

La Quête du Pin's d'Or

Une Aventure Dont Vous Êtes Le Dindon De La Farce

Auteur : l'esprit tordu de Tholdur

La Quête du Pin's d'Or
(Une aventure dont vous êtes le dindon de la farce)

Avis aux lecteurs :

Cette histoire n'est pas comme les autres. C'est en effet vous qui incarnez le héros. Vous qui décidez de ce qu'il va dire, des chemins qu'il va emprunter, etc. Aussi n'hésitez pas à incarner un personnage très différent de ce que vous êtes dans la vie. Après tout vous ne risquez rien, sauf de passer un bon moment. Jouez les timides et craintifs si vous êtes plutôt d'un naturel extraverti, et osez vous glisser dans la peau d'un véritable meneur si vous êtes plutôt timoré.

Vous devrez récupérer deux dés, un crayon et une gomme avant de commencer ce récit, pour calculer vos caractéristiques. Les véritables combats ne commençant que dans la deuxième partie, il n'y a que peu de règles à assimiler pour commencer à jouer. J'ai voulu tout faire pour que l'histoire soit très simple d'accès dès le départ. Il sera temps, quand vous serez bien familiarisé avec les règles de base, d'introduire celles des combats.

Avis aux lecteurs confirmés des ADVELH (sans être interdit de lecture aux autres!):

Cette aventure se veut une tentative visant à mêler deux types d'univers, le loufoque (humour absurde pince-sans-rire, ou plutôt ici pin's sans rire) et l'héroïc-fantasy. Mariage improbable? Cela reste à voir. Prenez un film tel que Willow, avec Val Kilmer : on peut déjà le considérer comme étant de l'héroïc-fantasy mâtinée de burlesque. Et que dire des fameux Visiteurs avec Reno et Clavier? Ce que je propose avec ma Quête du Pin's d'Or n'est donc pas si incongru.

Mon deuxième objectif (qui est peut-être le premier), est de proposer une aventure non prise de tête, où l'on ne soit pas obligé d'avoir de grosses statistiques de départ pour espérer s'en sortir. J'ai aussi voulu que le joueur ne se sente pas frustré s'il fait ce qu'il lui semble être une erreur de jugement. Rien n'est plus rageant que de perdre parce qu'on a choisi le mauvais embranchement. Dans mon aventure il n'y a pas de mauvais embranchement. Il n'y a que des perspectives d'avenir différentes, et vous pourrez trouver du plaisir à réessayer l'aventure en choisissant de nouvelles opportunités, notamment en ce qui concerne les répliques à apporter aux habitants de Pinstown. Pour moi ce qui importe n'est pas le but à atteindre, mais le chemin parcouru. Vous avez l'impression que votre personnage fait tout de travers ? Eh bien au lieu de recommencer, soyez curieux et allez jusqu'au bout de la démarche: essayez de faire ce que vous pensez être le pire, et voyez ce que l'avenir vous réserve !

Présentation générale :

Avant de démarrer le récit de votre aventure, vous allez découvrir au fil des pages suivantes les règles de bases de l'aventure, votre feuille de mésaventure ainsi qu'un plan succinct de Pinstown, que vous pourrez annoter si vous le désirez au fil de vos pérégrinations (ce n'est évidemment pas une obligation, mais ce sera quand même plus joli et moins vide!).

A propos de la carte, je vous conseille de jeter un œil au plan d'urbanisme du tracé des rues. Tout a été scrupuleusement agencé et architecturé pour obtenir ce résultat !

Maintenant allez donc chercher tout votre matériel (dés, crayon, gomme) et tournez la page...

Règles de base

Les caractéristiques.

Elles sont au nombre de deux : la dextérité et la santé. Voyons ça de plus près...

Dextérité : elle représente la capacité à se servir de différents objets.

Pour l'ensemble des personnes, la dextérité est comprise entre 1 et 9 en suivant une courbe de Gauss, c'est-à-dire qu'il existe beaucoup de monde ayant une dextérité comprise entre 4 et 6, tandis qu'il est bien plus rare de croiser des maladroits chroniques et des « doigts de fée ».

Il faut noter que les personnes très jeunes, ou au contraire très âgées, auront très certainement une dextérité en dessous de la moyenne.

