



nomades.

ՀԱՄԳ

Les 6 Héros des L



Ulrich

Ulrich est un vétérán bougon et taciturne au grand cœur.

Spécialités: Protection rapprochée de Red & Ex-Second de l'Intrépide.
Arme préférée: Son épée avec une dent de dragon dans le pommeau.
Sa devise préférée: « On casse tout et on discute après. »
Passion secrète: Cette insupportable diablesse de Siana.



Siana

Siana est indépendante, explosive et n'a pas sa langue dans sa poche.

Spécialités: Chasse au varan venimeux & fric fracs occasionnels.
Arme préférée: Son filet et son grappin à cran d'arrêt.
Devise préférée: « Rien à perdre, tout à gagner. »
Activités préférées: Taquiner Ulrich & poser des questions gênantes.



Red

Red est un jeune bravache, téméraire, imprudent et prêt à presque tout.

Spécialités: Mauvaises affaires & Héritier infortuné d'un célèbre pirate.
Armes secrètes: Son bagout et sa dague à poison.
Passion secrète: La merveilleuse et insaisissable Moon.
Devise préférée: « La chance est un plat qui se mange froid. »

Égèdes de Luma



Moon

Moon vient d'ailleurs, elle est énigmatique, capricieuse et magique.

Spécialités: Langues éoliennes & dompteuse d'oiseaux.

Arme secrète: Son médaillon de cristal.

Animal préféré: Tous, sauf la grenouille de Nostromo.

Devise préférée: « Mais je ne vous demande pas la lune quand même ! »



Nostromo

Nostromo est un druide barbu, bon vivant et blagueur.

Spécialités: Potions revitalisantes & remèdes de longue vie.

Plat préféré: Anguille sous roche & soupe de méduses éternelles.

Animal préféré: Slippy, Sa grenouille mirabilis apprivoisée.

Armes secrètes: Œuf de grenouille surprise. Son humour.



Lys

Lys est une érudite revêche et autoritaire qui cache bien ses sentiments.

Spécialiste en rien mais en connaissance de tout.

Arme secrète: Une bibliothèque à elle toute seule.

Devise préférée: « Mieux vaut ne rien savoir que savoir à moitié ! »

Activité préférée: Trouver une explication à tout.

Legends Of LWMA™

Appelés à l'aide par un mystérieux message, nos six aventuriers naviguèrent pendant trois lunes avant de faire naufrage sur un rivage inconnu. Dans la grotte d'un monstre marin fantastique, ils se partagèrent richesses et équipement pour continuer l'aventure. Sur le chemin de Kokota, ils rencontrèrent d'étranges nomades...



À la suite de leur naufrage le matin même, les événements s'étaient si rapidement enchaînés que les six aventuriers commençaient seulement à réaliser dans quel voyage insensé ils s'étaient jetés tête baissée. Les curieux bohémiens, rencontrés après leur exploration de la grotte du Nukha, avaient aimablement proposé de les accompagner à Kokota. Ils étaient donc installés dans une nacelle de transport, juchée sur un étrange animal géant à fourrure blanche, guidé par un nomade appelé Isha-Grands-Pieds, qui ouvrait la marche. Derrière eux, la caravane avançait d'un pas lourd et indolent. La piste poussiéreuse serpentait entre de petites collines arides et pelées. L'air était sec et le ciel mauve. Des arbres argentés aux racines comme des pattes d'araignées semblaient les regarder passer en lâchant des petites bulles fleuries. Ce nouveau monde les fascinait tout autant qu'il les effrayait. Sous le regard attentif de sa grenouille apprivoisée, Nostromo griffonnait dans son carnet de voyage, en s'exclamant avec enthousiasme.

— Incroyable ! Fantastique ! Comment appellent-ils déjà cet étrange croisement entre un mammouth et un buffle sur lequel nous voyageons ? Ah oui... Un lowmac ! Quelle énorme bestiole ! Et il y a même des habitations dessus, c'est une bonne idée ça, les maisons mobiles !

