

PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

La Balade des Muses

" Leurs courbes sillonnent notre monde, leur regard embrase nos rêves, leur crinière protègent nos oeuvres contre la tumulte, et de leur seule existence, elles sont sources des plus grandes merveilles. "

Teraël Farreni, Artiste peintre yrian.

Niveau du scénario : Débutant

Tendance du scénario : Dragon

Statut moyen des PJ : Variable

Elu : Possible

Etoile : Possible

Observations : Pour une petite équipe de 3 à 5 joueurs (dont un voyageur). Une connaissance du monde est cependant nécessaire ainsi qu'une faculté à l'improvisation. L'action se déroule sur environ 2 cycles pouvant être répartis sur un ou deux ans.

Crédits

Auteur

Tilt

Mise en page

Tilt

avec l'aide de Bubu

Illustrateurs

Angus Mc Callum

Thierry MASSON (Eléments de mise en page)

Relecture

Bubu

Flip

Kay'le et Panda

Pour toutes informations : prophezine@prophezine.fr



Le fil de l'Histoire

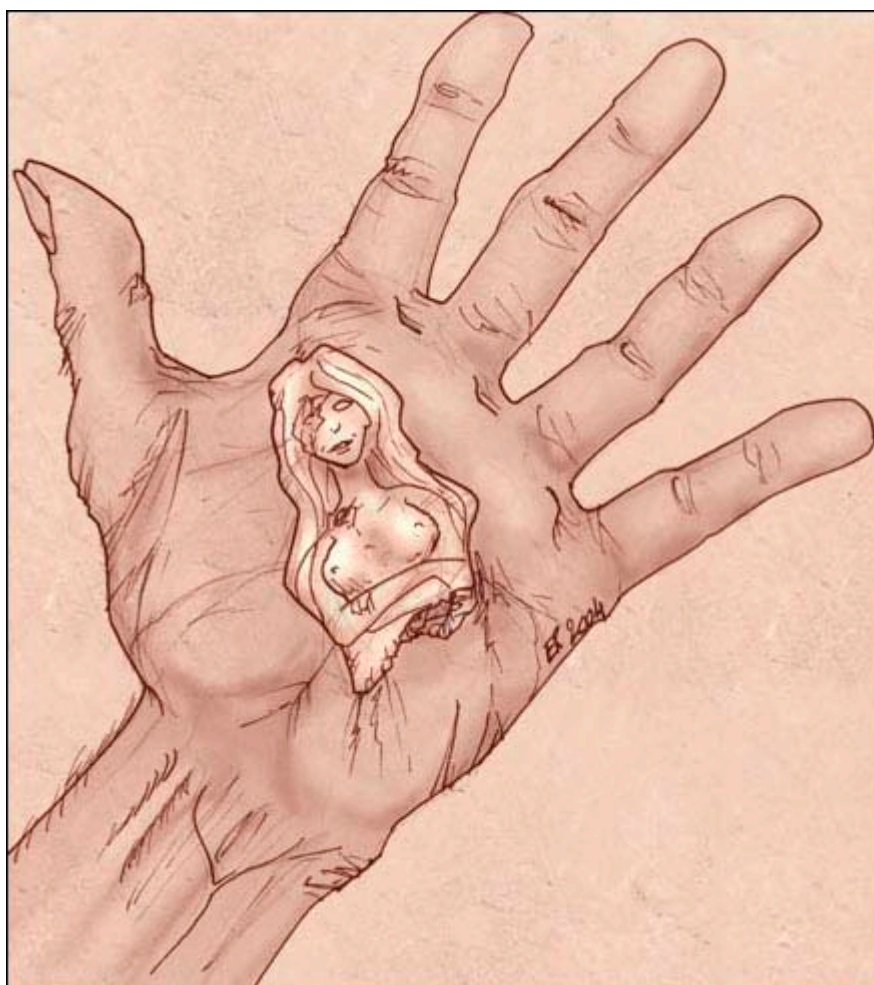
Ce synopsis s'adresse à un maître de jeu débutant ainsi qu'à des joueurs qui découvrent encore aussi bien le système de jeu que le monde de Kor. Il ne s'agit pas forcément d'un scénario long à jouer, mais qui cependant va devoir occuper les personnages durant plusieurs augures. Il est tout à fait possible d'insérer cette histoire au sein d'une grande campagne, comme interlude entre deux grands scénarios ou encore l'intercaler comme un fil rouge le long de plusieurs scénarii.

