

Le Gardien de la montagne

C'est une nuit sombre et venteuse sur l'archipel des Steppes. Les Petites Sorcières et les Petits Mages se retrouvent bien au chaud dans la yourte de leur amie Xao pour écouter les histoires passionnantes qu'aime raconter Ling, sa grand-mère. Ce soir-là, la vieille femme leur offre, entre deux quintes de toux, la légende du Yack Blanc, Gardien de la montagne :

Aux origines du monde, la plus haute de toutes les montagnes était la demeure du grand Yack Blanc, un esprit paisible et bénéfique. Il partageait les richesses et les bienfaits de la montagne dont il était le gardien et le protecteur et se montrait amical envers les hommes qui vivaient là. Mais ceux-ci se montrèrent de plus en plus cupides et désireux de posséder la montagne et ses trésors. Le Yack Blanc entra alors dans une colère terrible et son souffle puissant gela les pierres et les plantes, faisant se cacher les animaux au cœur de leurs tanières et fuir les hommes au loin dans les vallées. Depuis, rares sont ceux qui savent où le trouver, mais on dit qu'il se montre parfois aux voyageurs qui viennent en paix sur la montagne...

Visiblement épuisée, elle envoie alors tout le monde au lit, promettant de poursuivre son récit le lendemain.

Le jour est à peine levé que Xao vient les réveiller : l'état de santé de sa grand-mère s'est aggravé pendant la nuit et la Petite Sorcière est très inquiète. Elle va tenter de fabriquer une potion, mais il lui manque un ingrédient très rare et elle ne veut pas quitter le chevet de la malade...

Les joueurs vont donc devoir se rendre jusqu'au sommet de la montagne pour en ramener une fleur de vive-neige. Que ce soit à pied ou en balai, ils seront pris à mi-chemin dans un brouillard impénétrable qui se transforme peu à peu en tempête de neige. Il leur faudra éventuellement pratiquer un atterrissage en catastrophe, mais surtout éviter de se trouver séparés.

Alors qu'ils cherchent péniblement un abri contre le vent glacial et les bourrasques de neige, certains pourront apercevoir la forme d'une grande créature inidentifiable qui s'éloigne lentement. Qu'ils la suivent ou non, ils trouveront une grotte qui pourra leur servir d'abri. A moins d'utiliser un sortilège pour faire du feu ou de fabriquer une potion capable de les réchauffer, ils passeront une nuit glaciale qui les laissera épuisés (tout jet de Corps avec un niveau de difficulté supplémentaire jusqu'à la fin de la partie).

Au petit matin, la tempête s'est dissipée même si un épais brouillard recouvre encore la montagne, rendant impossible tout vol en balai. Les joueurs pourront découvrir au fond de la grotte un petit passage qu'ils n'avaient pas vu la veille. Celui-ci mène à une seconde caverne dont les murs sont ornés d'anciennes peintures montrant la légende du Yack Blanc telle que la vieille Ling leur a racontée. Les derniers dessins montrent cependant un épisode supplémentaire : le Gardien de la montagne se trouve dans une yourte conique d'où s'échappe de la fumée par le sommet. Il est représenté ensuite sous un soleil éclatant au milieu d'un champ de fleurs. Sous ces deux dessins est représenté un symbole en forme de double spirale.

Reprenant leur route vers le sommet, les joueurs tomberont nez à nez avec deux étranges personnages en train de se disputer. Le comte Adhémar de Valmont et son fidèle (mais craintif) serviteur Albert ont également été pris dans la tempête et ont trouvé refuge pendant la nuit dans une forêt de sapins proche du chemin. Le comte est un grand homme maigre à l'air sévère qui ne se sépare jamais de son fusil, tandis qu'Albert est un petit homme rondouillard et affable qui voudra tout de suite savoir ce que des enfants font dans ce coin perdu. Si on lui parle des vive-neige, il avouera ne pas savoir où les trouver, mais il pourra indiquer que le chemin qui mène au sommet se trouve juste un peu plus haut. Il aimerait bien quitter au plus vite cet endroit inhospitalier, mais son maître est d'un autre avis.

Adhémar sera plus curieux de savoir s'ils n'ont pas croisé un yack étrange au pelage blanc et il sera très intéressé par leur récit s'ils lui parlent de la créature aperçue dans la tempête. Il se considère en fait comme le plus grand chasseur du Pièce-Monde et désire plus que tout abattre le grand Yack Blanc, dernier animal sauvage qu'il lui reste à chasser.

Les joueurs ne désireront sûrement pas rester avec ce sinistre individu et reprendront au plus vite leur ascension. Peu après ils découvriront que le chemin se sépare en deux. La voie de droite mène vers une forêt sinistre, tandis que celle de gauche est entourée de gros rochers.

Un jet d'Intelligence leur permettra d'apercevoir une touffe de poils blancs accrochée au tronc d'un des arbres de la forêt et ils devraient donc décider de suivre le chemin de droite...