La montagne de poils en mouvement faisait trembler le sol à chaque pas et Siana, l'intrépide chasseuse de varans, se tenait à la rambarde en grommelant.

— En tout cas... Faudrait me payer cher pour habiter sur ces machins-là ! La jeune Moon, assise sur l'encolure de la bête, juste devant la nacelle, se retourna en riant vers elle.

— Je croyais que tu caracolais sur des lézards géants, est-ce si différent ?

— On ne peut pas comparer un dragon furieux à une grosse limace poilue ! Moon secoua la tête, indulgente et habituée au caractère explosif de Siana.



Elle se retourna pour reprendre ses observations, avide de sensations. Ce monde l'enchantait, elle s'y sentait bien. Les guides nomades les suivaient, leurs lowmacs étaient surmontés d'énormes coffres fermés par des chaînes et portaient sur leur flancs des guirlandes de bocaux dans lesquels nageaient des méduses lumineuses. Ensuite venait à pied le reste de la tribu, une cinquantaine d'individus à la peau bleue, vêtus de robes sombres.

La ville de Kokota était posée là, au bord de la piste, comme une grosse coquille d'huître oubliée par la marée au milieu du varech et qui aurait encore quelques perles en son cœur. Son enceinte ronde était faite de concrétions de sédiments et les habitations, agglutinées les unes sur les autres, avaient la forme de petites conques blanches. La végétation qui jaillissait de leurs sommets resplendissait comme des algues sur du corail.

Tous écarquillèrent les yeux. Mais ce n'était pas le spectacle de cette magnifique oasis qui les surprenait le plus. C'était les cristaux. Surgies du sol, des centaines de pointes cristallines mauves de toutes tailles avaient transpercé Kokota de part en part, bousculant les maisons et perforant les toits. La ville semblait abandonnée, vidée de ses habitants. Le guide nomade arrêta son lowmac et le fit s'asseoir sur ses pattes antérieures. Ulrich aida dame Lys à descendre. Celle-ci mit sa main en visière pour observer les alentours et s'adressa à Isha-Grands-Pieds qui semblait alarmé.

— Voici donc la fameuse Kokota... Mais que s'est-il passé ici ?

— Vous ne devez pas vous approcher, vénérable crinière blanche ! C'est dangereux ! Il y a des esprits mauvais ici... Les gemmes-rêves se sont réveillées ! Elles n'étaient pas ici il y a neuf lunes quand Isha-Grands-Pieds est passé.

Nostromo jeta un oeil nouveau sur la ville et murmura dans sa barbe.

— Intéressante cette histoire de mauvais esprits... Une superstition locale ?

Moon, restée en arrière du groupe, jouait avec son pendentif nerveusement et se demandait où étaient passés les habitants. Red, lui, était dubitatif. Comment ces gemmes étaient-elles arrivées là ?

— Tu es venu il y a neuf lunes et il n’y avait pas de... De ces cristaux ?

— Non... Jeune tignasse rouge, les gemmes-rêves naissent en un éclair...

En tournant la tête vers la ville, Red aperçut Moon, plus loin, qui entraît par la grande porte dans Kokota.

— Hé ! Moon ! Reviens !

Il s’élança à sa poursuite, laissant sur place un Isha-Grands-Pieds un peu désesparé. Ulrich et Siana lui emboîtèrent le pas tandis que Lys et Nostromo, résignés, les regardèrent partir en courant. Nostromo soupira en regardant Lys.

— Quelle fougue ! Bon ! Très chère Lys, je vous laisse avec notre guide et ses mauvais esprits. Ma grenouille et moi, on va plutôt aller étudier l’art culinaire de nos charmants hôtes...



Moon entra dans la ville abandonnée. Un étrange brouillard rose électrique flottait au ras du sol. Elle traversa quelques allées et atteignit sur une place envahie de cristaux crépitants. Brusquement, elle fut frappée de plein fouet par une énorme vague d’énergie. Un éclair blanc intense l’aveugla et la fit chanceler. Elle s’appuya sur un mur, les yeux clos. Tout chavira soudain dans un déluge de bruits et d’images, elle ne contrôlait plus rien...