Que l'on ne s'attende pas à une quête prodigieuse et digne des plus grands héros de Kor. Ce que propose ce synopsis est un pèlerinage à travers divers lieux de Kor sous le voile d'une chasse au trésor. Que l'on ne s'y méprenne pas, même si la vie de Kor n'en dépend pas, cette histoire fera appel à bien des sentiments tout aussi importants que la soif de gloire et de victoire. Et pour ceux qui apprécient le suspense et la peur, ils risquent aussi d'y trouver leur compte.

Premiers conseils

Il y a dans ce synopsis trois points tout particuliers sur lesquels le maître de jeu devra s'appliquer. Tout d'abord, il va s'agir d'un périple à travers diverses étapes, chacune bercée par une particularité unique. Ces lieux devront être décrit de manière précise, et l'ambiance devra être ressentie d'une manière intense. Les sentiments devront être créés à partir de détails, de sons, de lumières, d'actions ou de pensées qui permettront à la peur, la haine, l'amour, ou le doute de s'exprimer sans limites. Ensuite, les joueurs doivent avoir l'impression d'être totalement libres durant leurs démarches, aussi bien pour le voyage que pour les énigmes. Ainsi, des scènes aléatoires de rencontres devront être insérées. Elles seront d'autant plus intéressantes qu'elles n'auront aucun lien avec la quête. De plus, laissez aux joueurs la possibilité de choisir totalement leurs routes, les détours, les raccourcis, sur des cartes plus ou moins grandes (de la carte de Kor du livre de base jusqu'à des cartes précises que vous aurez pu au préalable réaliser). Concentrez-vous sur les voyages, c'est le véritable intérêt de ce parcours. C'est sur les routes que vos joueurs vivront des aventures que vous leur concocterez, et c'est là qu'ils éprouveront le plus de plaisir. Et enfin, le véritable sens de ce parcours doit rester caché jusqu'au bout. Il ne s'agit pas d'une chasse au trésor, il n'y a aucun donjon, personne à sauver, aucune magie puissante, aucun objet enchanté, aucune relique surpuissante et aucun secret de Kor à découvrir. Mais les joueurs *doivent* le croire ! Insistez donc sur les termes de dangers, de richesses, de trésors, d'énigmes, bref, tous les termes qui allèchent les aventuriers des quatre coins de Kor. Il serait par ailleurs intéressant d'ajouter une *équipe "rivale"* à celle de vos joueurs, qui croirait tout comme eux qu'à la fin de ce parcours se trouve la gloire et le pouvoir, et qui pourrait se retrouver fort déçue et énervée soit de perdre la course, soit de se retrouver avec une issue tout à fait quelconque.

Cette scène peut aisément être insérée dans n'importe quelle situation de calme, dans un campement, un village, une plaine, une forêt... bref n'importe où tant qu'il s'agit d'une soirée calme. Un voyageur âgé d'une cinquantaine d'années – si ce n'est plus – se tient au bord d'un feu de camp ou d'une cheminée. Il tient dans sa main un objet visiblement brisé. Il s'agit d'une petite statuette qui, avant d'avoir été brisée malencontreusement lors de son dernier voyage, représentait une femme noble et droite. Désormais il n'en reste plus que le visage et le buste, dans un état plutôt délabré, pour une hauteur d'à peine six centimètres. Tandis qu'il se refusera de parler du sculpteur de la statuette et de ce qu'elle représente, l'histoire de ses péripéties et de son passé finira par le trahir. Il n'en sera après tout que plus libre de pouvoir ainsi ôter cette pierre de son cœur, l'histoire de son ami artisan, feu *Delekrin "Marbre d'Or"*.



