

La prophétie de l'eau

Membres :.....	2
Préambule :	2
Objectif :	2
Etapes :	3
Besoin matériel :.....	3
Détails des membres	4
1. Dany	4
2. Elsa	5
3. Polinie.....	6
4. Brompes	7
5. Brovau	8
6. Abistel.....	8
7. Pempes	9

Membres :

1. Dany – Aventurier
2. Elsa – Locaux
3. Polinie – Locaux
4. Brompes – Locaux
5. Brovau – Locaux
6. Abistel – Locaux
7. Pempes – Locaux

Préambule :

La guerre à venir va surprendre les peuples. Ce n'est pas le cas du devin Chelin qui a prévu cette catastrophe. Il sait que la guerre va être brutale et que les anciennes races doivent se souder pour résister. De grandes batailles vont se produire, et des sièges vont être tenu. L'un des points angulaires du conflit aura notamment lieu au sommet d'une colline, dans un bastion tenu par les anciennes races et encerclées par les Hommes. Les défenseurs finiront par faiblir par manque d'eau.

Cependant, une source d'eau existe sous la colline, et l'installation d'un mécanisme ingénieux pourrait inverser le cours de cette bataille. De telles machines sont rares. L'une d'elles se trouve à Vives-Sources, vestige de l'ancien temps où les nains avaient détourné l'eau de la rivière pour leur propre activité. Il suffit à Chelin de transmettre aux locaux l'importance du besoin, leur demander de faire les plans de l'installation puis de partir en quête du camp de la résistance afin de faire pencher le cours de la guerre.

Les pigeons voyageurs ne sont pas assez rapides. Chelin décide donc de se concentrer, d'en appeler à sa magie et d'envoyer une vague d'images et de sons aux habitants locaux. Ce message sera reçu par 4 heureux élues qui prendrons peut-être conscience de l'importance du message.

Objectif :

Porter les plans de la machine de l'eau jusqu'à Dal'Darum, le camp de la résistance.

Étapes :

Quatre locaux (Dany, Elsa, Polinie & Brompes) vont recevoir la nuit précédant la soirée une vision unique. Chacune d'elle donnera un morceau du poème ci-dessous :

*Buvons une bolée de cid
Mais mettons-y deux ailes
Alors oublions le cid
Et nous trouverons l'eau*

*L'eau est source de vie
Le vent est son amie
Pour tous tu trouveras
Et nous l'apporteras*

*Le vent soufflera
Et l'eau remontera
Et la cité vivra
Et vous remerciera*

*Pour sauver la cité
Il faudra dessiner
Alors cherche des crayons
Et trouve tes compagnons*



Ils recevront également chacun une phrase codée du quatrain ci-dessous :

*Fl pklñ pbzu rzqbkÿg in Fcrdbbx xfl wvfqhrtr.
Lmxq xj lsffiuad wlm jzbqr ppk cweczx esfv gyeob.
Makz gs zhea spcxc xjb cpxy pbeu caolmsw.
Dt aw cqxyoqn hp o'fuh fqlo wlngfmegwp.*

Le tout sera transmis sur l'image de fond ci-dessus de Dal'Durum.

Leurs visions communes devraient leur permettre de se rencontrer et d'essayer de comprendre ce que tout ça signifie.

La partie codée pourra être déchiffrée à l'aide de Brovau, une experte en cryptologie, qui traduira le message ci-dessus par :

*Du très beau château de Brochon vous partirez.
Vers le couchant sept cents pas moyens vous ferez.
Vers le ciel azuré les yeux vous lèverez.
Et le miracle de l'eau vous dessinerez.*

Le dessin technique de l'installation, nécessaire à la refabrication de l'édifice ne pourra être mené à bien que par Abistel, maître du Temple, qui a déjà signé de nombreux bâtiments.

Finalement, seul Pempes, cartographe émérite, pourra reconnaître le lieu de cette fameuse cité de Dal'Durum, une ruine oubliée depuis longtemps.

Besoin matériel :

- Livret de cryptologie
- Livret de dessins techniques
- Livret de cartographie

Détails des membres

1. Dany

Statut :

Aventurier

Présentation :

Dany est un habitant local qui est né dans un petit village non loin, et qui a grandi entourer de l'amour parental. Il aime le travail manuel et les belles constructions. C'est également un altruiste inconsidéré, qui passe le plus clair de son temps à aider les autres. Il a décidé de partir à l'aventure en dehors de son village natal pour aider le plus de monde possible.

Information :



La nuit précédant la soirée au Lapin Latent, Dany fait un drôle de rêve. Il voit un groupe hétéroclite s'approcher d'une ancienne cité muette. Le vent chantonne l'air suivant : « *Buvons une bolée de cid, mais mettons-y deux ailes, alors oublions le cid, et nous trouverons l'eau* » tout en gravant dans l'esprit les marques : « *Fl pkln pbzu rzqbkgy in Fcrdbbx xfql wufqhrtr* ».

Groupe :

Exode

Quête :

La prophétie de l'eau

2. Elsa

Statut :

Locaux

Présentation :

Elsa est une femme au visage rayonnant. Elle est la fière propriétaire de la boulangerie du village de Clairval, voisin de Vives-Sources. Elsa s'affaire avec grâce dans son fournil, où les délicieuses senteurs de pain frais et de viennoiseries flottent dans l'air. Les habitants du village l'apprécient pour sa gentillesse et la qualité de ses produits, qui apportent réconfort et douceur à leurs vies.