Une falaise... Un garçon qui lance une bouteille à la mer... Le chemin des méduses... Kokota, les cris, les hurlements... Les gens qui courent en tous sens... Des cavaliers sombres montés sur des créatures terrifiantes qui brandissent des épées... Des hommes, des vieillards, des enfants, enchaînés les uns aux autres... Une salle aux murs recouverts de grosses écailles bleues et le garçon de la falaise avec un étrange bracelet autour de son poignet... Un déclic, une goutte de sang qui tombe sur le sol... La cache secrète derrière une écaille et le signe tracé dessus par l'enfant...

De son côté, Red avançait seul dans une ruelle fleurie en appelant Moon. Ses appels faisaient écho dans le vide, ses pas perdus résonnaient sur le pavage de coquillages. Soudain un homme avec une barbe rousse et habillé de rouge surgit devant lui, les bras croisés, l'air courroucé.

— Red !!! Qu'as-tu fait de mon bateau ? Triple imbécile !!!

— Père ? Mais... Mais... Que fais-tu ici ?

quelques ruelles de là, Ulrich se retrouva face à face avec un fantôme. Casque à cornes, fourrure d'ours et cuir clouté, hache prête au combat. Ulrich reconnut son vieil ennemi immédiatement.

— Toi ? Ici ? Mais tu es mort ! Que me veux-tu ?

— Vengeance...

Au même moment, Siana faisait face au varan géant qui la fixait méchamment, son bâton ferré prêt au combat. Elle ne voulait pas fuir. Elle connaissait bien ce varan, c'était le Graouli, celui qui avait tué le vieux chasseur, son grand-père.

— Je n'aurais jamais dû te laisser la vie sauve, sale bête !

En un éclair, Siana balança son filet sur le varan qui s'empêtra furieusement dans les mailles.

Ulrich voulait foncer sur son ennemi, mais ses mouvements étaient entravés par des liens invisibles. Il avait l'impression de perdre la raison. Ceci ne pouvait pas être ! Pris d'une intuition soudaine, il se mit alors à détruire rageusement tous les cristaux autour de lui, autant qu'il le pouvait.

Siana, elle, voyait le varan se débattre furieusement. Il frappait de sa queue tout ce qu'il pouvait, fracassant les pointes cristallines autour de lui. La jeune femme bondit sur l'animal avant qu'il ne se débarrasse du filet... Et se retrouva sur les épaules d'Ulrich !

— Ulrich ? Mais...

— Ce sont des hallucinations, Siana ! Les cristaux nous ensorcellent ! Ils réveillent les hantises de nos coeurs !!!

Elle sauta à terre pendant qu'il se débarrassait du filet en grognant. Ulrich était donc le varan ? Elle éclata de rire.

— Je te promets que je n'attrape pas les hommes de cette façon, habituellement...

— J'espère bien... Allez vite ! Il faut retrouver Red et Moon !

Moon rouvrit les yeux, sa tête tournait, elle regarda autour d'elle, hagarde. Elle aperçut le bâtiment aux écailles bleues un peu plus loin et s'y dirigea en chancelant.

Ulrich et Siana avaient remis la main sur Red, prostré sous un cristal. Ils fouillaient désormais les habitations une par une à la recherche de Moon. Ils la retrouvèrent enfin pétrifiée à l'intérieur d'une maison. Elle se tourna vers eux, en larmes, et leur souffla quelques mots.

— Trop tard... On arrive trop tard !

Puis elle se dirigea vers une écaille du mur et caressa le signe laissé par l'enfant de son rêve. Un croissant de lune traversé d'une ligne horizontale.

— Lorsque la lune se lèvera, vous trouverez votre chemin...
Le message !

Elle tira sur l'écaille qui bascula sur un axe, révélant ainsi une cavité secrète. À l'intérieur, elle trouva le bracelet de cuivre qu'elle passa instinctivement à son bras. Un mécanisme s'enclencha immédiatement, un petit clapet s'ouvrit sur le dessus du bijou, découvrant de minuscules roues dentées qui semblaient piloter une aiguille argentée. Red s'exclama.