Le "*Chemin de la rose*" reviendra promptement dans le discours du voyageur. Il s'agit de la quête qu'avait suivi l'artisan orfèvre. Une œuvre qu'il se devait de réaliser sans faille, jusqu'au bout. Un serment auquel il avait attaché une grande importance. Le voyageur ne conservait de son ami que cette statuette désormais en piteux état. Il avait donc toutes les raisons d'être triste. Le *Chemin de la rose* consistait en une route longue, semée d'énigmes et de doutes pour toute personne qui saurait lire la vérité dans les œuvres de la nature, un long parcours intelligent qui aurait mené l'artisan à un état de satiété que nul n'aurait pu égaler. Il n'y a pas plus beau trésor que celui qui se trouvait au bout de ce parcours : la perfection, la puissance, le pouvoir, la richesse, un véritable secret.

Premier couplet

Veladelle-sur-l'odieux , ou Veladelle-l'odieuse, est un village situé à l'ouest de Permilliad, dans l'Empire de Solyr (cf. Yris, Flambeau de l'Humanité). Il s'agit du lieu de naissance de Delekrin Marbre-d'Or, un charmant petit hameau composé de quelques fermes éloignées. Cinq nobles demeures longent l'Odieux, chacune avec son parc boisé. Le centre du village est construit en partie sur le fleuve, en son point le plus large atteint depuis Yris. Il regroupe quelques artisans et personnes aisées qui semblent se plaire dans ce beau petit village. Libre à vous de confectionner ce village comme il vous plaît. Seul le calme et l'aisance des lieux doivent marquer les esprits. Ceci transparaîtra notamment par l'importance de la végétation arboricole, omniprésente dans les jardins, les rues, le long du fleuve et jusqu'aux fermes.

Un petit secret

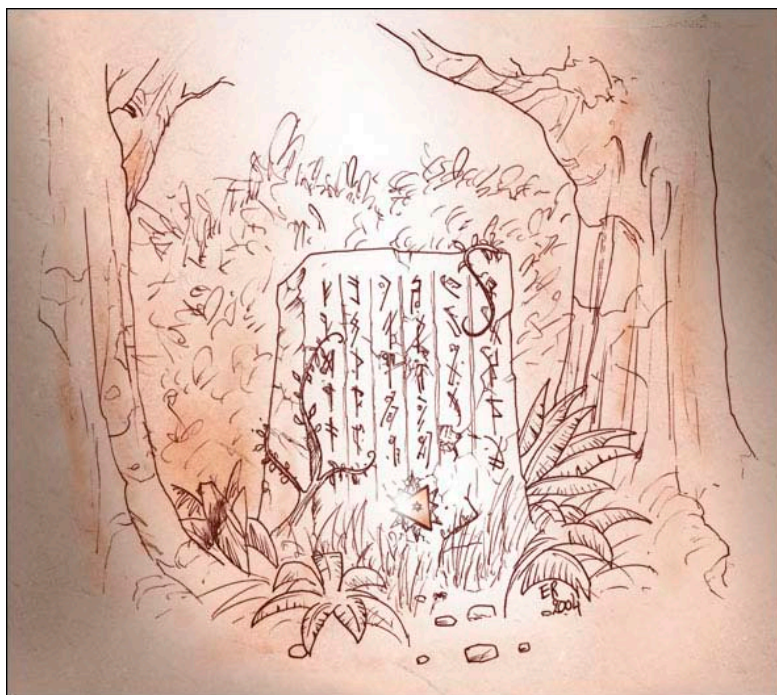
Tous, dans ce village, connaissent le fameux bijoutier, qui dès son plus jeune âge avait œuvré dans l'atelier de son père, forgeron, pour offrir aux belles dames du village des bijoux sans cesse plus travaillés. Le jeune Delekrin, à la mort de son père, quitta le village pour se rendre à Dungard, la cité des Artisans. Là, il accéda sans difficulté à cette caste. Nulles nouvelles de lui ne parvinrent au village pendant vingt années. Il y réapparût seulement il y a de cela douze ans. Les villageois que croiseront vos joueurs sont susceptibles de réagir de manières très diverses quant au retour du bijoutier. En effet, certains auront souffert de l'ignorance que manifestait le citoyen artisan à leur égard, tandis que d'autres clameront le talent et les merveilles réalisées. Il serait même fort probable qu'une riche commerçante du village arbore une broche de diamants aux effets incroyables, confectionnée par l'artisan. D'autres personnes pourraient exprimer une profonde jalousie envers la richesse qu'était parvenu à amasser cet artisan, et qui avait été perdue avec sa mort. Enfin, un vieil artisan qui l'avait connu depuis sa plus tendre enfance saura raconter la source du talent de l'artisan. Un petit secret, une petite merveille, qui lui offrait le plus majestueux des talents ainsi que des capacités sans égales. Mais le vieux tisserand ajouterait alors que Delekrin n'était pas partageur, et qu'il gardait aussi précieusement la source de sa richesse, que le secret qui rendait ses œuvres si magnifiques.

