

THE ROAD PROJECT

ALCHIMISTE + COLLINE

À votre droite, vous apercevez une roulotte immobile au sommet de d'une colline. Cette roulotte vous rappelle des histoires de l'ancien temps.

En montant, vous cueillez un petit bouquet d'églantines et vous sifflez là-haut sur la colline. Mais avec votre sifflement, vous avez dérangé l'occupant de la roulotte. Chapeau trop grand, habits trop petits, un gars avec une guitare et de longs cheveux sort, et vous menace avec une guitare déglinguée qu'il tient comme on tiendrait un pied-de-biche. Vous vous esclaffez en voyant cet énergumène. À tel point, que vous vous roulez par terre. Il se vexe, lâche sa guitare et commence à pleurer. Mais qu'est ce donc ce personnage étrange sorti d'un film comique ? Entre ses sanglots, vous comprenez qu'il est alchimiste et qu'il est assez émotif et chétif. Cela fait longtemps qu'il est seul et a besoin de compagnie. Curieux de voir son travail, vous entrez dans la roulotte. Des fioles, des livres, différents métaux, sont posés sur son plan de travail.

Il était sur le point de comprendre comment arriver à transformer du métal au moment où vous l'avez déconcentré. Il veut vous montrer ses aptitudes et vous prouver que vous avez eu tort de vous moquer de lui. Il vous demande un objet contenant du métal de votre inventaire et va tenter à nouveau l'expérience. Vous êtes assez dubitatif et pensez plutôt que ce gars est un fabulateur. Contre toutes vos attentes, il réussit son expérience ! *Vous récupérez 2 trouvailles aléatoires, mais perdez bien sûr l'objet métallique.*

Content de lui, il vous dit en chantonnant : « Reste avec moi, je te montrerai d'autres de mes qualités ». Vous lui répondez que vous en avez assez vu. Il n'écoute pas votre réponse et se fait un peu plus insistant en mettant sa main droite sur vos fesses. Par réflexe d'autodéfense, vous lui mettez votre poing dans la figure. Là, le message est passé. Néanmoins, vous le remerciez pour cet échange cordial.

Alex, le marchand des Montagnes Bleues