Santé : elle représente la forme en générale, la constitution de tout un chacun.

La santé suit le même principe que la dextérité. La norme est donc entre 4 et 6 points de santé, tandis que les frêles et chétifs sont en dessous, et les forces de la nature au dessus. Le malus dû à l'âge s'applique également.

Vos points de santé risquent de baisser au cours de votre aventure, surtout si vous vous laissez entraîner dans des bagarres et autres situations périlleuses. Et si jamais votre total tombe à 0, vous êtes mort! Le principe de cette baisse demande un peu d'attention, mais il n'est pas vraiment difficile à comprendre.

Imaginons que vous ayez 5 points de santé comme capital de départ. Pour que votre santé baisse jusqu'à 4, il faudra que vous ayez reçu 5 points de dommages. Ensuite, pour qu'elle baisse jusqu'à 3, il faudra que vous ayez reçu 4 points de dommage. Autrement dit, le chiffre de votre total de points de santé détermine le nombre de points de dommages que vous pouvez recevoir avant de baisser de niveau. Pour que ce soit plus clair, vous pouvez consulter le tableau suivant qui indique le nombre de dommages que peut recevoir une personne avant de mourir, en fonction des points de santé qu'elle possède.

Points de santé	Dommages avant la mort	Détail des dommages
1	1	1
2	3	2+1
3	6	3+2+1
4	10	4+3+2+1
5	15	5+4+3+2+1
6	21	6+5+4+3+2+1
7	28	7+6+5+4+3+2+1

Pour inscrire les points de dommages (dom) infligés, vous avez une case prévue à cet effet sur votre feuille de mésaventure, à côté des points de santé. Dès que le chiffre dans la case dommages et le chiffre dans la case points de santé sont identiques, effacez tous les points de dommage et enlevez simplement un point de santé, ce n'est plus compliqué que ça (qui l'eut cru après tout le charabia précédent?).

Il faut juste faire attention à ne pas oublier de points de dommages. Si vous débutez l'aventure avec 3 points de santé et qu'on vous inflige d'un coup d'épée 4 points de dommage, vous vous retrouvez alors avec 2 points de santé et 1 point de dommage (3 points de dommage vous ont fait perdre un point de santé, et vous avez encore un point de dommage à ajouter).

Le calcul de vos caractéristiques.

Pour calculer vos caractéristiques, lancez deux dés et consultez la table suivante :

Résultat du jet	Points obtenus
2 ou 3	3
4 ou 5	4
6, 7 ou 8	5
9 ou 10	6
11 ou 12	7

Comme vous pouvez le constater, vous avez toutes les chances d'être dans la norme. Et si ce n'est pas le cas et que vous êtes à 3 points, ne vous formalisez pas. Il vaut mieux avoir des statistiques faibles qui incitent à la prudence que de se jeter inconsidérément dans le danger en surestimant sa force. On en reparlera pour les combats quand le moment sera venu. Notez vos scores de départ en dextérité et en santé dans les cases prévues à cet effet sur votre feuille de mésaventure. Par la suite, quand vous devrez modifier vos points de santé ou de dextérité, faites-le en conservant toujours la trace des points initiaux.

Tests de réussite.

Au cours votre aventure, vous allez parfois entreprendre des actions dont le succès n'est pas garanti. Dans ce cas, vous devrez passer un test de réussite, afin de savoir si oui ou non vous parvenez à mener à bien l'action considérée. Pour le commun des mortels, la difficulté des actions varie de 3 (quand c'est l'enfance de l'art) à 15 (lorsque c'est quasiment mission impossible). Pour effectuer un test, rien de plus simple. Prenons un exemple.

Vous souhaitez traverser à la nage une large rivière au courant modéré. Cela fait appel à vos compétences physiques, donc le test est un test de santé. La difficulté n'est pas trop grande, puisque même si la rivière est large le courant n'est pas très puissant. Vous devez donc passer un test de santé de niveau 6. Pour ce faire, il suffit de lancer un dé et d'ajouter le résultat à vos points de santé. Si le total est supérieur ou égal à 6, vous parvenez sans problème (bien que trempé) sur l'autre rive. Si le total est inférieur à 6, au mieux vous êtes emporté par le courant et prenez pied sur l'autre rive plus loin que prévu, au pire vous buvez la tasse, en espérant que quelqu'un soit dans les parages pour vous secourir !