Le jardin de la Rose

Il était revenu pour s'occuper d'entretenir une petite partie d'un des bois, au sud du village, à proximité d'une riche et grande demeure habitée par une famille de peintres. Le bois n'a hélas plus été entretenu depuis onze ans, et désormais tout les efforts de l'artisan Marbre-d'Or ont été recouverts par la nature. Cependant, il est tout à fait possible de reconnaître ce qui jadis aurait pu être des haies taillées, guidant les visiteurs vers différentes statues dont il ne reste plus que le piédestal. Les oiseaux chantent, les feuilles des arbres frissonnent, et le vent traverse les allées dessinées par les haies désorientées. Perdu au détour d'un petit labyrinthe végétal se trouve une pierre gravée, recouverte d'une dense végétation. Il y est gravé les vers suivants :

*" Ici naquis-je,
Loin de la source de mon bonheur,
Loin de la fontaine de mes longues années,
Loin du chemin jusqu'à la sublime cascade,
Loin d'aujourd'hui, il me fallait partir
Rejoindre les brumes, loin d'ici. "*

En dessous de ces quelques lignes gravées repose un triangle mobile, creusé d'une forme étoilée inégale permettant son maintien sur la pierre. En nettoyant correctement le socle, on pourrait repérer les restes d'une rose des vents. Il sera aisé de comprendre que la pointe du triangle, orientée vers la gauche par rapport au jardin, indique la route à prendre. Ce message invite les voyageurs à se rendre au pied des chutes harmoniques, ou de Valaslavel dans les Monts des brumes. Ici, il s'agit des chutes harmoniques, situées à l'arrivée du Mélodieux dans les plaines de Solyr.



Et si...

...l'autre équipe était déjà passée dans ce village ; il n'y a nul doute que les habitants feraient remarquer qu'il est étrange que l'on s'intéresse ainsi abruptement à cet artisan qui s'avérait pourtant très discret. Ils auront sûrement déjà prit le triangle de la rose des vents. Tâchez alors d'inciter vos joueurs à le récupérer !

...la nuit tombe dans le " jardin de la rose " ; le lieu serait embellit de plusieurs lucioles aux couleurs chatoyantes, jaunes, mauves ou bleues. Une fontaine se fera entendre, bien qu'il n'y en ait point. Et les statues paraîtraient être entières, reconstituées dans une brumeuse lueur bleuâtre. [Attention : Sauf si les joueurs le demandent en ayant une idée derrière la tête, ne faites pas en sorte que la nuit soit présente dans tout les lieux qu'ils visiteront, cela pourrait drôlement gâcher une part de surprise et s'avérer à la longue répétitif.]