S'ils ne découvrent pas cet indice ou s'ils préfèrent partir vers la gauche, une ascension périlleuse les attend : le chemin est escarpé et verglacé et ils devront réussir un jet de Corps pour ne pas chuter et perdre un temps précieux (s'ils ont une corde et pensent à l'utiliser pour se tenir les uns aux autres, un bonus pourra leur être accordé pour ce jet). De plus, une fois arrivés dans une zone où ils pourront avancer plus rapidement, ils seront pris à partie par de facétieux lutins des neiges qui, se cachant derrière les rochers, leur lanceront des boules de neige (jet de Coeur pour riposter et repousser l'attaque). Une fois ces épreuves surmontées, ils arriveront au monastère de la montagne (voir plus loin), mais après Adhémar.

Le chemin de droite conduira les joueurs à travers une forêt sombre et épaisse. S'ils cherchent d'autres touffes de poils, ils en trouveront plusieurs sur des branches basses : quelle que soit la créature qui les a laissés, elle suit le même chemin qu'eux. Au bout d'un moment ils découvriront que la route est barrée par un enchevêtrement d'arbres énormes tombés en plein milieu. Ils pourront soit utiliser la magie pour franchir l'obstacle, soit décider de le contourner (et rien n'indique que la créature dont ils suivent la trace soit passée d'un côté ou de l'autre). S'ils s'enfoncent dans la forêt, leur progression à travers la végétation sera difficile, d'autant plus qu'une fée des bois malicieuse va s'ingénier à les faire tourner en rond en modifiant l'emplacement des arbres qui se trouvent sur leur route (un jet de Méninges difficile sera nécessaire pour déjouer ses tours. Sinon, lui offrir des friandises pour l'amadouer fonctionnera aussi très bien !). Lorsqu'ils auront enfin réussi à sortir des bois, ils arriveront en vue du monastère de la montagne, tandis que le brouillard se dissipe.

Le monastère se trouve de l'autre côté d'un profond ravin au-dessus duquel se balance un frêle pont de cordes. Les joueurs préféreront sans doute voler en balai pour traverser l'obstacle et se poser au milieu de la cour principale. Les lieux semblent abandonnés depuis fort longtemps et un silence pesant règne ici.

Derrière eux se dresse un portique de pierres menant au pont. Les bâtiments composant le monastère forment un U face à eux, chacun d'entre eux étant fermé par une lourde porte. Le bâtiment de gauche abritait les lieux de vie des moines, désormais vides.

Celui du milieu est un temple dédié au Gardien de la montagne. Une statue représente le Yack Blanc devant lequel des restes anciens de bougies sont posés. Sur le côté, un grand gong de métal se dresse. Sur le mur opposé à la porte d'entrée se trouve une impressionnante porte de bronze que les joueurs ne parviendront pas à ouvrir, même en faisant usage de magie.

Le bâtiment de droite est divisé en plusieurs grandes pièces froides et silencieuses. Dans l'une d'elle, un mandala ressemblant à la spirale que les joueurs ont pu voir sur les murs de la caverne a été tracé sur le sol. Un second, identique, était apparemment dessiné autrefois à côté du premier. S'ils le terminent (jet de Méninges à effectuer, rendu plus difficile si Adhémar et son serviteur sont arrivés les premiers sur les lieux : la figure ayant alors été piétinée) le gong situé dans le temple retentira et la porte de bronze s'ouvrira.

De l'autre côté se trouve une pièce à la hauteur de plafond impressionnante au milieu de laquelle se trouve une structure en pierres ressemblant à une yourte conique. Il n'y a aucune ouverture apparente et il faudra que les joueurs la survolent en balai pour découvrir l'entrée située au sommet. Lorsqu'ils plongeront dans l'obscurité qui y règne ils auront l'impression d'être aspirés dans un puits sans fond avant de perdre connaissance.

Lorsqu'ils se réveilleront, ils découvriront qu'ils sont allongés dans l'herbe au milieu d'un champ de fleurs multicolores dans une vallée inconnue baignée d'un soleil printanier. Le grand Yack Blanc les observe avec bienveillance avant de s'adresser à eux d'une voix profonde et apaisante : « Vous avez bravé bien des dangers pour venir jusqu'à moi et vous avez démontré votre courage et la pureté de votre cœur. Il est juste que vous soyez récompensés. Recevez ce que vous cherchiez en venant dans ma montagne. » Il leur offre alors une brassée de vives-neige.

C'est alors qu'Adhémar de Valmont intervient ! Le chasseur les a suivis tant bien que mal et s'apprête à tirer sur le Yack Blanc. Les joueurs doivent réagir au plus vite pour trouver un moyen de le désarmer (transformer son fusil en... autre chose serait efficace, par exemple). Le Gardien de la montagne soufflera alors un vent glacé qui emportera toutes les personnes présentes. La dernière chose que les joueurs entendront sera sa voix les remerciant pour leur aide.

Quand ils reprendront connaissance, ils se retrouveront devant la yourte de Ling avec les vives-neiges toujours sur eux. Grâce aux fleurs, Xao pourra soigner sa grand-mère et tout finira bien !