— On dirait une boussole !



Mais Moon ne l'entendit pas. Le garçon au bracelet venait de surgir devant ses yeux en criant.

— Sauvez-moi !

Elle s'évanouit devant cette dernière hallucination. Ulrich la rattrapa de justesse pour l'emporter hors de Kokota et de ses sortilèges de quartz.

À l'extérieur de la ville, Lys, morte d'inquiétude, les attendait avec Isha-Grands-Pieds. Dès qu'elle les vit, elle se précipita vers eux. Red la mit en garde.

— Il faut s'éloigner d'ici ! Vite !

— Isha-Grands-Pieds avait prévenu... Mauvais esprits ici...

Lys prit le visage de Moon entre ses mains.

— Elle est vivante ! Elle respire... Mais quel est donc ce bijou mécanique ?

Le nomade parut surpris en apercevant le bracelet et il souleva le poignet de Moon pour mieux l'observer.

— Un relieur de Wilango, vénérable crinière blanche... C'est fait pour retrouver une personne que tu as perdue... Coiffure de plumes a-t-elle perdu quelqu'un ?

Lys tenta de retirer le bracelet du bras de Moon qui se réveilla brusquement pour le retenir. Elle ouvrit les yeux en grand, affolée.

— J'ai vu le messenger !

— Calme-toi, ma fille... Il faut que tu te reposes... Tu nous raconteras ça plus tard, au camp... Nostromo nous y attend déjà...



Ils rejoignirent la caravane à la nuit tombée. Les lowmacs étaient disposés en cercle autour des feux de camp, les bocaux de méduses suspendus sur leurs flancs éclairaient le bivouac d'une lumière magique. Une délicieuse odeur de cuisine flottait et quelques musiciens jouaient une mélodie, Nostromo les accueillit la bouche pleine, une cruche à la main.

— Ah vous voilà ! J'ai une chose extraordinaire à vous raconter ! Lys le toisa et désigna d'un coup de menton la cruche qu'il tenait.

— Vous avez changé l'eau en vin ?

Nostromo n'était pas du genre à s'en laisser conter de cette manière et il ignora Lys superbement en se tournant vers les autres.

— Le tourbillon qui nous a avalés, avant le naufrage ! C'est à cause du Nukha !

— Le Nukha ? La grosse baleine ?

— Ouida ! En fait, ils sont deux ! Et quand ils nagent en rond, ça provoque un tourbillonnement des eaux ! C'est comme ça qu'ils... Qu'ils font...

— Qu'ils font quoi ?

— Heu... Des œufs... Enfin vous voyez bien, quoi...

Red rougit, ce qui le fit ressembler à un petit piment. Ulrich pouffa en observant Siana du coin de l'œil. Lys était étonnée.

— Vous voulez dire que notre navire a été englouti à cause d'une danse nuptiale ?

— Voilà ! Enfin, c'est une de leurs légendes, hein... Et ce n'est pas tout... Les cristaux que l'on voit partout ici... Et bien, il paraît qu'ils viennent du ciel et qu'ils ont rêvé ce monde pour qu'il existe !!! Des cristaux qui rêvent... Et puis quoi encore ? Siana, Red et Ulrich échangèrent un regard, Nostromo se pencha vers eux pour chuchoter.

— Si vous voulez mon humble avis... Ces nomades débordent plutôt d'une imagination extravagante ! Mais venez donc écouter toutes ces histoires, ça va vous étonner...

Le son des instruments et le fumet de la nourriture grillée les amenèrent tous à s'installer confortablement autour du feu pour écouter les légendes contées par les nomades.



Quelles aventures attendent nos héros?
Retrouveront-ils un jour le mystérieux messager?
Vous le saurez dans le prochain jeu des
Légendes de Luma!

Retrouvez l'intégralité de l'histoire sur notre site
www.legendsofluma.com

Code jeu unique Nomades!

Serez-vous le meilleur explorateur?
Enregistrez votre jeu en ligne pour le découvrir!