Second couplet

Le voyage

Libre aux joueurs, une fois qu'ils auront compris la destination, de choisir la meilleure route. Il est possible d'utiliser une péniche pour atteindre Yris et remonter le Mélodieux. Il est aussi possible de rejoindre Sermande, puis continuer vers le nord en longeant le Mélodieux (des convois pourront se diriger vers Kern). Ils pourront aussi opter pour le passage à pied par Yris, en remontant la route Dorée jusqu'à Kuran. Il s'agit essentiellement de traverser des plaines et des champs. Les risques sont assez faibles et se résument principalement du brigandisme. Aider un convoi pour Havre ou pour Kern est certainement le choix le plus sûr, quoique les brigands soient aisément attirés par les richesses qui peuvent être transportées.

Les chutes harmoniques

Reférez-vous tout d'abord à leur description p°41 d'Yris, Flambeau de l'Humanité. Imaginez-vous de grandioses cascades, et moult cavernes et espaces situés par-delà les chutes. Là, de nombreuses rencontres sont possibles, que ce soit avec des prodiges ou avec des animaux, draconiques ou non, pacifiques ou non. Quoiqu'il en soit, il faut aux joueurs trouver la cavité qui renferme la seconde étape du " chemin de la rose ". Pour ce faire, ils pourront éventuellement se renseigner chez la communauté de Prodiges vivant à proximité des chutes, ou bien chercher par eux-mêmes en suivant les quelques indices trouvés en différents lieux. Ainsi trouveront-ils dans le village le plus proche des chutes, un piédestal gravé dans un petit parc aménagé de la place centrale. Il y sera noté les vers suivants :

*" Pour l'enchanter, j'allais mêler
A la douce mélodie des harmoniques,
Les quelques mélodies d'une simple flûte,
Pour l'attirer vers le chemin de l'amour,
Pour l'accompagner, j'allais l'aimer. "*

Juste en dessous sont creusés sept petits trous alignés horizontalement, suivis d'un huitième placé en dessous du premier. Les trois premiers, le sixième ainsi que le huitième sont encadrés d'un léger cercle fait d'or.

Il faudra aux voyageurs se procurer une flûte, et écouter les sons des différents lieux de la cascade. Seule une oreille entraînée pourra reconnaître la bonne sonorité, bien que tous puissent correctement jouer les notes décrites à la flûte. Aussi, un barde serait très utile pour aider le groupe. Vous êtes libre de faire autant d'étapes que vous voulez jusqu'à atteindre la bonne cavité. Il est en effet fort probable que Delekrin ait placé des étapes intermédiaires, le chemin étant alors indiqué comme précédemment à l'aide de notes à jouer et à reconnaître. Libre à vous aussi éventuellement, de créer une véritable mélodie avec ces notes. Pourquoi ne pas composer le " Delekrin's Thème " ?! N'oubliez pas en tout cas de considérer que le relief n'est pas des plus praticables, et que l'accès à la dernière cavité décrite ci-dessous ne sera pas des plus aisé !

La cascade de la Rose

Par-delà les eaux chutant dans un mélodieux grondement, se trouve une cavité peu profonde, taillée naturellement dans la roche de la falaise et de laquelle sortent de nombreux cristaux de quartz. Le tintement aigu de ces cristaux n'offre que plus d'ambiance musicale à ce lieu sourd, et des courants d'air frais semblent traverser les parois. Au milieu de la cavité on trouve une pierre gravée de la même façon que la première.

*" Premiers secrets, premiers rêves,
Si vers la tourmente je m'émerveille,
Si par-delà les hautes brumes tout se dévoile,
Si par-delà les marches ils s'ouvrent sur les douces vagues du corps,
Si attirante, je m'avance jusqu'aux bras de mon Amante,
Corruption des songes, si secret. "*

Au bas de ces vers, une étoile irrégulière, telle un bas relief, dépasse du socle. La rose des vents semble ici avoir été préservée. La cavité étant tournée vers le nord, le nord de la rose des vents est dirigé vers le haut. Si le triangle est inséré comme il se doit dans la forme étoilée, la pointe indiquera le nord-est. Peu à peu, l'objet se cristallisera jusqu'à prendre l'allure d'un imposant quartz de même forme. Le poseur du triangle, quant à lui, sentira ses mains se geler pendant deux jours.