Information :



La nuit précédant la soirée au Lapin Latent, Elsa fait un drôle de rêve. Il voit un groupe hétéroclite s'approcher d'une ancienne cité muette. Le vent chantonne l'air suivant : « *L'eau est source de vie, le vent est son amie, pour tous tu trouveras, et nous l'apporteras* » tout en gravant dans l'esprit les marques : « *Lmxq xj lsffiuad uvlm jzbqr ppk cweczx esfu gyeob* ».

Groupe :

Exode

Quête :

La prophétie de l'eau

3. Polinie

Statut :

Locaux

Présentation :

Polinie est une femme mystérieuse qui vit dans une cabane au milieu des bois. Elle y tient une petite herboristerie nommée "L'Élixir de la Forêt", où les étagères sont remplies de bocaux contenant des plantes séchées et des ingrédients secrets. Avec ses yeux perçants et son sourire énigmatique, Aurélie conseille ses clients avec sagesse, utilisant son savoir ancestral pour soulager leurs maux et éveiller leur vitalité. Les habitants des villages alentours la consultent souvent pour ses potions et ses remèdes naturels, en quête de guérison et d'équilibre.

Information :



La nuit précédant la soirée au Lapin Latent, Polinie fait un drôle de rêve. Il voit un groupe hétéroclite s'approcher d'une ancienne cité muette. Le vent chantonne l'air suivant : « *Le vent soufflera, et l'eau remontera, et la cité vivra, et vous remerciera* » tout en gravant dans l'esprit les marques : « *Makz gs zhea spcxc xjb cpxy pbeu caolmsw* ».

Groupe :

Exode

Quête :

La prophétie de l'eau

4. Brompes

Statut :

Locaux

Présentation :

Brompes est un homme robuste et habile. Il est maître menuisier de la région, réputé pour ses meubles solides et ses objets en bois sculpté. Dans son atelier situé au camp des bucherons, on peut entendre le son régulier de ses outils, accompagné parfois du cliquetis des éclats de bois tombant au sol. Avec ses mains calleuses et son regard concentré, Brompes donne vie à des pièces uniques qui deviennent le trésor de ceux qui les possèdent. Les habitants du village font appel à lui pour créer ou réparer des objets de leur quotidien, sachant qu'ils peuvent compter sur son talent et son dévouement.

Information :



La nuit précédant la soirée au Lapin Latent, Brompes fait un drôle de rêve. Il voit un groupe hétéroclite s'approcher d'une ancienne cité muette. Le vent chantonne l'air muette. Le vent chantonne l'air suivant : « *Pour sauver la cité, il faudra dessiner, alors cherche des crayons, et trouve tes compagnons* » tout en gravant dans l'esprit les marques : « *Dt aw cqxyoqn hp o'fuh fqlo wlngfmegwp* ».

Groupe :

Exode

Quête :

La prophétie de l'eau

5. Brovau

Statut :

Locaux

Présentation :

Brovau est une femme discrète et énigmatique, dont les connaissances en cryptologie sont connues uniquement de quelques rares initiés. Elle mène une existence solitaire dans une petite chaumière isolée en bordure de la forêt, où elle consacre la majeure partie de son temps à déchiffrer des messages codés. Obsédée par son travail, elle est souvent absorbée par ses recherches, et sa passion pour la cryptologie est presque devenue une obsession. Avec son regard perçant et son esprit analytique, Brovau est capable de décoder les messages les plus complexes et de trouver les solutions aux énigmes les plus obscures. Bien qu'elle soit peu connue dans la région, ceux qui ont eu recours à ses services savent qu'ils peuvent compter sur son expertise, et sur son livret de cryptologie bien rempli, pour les aider à démêler les fils du mystère.

Information :

Brovau possède un livret de cryptologie dans lequel il recueille toutes les meilleures astuces de codage.

Groupe :

Exode

Quête :

La prophétie de l'eau

6. Abistel

Statut :

Locaux

Présentation :

Abistel est une naine de l'ordre du Temple. Ingénieure douée, trimplant toujours ses plans, Abistel est une dessinatrice technique qui réalise des esquisses détaillées de chaque projet de construction et de rénovation qu'elle supervise dans la région. Son savoir-faire lui permet de traduire les idées les plus complexes en croquis clairs et précis.

Information :

Abistel ne se déplace jamais sans son carnet de croquis et différents plans techniques. Son dessin fait toujours foi, et permet de construire divers bâtiments et machineries.

Groupe :

Exode

Quête :

La prophétie de l'eau

7. Pempes

Statut :

Locaux

Présentation :

Pempes est humble et discrète. Ses compétences en cartographie n'ont eu de cesse de s'améliorer tout au long des années passées à parcourir les terres d'Arran. C'est au cours de l'une de ses explorations dans les montagnes qu'elle a rencontrée Windfinder, la cheffe des Navigateurs et membre du Lapin Latent, qui se vante d'avoir dessinée la seule carte correcte des frontières côtières de l'Ourann. Leur passion commune des cartes les a rapprochées et Pempes a décidée de rester quelques temps à Vives-Sources afin de se reposer jusqu'à sa prochaine aventure.

Information :

Pempes possède des esquisses de tous les lieux qu'elle a visitée.

Groupe :

Exode

Quête :

La prophétie de l'eau