Vous ne saurez jamais à l'avance quel peut être le niveau de difficulté requis avant de vous être lancé dans l'action, alors essayez d'anticiper le mieux possible pour ne pas vous laisser embarquer dans des situations... impossibles.

Remarque importante: vous débutez avec un capital de points dans chaque caractéristique qui est compris entre 3 et 7. Donc dans le pire des cas (3 points), vous êtes certain d'échouer pour tout test de niveau 10 ou plus. Pour le meilleur, seuls les tests de niveau 14 ou 15 vont être inaccessibles. Et n'oubliez pas que vous pouvez perdre des points dans vos caractéristiques au cours de l'aventure, et qu'un test qui vous était acquis de manière certaine en pleine capacité de vos moyens peut vous conduire à l'échec si vous êtes en méforme passagère ! Soyez donc prudent avant de tenter le diable si vos scores sont faibles.

Les objets et l'encombrement (enc).

Vous débarquez les mains vides dans le monde de Pinsland, mais je suis certain qu'une fois sur place vous souhaiterez récupérer deux ou trois trucs utiles, comme de quoi se défendre et se nourrir par exemple. C'est là qu'il faut savoir ce que vous pouvez transporter et comment.

-Tout d'abord il y a vos mains, au nombre de deux. Chacune peut tenir un objet, quelque soit son encombrement. Si certains objets nécessitent deux mains, vous serez mis au courant le cas échéant. Sur la feuille de mésaventure vous avez deux cases main pour inscrire les objets que vous tenez.

-Ensuite, vous pouvez glisser deux armes à votre ceinture. La seule restriction étant que ces armes n'aient pas un encombrement infini...et que se soient bien des armes!

-Vous pouvez aussi glisser des objets dans vos bottes (un objet par botte) mais seulement s'ils ont un encombrement de 1 (idéal pour les dagues).

-Enfin, si vous parvenez à réussir l'épreuve imposée par le grand pinseur, on vous fournira gracieusement, aux frais de sa majesté, une besace qui peut contenir des objets pour 10 points d'encombrement. Mais ce n'est pas pour tout de suite. Il va falloir faire sans pour commencer!

Les points d'expérience.

Quand vous réussirez quelques actions d'éclat, vous serez gratifié de points d'expérience. Ces points d'expérience vous serviront à -entre autres choses- (re)gagner des points de dextérité et de santé. Le principe est un peu l'inverse de celui des dommages. Pour passer de 4 points de santé à 5, il faudra dépenser 5 points d'expérience, pour passer de 6 points de dextérité à 7, il faudra dépenser 7 points d'expérience, etc. Vous ne pourrez dépenser les points d'expérience qu'en certaines occasions bien particulières qui vous seront annoncées au cours de l'aventure.