La route proposée est le col des monts des brumes, jusqu'à la cité de Kern, puis la traversée des marches Alysees pour atteindre l'île de Jaspor. Il faudra ensuite remonter un bras du fleuve l'Amante, jusqu'à la réunion du delta.



Et si...

...l'autre équipe a choisi un chemin plus long ou bien plus rapide ; il faudrait prendre en compte d'éventuels bouleversements des indices et des actions. Et éventuellement une première " rencontre ", à vous de juger si une tension doit naître ou pas, tout dépend après tout de votre vision de l'autre équipe. Evitez simplement une " Team Rocket " aussi stupide que peu efficace.

...la nuit tombe dans la " cascade de la Rose " ; les cristaux de quartz seront teintés de lueurs bleues et sembleront projeter devant la pierre une vision brumeuse d'un couple s'enlaçant et s'embrassant. Une douce mélodie de flûte pourrait même accompagner la propre flûte de vos joueurs, si tant est qu'ils essayaient de jouer quelque chose.

Troisième couplet

Le voyage

Une nouvelle fois, les joueurs devront choisir leur trajet. Deux cols conduisent à la cascade à Kern. Toutefois, il faut pour cela pouvoir supporter la rudesse des montagnes. Il est donc aussi possible de longer les monts de brumes pour atteindre Nivène, mais ce chemin sera bien plus long. Il faudra ensuite choisir le moyen pour accéder à l'île de Jaspour. Pour cela, il est possible de diriger un petit navire qui pénètre l'île par le delta de l'Amante, ou bien, si les moyens manquent, d'embarquer dans un des nombreux navires, de marchandises, d'esclaves, ou encore de voyageurs, qui partent pour Jalad. Les joueurs devront alors descendre l'Amante de sa source jusqu'à son embouchure. Cependant, prenez bien en compte que la dernière pierre indique un chemin déjà tracé, à savoir le col au nord-est, la progression à travers les marches alyzées vers la tourmente, puis la remontée d'un des bras de l'Amante. Quelques indices pourraient se trouver sur cette route... D'autre part, la difficulté résidera particulièrement dans les montagnes de Kern (d'autant plus si la saison est froide !), puis dans la traversée du Bayou menant à l'Amante. Pour ce voyage, le risque est surtout animal ; ceci dit, si les joueurs choisissent de passer par Jalad, il sera peut-être agréable d'inclure quelques intrigues dans cette cité " légèrement " différentes des autres. N'hésitez pas non plus à faire découvrir la véritable beauté des diverses régions des Marches Aylzées qui pourraient être traversées par vos joueurs.

Le cimetière de la Rose

Si une partie de ce scénario doit être dangereuse et difficile, ce sera celle-ci. Le lieu s'y prête, et dans un tel environnement, il vous sera facile de rendre l'avancée périlleuse, même s'il s'agit simplement de remonter le fleuve dans une embarcation. Cette région est des plus hostiles, et il sera nécessaire aux joueurs de savoir éviter les ennuis causés par la faune, mais aussi par la flore. Referez-vous au livre de base pour vous imprégner de l'ambiance qui doit ressortir de cette traversée du delta.

Vos joueurs finiront bien par arriver à l'endroit où l'Amante donne naissance à deux branches. Là, ils devront trouver, où la végétation est plus haute et plus dense, des pierres, piédestaux ou autres socles sous le large filet naturel. Ces pierres taillées rappellent un cimetière, ou l'extérieur d'une crypte. Parmi toutes ces pierres, une seule est celle gravée par notre bijoutier, et vos joueurs mettront sûrement pas mal de temps à trouver la bonne. Ils pourront traduire ou lire certaines autres inscriptions qui ont été écrites par quelques personnes suivant un pèlerinage aux tendances amplement fatalistes. Accompagnez ces lectures d'interruptions qui rappelleront l'omniprésence de la mort et d'éventuelles embuscades de morts-vivants – qui n'en seront pas ! Faites jouer la faune ! Eveillez l'inquiétude, les bruits sont nombreux, les cris sont stridents, et la scène doit sentir le danger ! S'il fait nuit, il n'y a aucune excuse pour que vos joueurs ne frissonnent pas. Pensez aussi à l'équipe adverse. Et si, de plus, vous connaissez quelques secrets de cette région, vous pouvez peut-être en faire profiter vos joueurs, l'intrigue étant des plus intéressantes à jouer.

