs du bâtiment) : "On est peut-être surveillés."

Lucy vous montre son carnet qu'elle a écrit depuis sa sortie de prison.

Lucy (tremblante) : "Ce sigle... je l'ai dessiné. Des centaines de fois. Mais je ne sais pas pourquoi..."

Le symbole : un cercle avec six pointes, un œil au centre. Il semble très ancien... ou tout juste ravivé.

Tu reconnais ce signe : c'est l'emblème de l'apothicaire du Collège. Tu as suivi ses cours...

- C'est le symbole de l'apothicaire. Il faut aller à la tour.

- Allons-y ! Une tour hantée c'est juste ce qu'il nous fallait ...

Vous continuez au chapitre 6

X

Un local pas si abandonné

Le Minotaure balaie sans se presser.

« Bonjour voyageurs. Vous cherchez une sortie de cette forêt ? »

Jeff :

« Peut-être. »

Minotaure :

« Alors suivez-moi. Je connais un chemin sûr. »

Rikki se gratte la tête.

« C'est... bizarre. Un Minotaure gardien des poubelles ? »

Grinder :

« J'avoue que ça sent l'histoire louche. »

Le Minotaure soupire.

« Vous êtes libres de refuser. Mais la forêt est dangereuse. »

Sélène croise les bras.

« Et te faire confiance pourrait l'être aussi. »

Boromir tranche :

« Nous continuerons seuls. »

Le Minotaure reprend son balai.

« Comme vous voudrez. »

Fidget murmure en quittant la cabane :

« Si ça se trouve... il disait la vérité. »

Jeff répond :

« Ou alors on vient d'éviter un piège. »

La porte de la cabane grince derrière vous tandis que vous retournez dans la forêt.

Vous reprenez votre trajet au #3

X

Un local pas si abandonné

#1

Le Minotaure balaie tranquillement les feuilles et les déchets.

« Ah, des voyageurs ! Vous avez l'air perdus. »

Rikki :

« Un peu... oui. »

Minotaure :

« La forêt est dangereuse. Mais je connais un chemin qui la traverse. Si vous voulez, je peux vous guider. »

Jeff hausse les épaules.

« Nous n'avons pas de meilleure piste. »

Sélène :

« Tu es sûr que ce chemin est sûr ? »

« Absolument. Je l'emprunte tous les jours pour sortir les poubelles. »

Fidget chuchote :

« Un Minotaure concierge... le monde est plein de surprises. »

Grinder éclate de rire.

« Tant qu'il ne décide pas de nous jeter avec les ordures. »

Boromir acquiesce.

« Très bien. Nous te suivons. »

Le Minotaure ouvre la porte arrière de la cabane.

« Par ici. Le passage est discret... peu de gens le connaissent. »

Vous vous enfoncez derrière lui dans un sentier étroit qui disparaît dans la forêt sombre.

Vous prenez le chemin du VI#1

X

Un local pas si abandonné

#2

Le Minotaure balaie lentement le sol du local à poubelles. La paille de son balai gratte le béton humide. Il lève la tête en vous voyant.

Minotaure :

« Ah... des voyageurs. Vous ne devriez pas rester dans cette forêt. Venez, je connais un chemin sûr. Suivez-moi. »

Jeff plisse les yeux.

« Un minotaure... qui fait le ménage ? Voilà qui est inhabituel. »

Ton instinct se met à vibrer comme une alarme invisible.

« Non. Quelque chose ne va pas. »

Sélène :

« Qu'est-ce que tu ressens ? »

Toi :

« Il ment. Peut-être pas entièrement... mais ce chemin qu'il propose mène à un piège. »

Le minotaure serre un peu plus fort son balai.

Minotaure :

« Vous vous trompez. Je veux simplement vous aider. »

Fidget se penche vers toi :

« Je vote pour écouter l'Instinct du chef. Les monstres qui font le ménage... j'ai déjà vu pire. »

Grinder ricane :

« Et moi j'ai déjà vu des pièges bien planqués derrière des sourires polis. »

Boromir pose la main sur la poignée de son épée.

« Nous continuerons seuls. »

Le Minotaure reste immobile alors que vous quittez la cabane.

Minotaure (à voix basse) :

« Dommage... vous étiez si proches... »

Dans la forêt derrière vous, un grondement sourd résonne.

Suite au #3

X

Un local pas si abandonné

#3

Vous marchez tranquillement quand, au sommet de la colline, une silhouette massive commence à se dessiner : les tours du Jordan Collège. Ses tours s'élèvent au-dessus de la forêt, couvertes de mousse et de lierre. Une énergie ancienne semble imprégner l'air, comme si le lieu était à la fois figé dans le temps et imprégné d'une force qu'aucun d'entre nous ne comprend. "On y est presque".

Vous continuez votre ascension dans la forêt quand soudain vous voyez une pancarte qui a résisté à la bombe.
Sur un arbre à l'entrée d'une clairière indique un message d'avertissement :

*Vous entrez dans l'espace privé de l'Académie de magie du
Jordan Collège à vos risques et périls
Je suis Gragas : le géant brasseur. Je vous accueille dans mon
campement éphémère.*

- Gragas

*Voici la description biblique de mon nom. C'est en lisant à
l'âge de 9 ans cette bible que j'ai décidé de devenir brasseur
comme mon ancêtre.*

*"Aussi imposant que jovial, Gragas le géant est un brasseur à
l'impressionnante carrure qui cherche la recette de la bière
parfaite. Venu d'on ne sait où, il continue de chercher les
ingrédients les plus rares, essayant toutes les variations de
bière au cours de son périple. Souvent ivre et toujours
impulsif, il est légendaire pour ses rixes, qui finissent souvent
en fêtes nocturnes préjudiciables au mobilier urbain. Toute
apparition de Gragas annonce beuverie et destruction : dans
cet ordre..."*

*-Rencontre 68- La Bible des Rencontres extravagantes de
Clovis - écrite de 480 à 489.*

- Enfin le Jordan Collège...
- Je ne reconnais pas ce campement et qui est ce Gragas ?
- Surement le nouveau Garde-Chasse.
- Quand j'y étais (de 981-988), le garde était Ulrik.
- Beuverie et destruction ? Une mise en garde ? Une référence biblique, qui est ce Gragas ?
- Nous ne sommes même pas sûrs qu'il reste quelque chose du campement...
- Allons voir ce campement ? ...
- Un campement irradié et abandonné c'est bien pour commencer en douceur.
- Tu crois qu'on va y rencontrer des fantômes ?

Tu as donc le choix :

-Ne pas tenir compte de l'avis général de l'équipe et décider de visiter le campement au IV

-Tenir compte de l'avis général de l'équipe et continuer votre chemin au VI

Dé : 1 2 3 : Tu vas au IV
4 5 6 : Tu vas au VI