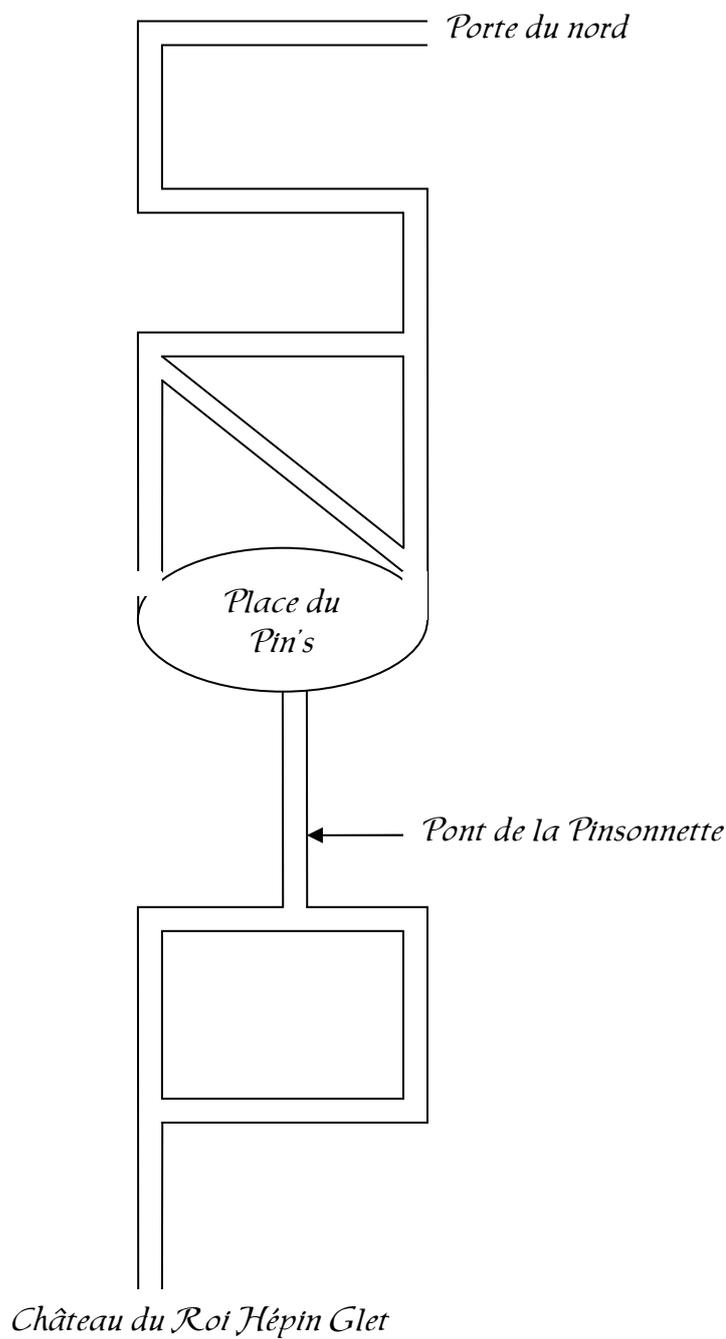
La bourse.

Il faut bien en parler, même si je sais que ça ne vous enchante pas! Vous allez en effet devoir effectuer vos achats non pas en pièces sonantes et trébuchantes, mais en pin's cliquetants et épinglants. Tous vos pin's de monnaie doivent être rangés dans la bourse pour être accessibles immédiatement. Sa capacité maximale, pour éviter les convoitises, est de 20 pin's. Si vous souhaitez en garder plus (quelle drôle d'idée), sachez que 10 pin's ont un encombrement de 1. Attention : 1 à 9 pin's font un encombrement de 1, 11 à 19 pin's un encombrement de 2, etc.

Les combats.

Pour cette première partie de l'aventure, vous serez dispensé de combat, ce qui ne veut pas dire que vous n'aurez pas à vous y mettre un jour ou l'autre (la partie mauvaises rencontres de votre feuille de mésaventure est spécialement prévue pour ça). C'est tout de même une très bonne nouvelle que vous n'ayez pas à croiser le fer immédiatement, car vous débarquez dans l'univers de Pinsland en tant qu'avatar, c'est-à-dire n'étant pas de ce monde-là et ne sachant absolument pas manier convenablement les armes. Il sera temps de prendre vos premières leçons d'escrime après avoir réussi l'épreuve sélective imposée par le grand pinseur...

Voies principales de Pinstown



Feuille de mésaventure

DEXTERITE (TOTAL DE DEPART :)

SANTE (TOTAL DE DEPART :)

DOMMAGES

EQUIPEMENT ET EXPERIENCE

MAIN GAUCHE : 1 seul objet

MAIN DROITE : 1 seul objet

CEINTURE : 2 armes (enc. limité)

BOTTES : 2 objets encombrement 1

BESACE : encombrement 10 au max
--

BOURSE : 20 pin's au maximum

EXPERIENCE :

MAUVAISES RENCONTRES

VOUS
Dextérité :
Potentiel de dommages :
Points de santé :
Dommages subis :

L'AUTRE EN FACE
Dextérité :
Potentiel de dommages :
Points de santé :
Dommages subis :

Si vous gagnez, rendez-vous au :	Si vous vous rendez, gagnez le :
----------------------------------	----------------------------------

Première Partie :

C'Épreuve du Grand Pinseur

Prologue

- Salut, t'as pas un pin's ?