Finalement la pierre gravée, similaire aux précédentes, sera trouvée. La lecture à voix haute de ce texte provoquera quelques surprises imprévues : Le vent se lèvera, une voix d'homme accompagnera le lecteur et à la fin des vers sera

poussé un cri de femme semblant mourir, agonisante. Si les joueurs considèrent ce cri comme réel, ils trouveront en effet, à une centaine de mètre, le corps d'une femme morte, le sang coulant encore dans les fougères. A vous d'imaginer différentes causes plausibles pour cette mort, sachant qu'il s'agit d'une puissante illusion, aussi bien réelle et inadaptée à la situation, que totalement absurde et liée à l'histoire de notre bijoutier.

*" Pacte au nom interdit, assassin de mon amour,
Je m'abandonne à toi, tandis que tu t'acharnes à me maudire.
Oubli ! Je t'en conjure, atteints moi, avale moi.
Oubli ! Dresse une herse derrière moi, trace un sillon devant moi.
Oubli ! Tu ne viens point à moi, est-ce alors à moi,
De rejoindre la Mère au nom béni, oubli de notre mort ? "*

Sur le socle, la rose des vents sera tâchée d'une petite marre de sang. Rapidement le lecteur de la pierre comprendra qu'il s'agit de son propre sang qui aura coulé. C'est en insérant le triangle à sa position prédéfinie que le sang viendra recouvrir intensément l'objet. En l'espace de quelques instants, le triangle deviendra alors un rubis éclatant.

La pointe de rubis indiquera le nord-ouest. Il s'agira d'atteindre L'Oubli, fleuve de la forêt Mère.



Et si...

...l'autre équipe tendait une embuscade ; ce serait l'endroit idéal. Attention ! Et pensez qu'il y a toujours un plus gros poisson pour manger l'autre. Surtout en cet endroit des moins accueillants.

...la nuit tombait dans " le cimetière de la Rose " ; il sera important d'intensifier toute l'ambiance. La flore pourra même se révéler extrêmement imprévisible et dangereuse. Elle paraîtrait de mortes racines, et l'environnement serait recouvert d'illusions. L'ombre est puissante en ce lieu, et un grand trouble des magies pourrait y être présent. Il ne s'agit pas de l'œuvre de Delekrin ! Ce lieu est simplement un sanctuaire ancien voué à quelques sectes et pèlerinages fatalistes et s'approcherait éventuellement d'une Eerie. A vous de concevoir à sa juste valeur ce lieu sombre.

Quatrième couplet

Le voyage

Ce sera le périple le plus long et sûrement le plus périlleux de ce pèlerinage. Il s'agira en effet de quitter l'île de Jaspor puis d'atteindre Elia, capitale des Marches Alyzées, pour ensuite remonter jusqu'à l'Oubli en passant par les lacs Sanglants. Il faudra ensuite bifurquer sur les cols de la colonne vertébrale de Moryagorn ou bien, pire, avancer dans les terres humanistes de l'empire Nésora. Les joueurs devront choisir entre les fleuves, les rapides, les forêts, les jungles, les plaines, les champs, les montagnes, les régions barbares ainsi que les cités humanistes, pour enfin atteindre l'Oubli qu'ils devront longer soit vers l'Amont, soit vers l'Aval selon leur arrivée.

