



10 péripéties de voyage sur terre

Une aide de jeu pour Kosmos, par Pierre Cuvelier
Choisissez une entrée ou lancez 1d10.



1. Une route défoncée. La route n'est qu'un chemin de terre inégal, boueux et glissant, constellé de cailloux qui malmènent les semelles et d'ornières qui risquent de coincer les roues des chars, de briser les jarrets des chevaux ou de tordre des chevilles. Les PJ ont intérêt à disposer de bons moyens de réparation ou de guérison, faute de quoi quelqu'un devra aller demander de l'aide à la ferme la plus proche. Qui sait quels imprévus les y attendent ?

2. Le linge égaré. En longeant un ruisseau, les PJ repèrent des vêtements emportés par le courant. Les récupérer n'est pas difficile. Une servante accourt à leur recherche. Reconnaisante, elle les convie à se joindre à ses compagnes en amont. Elles lavent le linge de leur maîtresse en chantant une chanson. Cette chanson peut émouvoir un ou une PJ car elle lui rappelle un souvenir d'enfance lointain et brumeux. L'une des servantes aurait-elle été sa nourrice ? Ou bien le/la PJ aurait séjourné dans cette ville par le passé et l'aurait oublié ?

3. Le champ gâté. Le chemin longe un champ d'orge dont les épis ont tous pourri sur place. Un PJ compétent (fermier, guérisseur, magicienne) reconnaît le charbon, un champignon commun qui s'attaque aux céréales. Voici qu'arrive le fermier, Krithos, un grand gaillard qui découvre les dégâts. Furieux, il crie que son champ était « intact hier » et accuse les PJ, ces « maudits étrangers », de l'avoir ensorcelé. En réalité, il subit l'ire d'Artémis. La veille, il a abattu « des sangliers » qui « dévastaient » son champ : un mâle, une laie et leurs marcassins.

4. Le fleuve impétueux. Gonflé par les pluies ou la débâcle des neiges d'un mont voisin, le fleuve charrie des eaux puissantes et tonitruantes. L'air est chargé d'humidité. Le seul moyen de traverser est un pont de bois et de pierres, mais il est en mauvais état. Et pour cause : les gens du village voisin l'ont construit sans accomplir les offrandes indispensables pour obtenir l'accord du dieu du fleuve. Celui-ci, courroucé, s'apprête à le faire voler en éclat sous la poussée de ses eaux.

5. Un verger florissant. Les PJ passent près d'un verger splendide. Les arbres sont verdoyants et chargés de fruits. Près d'un petit sanctuaire des nymphes, un vieillard assis sur une souche salue les PJ. Très affaibli par l'âge, il garde l'esprit vif. Il discute calmement avec eux sur les héros du passé... jusqu'à ce qu'il apparaisse qu'un parent ou grand-parent d'un des PJ était son pire ennemi. Dédaignant la canne posée contre le banc, le vieillard se lève, saisit péniblement une lance et un casque posés dans l'herbe et défie le PJ. Que faire ?

6. Le tumulus. À quelque distance de la route s'élève un tumulus, érigé récemment (l'herbe ne l'a pas encore recouvert). Comme les PJ passent auprès, un groupe d'intrus sort d'une ouverture creusée dans une paroi. Ils ont profané le tombeau et l'un d'eux emporte une urne funéraire ! En réalité, l'aristocrate enseveli là a exigé qu'on tue et qu'on place près de lui sa servante favorite. Mais cette servante le détestait et elle avait un amant, lui aussi esclave, qui vient de dérober les cendres de sa bien-aimée. Sachant qu'il défie les dieux en faisant cela, il est désespéré et compte creuser une autre tombe puis se tuer pour reposer auprès de sa bien-aimée.

7. Le prix de l'eau. Pour une raison ou pour une autre, l'un des PJ doit aller puiser de l'eau à une rivière non loin de la route. Du fond de l'eau, un groupe de nymphes aquatiques voit le ou la PJ et s'éprend de sa beauté. Sans autre forme de procès, elles l'attrapent et l'entraînent sous l'eau dans l'intention qu'il/elle reste avec elles pour l'éternité. Les autres PJ sauront-ils le/la sauver ? Ils peuvent négocier avec les nymphes (moyennant offrandes), implorer d'autres divinités plus puissantes, ou recourir à la force au risque de courroucer plusieurs déesses.

8. La bergère en détresse. Sur la route, les PJ croisent un troupeau d'une bonne vingtaine de bœufs mené à fond de train par une simple petite fille aux cheveux emmêlés, Polythrix, aidée d'un gros chien, Kouphos. Effrayée, elle les arrête et les implore de l'aider : elle est poursuivie par des bandits qui veulent lui voler son troupeau ! En réalité, c'est elle qui a volé le troupeau de deux frères, le gros Mestos et le grand Simos, qui sont à sa poursuite, aidés de leurs amis. Polythrix a de qui tenir : c'est une fille d'Hermès, dieu des voleurs.

9. Un bois mal fréquenté. La route des PJ traverse un bois dense où rôde un groupe de brigandes. Ce sont des adoratrices de Nyx (Nuit) et d'Hécate, dirigées par une certaine Stryzis. Cette dernière a mis au point un onguent qui, frotté sur les paupières, confère une nyctalopie (vision nocturne) parfaite, quoique limitée à une nuit. C'est un avantage notable pour les brigandes, qui attendent minuit pour attaquer, tuer et dépouiller les voyageurs.

10. La ferme abandonnée. Le chemin des PJ longe les ruines d'une ferme qui a été détruite par un incendie. Des vagissements se font entendre. Parmi les décombres et en évitant de se faire tuer par la chute d'une poutre ou d'un pan de mur, les PJ peuvent découvrir, dans un berceau, un bébé qui a survécu par le vouloir des dieux. Les PJ peuvent l'adopter, ou le porter au village le plus proche en quête d'une nouvelle famille, ou tenter de retrouver ses parents. Ceux-ci n'ont pas péri (un cadavre calciné dans les ruines est celui d'une esclave), mais fui en l'abandonnant sur la foi d'un oracle qui prédisait qu'il causerait un grand malheur s'il devenait adulte...