Cà ne rate pas! Encore un gugusse pour vous poser toujours la même question. C'est au moins le quinzième de la journée alors vous passez votre chemin, feignant de n'avoir pas entendu. Mais l'autre insiste :

- Alors comme ça t'en as un tout nouveau et tu ne veux pas le dire! Allez, fais voir ta collec'. S'il y a une chose que vous détestez, c'est bien les pin's, aussi cet abruti, qui est persuadé que vous en avez, vous agace au plus haut point. En plus il ne va pas vous lâcher avant qu'il comprenne son erreur, ce qui peut être long. Heureusement, vous connaissez le truc et lancez : -T'as du bol, mec! Le gars à l'arrêt de bus, avec la casquette couverte de pin's, vient de m'en échanger des ultra-récents.

L'effet est radical : à peine avez-vous fini de parler que l'abruti a filé vers le gars en question. Vous voici de nouveau tranquille...pour cinq minutes!

Par chance, vous arrivez jusque chez vous sans encombre, mais en commençant sérieusement à désespérer de la fin de la collectionnite, qui dure maintenant depuis de longs mois. Le soir, vous vous allongez dans votre lit pour profiter d'une nuit réparatrice avant d'affronter une nouvelle journée marquée par la folie des pin's, demain...

Rendez-vous au 1.

1

Mais pourquoi le réveil sonne-t-il si fort? En ouvrant péniblement les yeux vous découvrez au pied de votre lit, en train de s'époumoner dans un cor de chasse, un vieil homme au visage écarlate. Celui-ci, constatant par la vision de votre visage plus ensommeillé que stupéfait que vous venez juste d'émerger des bras de Morphée, s'arrête aussitôt de souffler pour déclamer avec emphase: « Bienvenue à Pinsland, l'ami ! », puis il arbore un large sourire.

Encore hébété, vous regardez autour de vous et ne reconnaissez plus rien de votre chambre. Les murs de la pièce où vous vous trouvez sont constitués de lourdes pierres grises grossièrement taillées, et les flammes d'un candélabre, posé sur une épaisse table de bois à côté du lit, constituent l'unique source d'éclairage.

« Tu ne rêves pas, l'ami », poursuit l'énigmatique personnage en écho à vos pensées. « Ce que tu vois est bien réel. Tu es mon hôte de marque au château de Pinstown. Et ne t'offusque pas de ne pas être logé dans la suite royale. D'abord je ne suis pas le roi mais le grand pinseur, aussi mes invités n'ont-ils droit qu'à cette simple cellule. Et puis surtout le temps presse : tu es là pour sauver le royaume, et par conséquent les pin's. »

« J'ai horreur des pin's », ne pouvez-vous vous empêcher de lâcher avec un air de mauvaise humeur non feinte.

« C'est justement pour cela que je t'ai choisi, l'ami », s'empresse de répliquer le grand pinseur, « mais laisse-moi t'expliquer tout ceci. »

Il tire alors une des chaises situées près de la table, s'installe le plus confortablement possible et commence son discours.

« Nous autres habitant de Pinsland connaissons une grave crise de pin's. Le collectionneur fou, qui essaye de s'accaparer les objets les plus précieux lors de chaque vague de collection a réussi à dérober le Pin's d'Or, propriété de notre roi Hépin Glet. En tant que grand pinseur, j'ai suggéré au roi d'envoyer une escouade reprendre le précieux pin's, mais la demeure du collectionneur fou est très bien gardée, et l'expédition disparut sans laisser de traces. Alors, j'ai compris que seul un espion pourrait s'infiltrer parmi les sbires du collectionneur fou pour ramener le Pin's d'Or. Cependant, afin d'éviter tout problème, j'ai organisé une épreuve : sortir de Pinstown avec un sac de 20000 pin's sur le dos. D'apparence simple, cette épreuve n'a jamais été surmontée par quiconque, et pour une seule raison : tout le monde ici est obnubilé par les pin's, et chacun a tenté de transporter le sac chez lui pour les garder. Il me faut pourtant quelqu'un qui soit capable de dérober le Pin's d'Or à la vigilance du collectionneur fou sans désirer le conserver pour lui ensuite. J'ai donc estimé que tu étais la personne idéale, toi qui exècre les pin's. » En votre for intérieur, vous ne pouvez que reconnaître la justesse du raisonnement du grand pinseur.