Vos joueurs approchent du but ultime. L'arrivée aux rives de l'Oubli enclenchera la magie du triangle de rubis. Le porteur du rubis sera apte à retracer le chemin de Delekrin car il le "verra", longeant le fleuve jusqu'à une petite chute au pied des montagnes. Arrivé en ce lieu, le chemin s'enfoncera dans la forêt dense. Suivre l'illusion sera alors une tâche ardue. La nature y vit, la magie y est rayonnante, mais le porteur court un grand danger si le triangle reste un rubis. Il faut que l'objet maudit soit plongé dans l'Oubli. La corruption et la mort doivent être oubliées pour que le sanctuaire de la Rose puisse être atteint. Il faut aussi prendre en compte que la fatalité est bannie de la forêt mère.

Le sanctuaire de la Rose

Si tout se déroule de manière correcte, l'équipe sera guidée jusqu'à un nouveau jardin sculpté dans la jungle, quelques ruines de grès s'extirpant de la nature encombrante. C'est ici que Delekrin se donna la mort. Il a construit lui-même un petit sanctuaire au nom de la femme qu'il aimait. Vous pouvez y camoufler quelques trésors ou vestiges, œuvres du bijoutier, mais il sera bien plus intéressant de ne pas gêner votre équipe. Le triangle, redevenu en pierre lors de son passage dans l'Oubli, devra être inséré sur un socle prévu à cet effet. Des gravures d'un or éclatant apparaîtront alors sur ce triangle.

*" Les lignes s'achèvent, les lisérés d'or infinis
Enfin atteignent leur limite, laissant jaillir sans fin de nos songes,
Ces perfections de nos arts bornés dans leurs âges.
Secret de ma vie, secret de toute œuvre,
Un sanctuaire pour être dans cet infini limité,*

*Sans témoin, sans haine, invisibles sous les étoiles de ma dernière nuit.
Sous le regret de ne jamais avoir pu lui offrir mon cœur, s'achève ma vie."*

A la fin de la lecture, le triangle se tourne en direction du nord absolu – puis disparaît !

Plus loin est apparue une pierre sur laquelle repose une rose en or. Quatre socles sont proposés dans le sanctuaire, chacun propose un bas-relief représentant une scène particulière :

- Un couple s'embrassant sous une cascade étoilée, les deux lunes illuminant la scène
- Une femme seule assise au bord d'une fontaine d'étoiles, une nuit sans Shâr.
- Un homme seul, à la fenêtre d'une demeure, observant une nuit sans Khymera.
- Une nuit sans augure, un désert sans vie.

Il s'agira de poser la rose sur ce dernier socle, la rose reprendra vie, une rose qui ne fanera jamais. Si la rose est posée sur un mauvais socle, elle disparaîtra et le couvercle de la pierre s'ouvrira pour découvrir les mêmes gravures que le premier ci-dessus décrit. Quelque soit l'action accomplie, là où sera posée la rose d'or, la dalle s'ouvrira, laissant apparaître un médaillon d'or sur lequel sera incrusté une rose en rubis ornée d'un cœur de diamants protégé par une unique plaque de cristal. Il est important de comprendre la symbolique de l'objet qui est ainsi exposé, il n'est en effet pas à prendre ! C'est l'ultime présent que notre bijoutier dédia à celle qu'il aimait. Briser le verre, prendre le médaillon dont la valeur est conséquente, serait profaner ce lieu béni par l'Amour. Ceci dit, rien ne pourra empêcher ce mauvais acte – et il pourrait être encore plus délicat d'empêcher d'"autres" de le faire.

C'est à vos joueurs d'établir leurs priorités, de contrôler leurs penchants, et d'évaluer l'importance d'un sanctuaire. Mais... une rose qui jamais ne fanera ne suffit-elle pas à justifier tout ces kilomètres parcourus, sinon la preuve d'un bel amour, secret des plus belles œuvres ? Ne faites pas non plus oublier à vos joueurs les magnifiques lieux qu'ils auront ainsi pu parcourir, les innombrables périples qu'ils auront du endurer, ainsi que les moult rencontres qui leur auront apporté beaucoup pour leur vie – le voyage n'aura certainement pas été vain que cela.