« Toutefois, poursuit celui-ci, je dois te faire passer l'épreuve pour ôter mes derniers doutes et être certain que je ne me suis pas trompé. Si tu sors de la ville en me restituant le sac, alors je serai véritablement sûr de ton désintéressement vis-à-vis des pin's, et tu auras toute ma confiance pour mener à bien la mission de récupération du Pin's d'Or. » Puis le grand pinseur se redresse, indique qu'il va vous attendre dehors le temps de procéder à vos ablutions, et qu'ensuite vous irez ensemble chercher votre équipement.

-Si vous désirez suivre ses instructions, sautez du lit à la recherche du broc d'eau au **43**.

-Si vous lui rétorquez que jamais vous n'accepterez de servir la cause des pin's, allez au **15**.

2

Cà marche encore une fois : les deux tarés ne se font pas prier pour s'en aller.

-Mais d'autres arrivent encore au **30**.

3

Les personnes que vous croisez maintenant paraissent encore plus dingue des pin's que toutes celles que vous avez pu rencontrer jusqu'à présent, même sur la place du pin's. Leurs mouvements sont saccadés et impulsifs, et leurs yeux totalement exorbités. Vous comprenez bientôt la raison de leur comportement surexcité quand vous arrivez devant un bâtiment imposant, le plus somptueux que vous ayez vu dans toute la ville. Sur son fronton luxueux est inscrit :

AU DOUBLE PIN'S
– Salle de jeux –

Bien évidemment, l'agitation est à son paroxysme à ses abords immédiats.

- Vous décidez de pénétrer à l'intérieur des murs, au **56**.
- Ne souhaitant pas être entraîné dans une situation potentiellement risquée, vous poursuivez sans plus attendre au **48**.

4

« Quoi !? Ce vieux débris aurait des ultra-récents ? C'est possible, ça ? » vous demande l'un d'eux, l'air plutôt sceptique. « Mais oui, mais oui ! » criez-vous, furieux du contretemps. Ils finissent par partir, mais vous en avez désormais une dizaine d'autres autour de vous.

- Et de nouveaux venus font encore leur apparition, au **80**.

5

« Bonjour ! Alors, ça mord aujourd'hui ? » lancez-vous d'un ton joyeux. L'homme sursaute et se retourne, visiblement inquiet, puis bredouille : « C'est mon coin ici, personne d'autre que moi n'a le droit d'y pêcher. » Il tente ensuite sans grand succès de prendre des airs menaçants. Amusé par son comportement, vous entreprenez aussitôt de le rassurer sur vos intentions. Visiblement soulagé de constater que vous ne souhaitez pas lui voler ses poissons, il se montre très amical et demande s'il peut vous être utile.

- Si vous lui souhaitez simplement de faire de bonnes prises, repartez au **38**.
- Si vous lui demandez ce qu'il sait du chemin conduisant à la porte du nord, écoutez-le au **21**.

6

Vous voici de nouveau seul, mais vous êtes maintenant face à un véritable mur de personnes, tant la place est ici densément peuplée. Il va falloir très vite changer de tactique avant qu'on vienne vous parler si vous voulez vous en sortir intact. Qu'allez-vous faire ?

- Boiter et avancer plié en deux tout en gémissant, comme si vous étiez très malade, afin que les gens s'éloignent de vous au **82**.
- Hurler le plus fort possible que le gentilhomme à la cape bordée de pin's possède un pin's d'argent, au **40**.
- Utiliser votre arme pour vous frayer un passage par la force au **50**.
- Prier le dieu des pin's au **72**.

7

Le zonard bondit vers vous, un coutelas à la main. « Oh, t'es sourd comme un pin's, en plus d'être moche ! Allez, donne-moi tes pin's et en vitesse ! »

-Si vous souhaitez vous défendre (vous êtes contraint de lutter pour conserver le sac du grand pinseur, même si cela implique de combattre à mains nues !), faites-le au **19**.

-Si vous souhaitez obtempérer, partez vider votre bourse au **78**.

-Si vous êtes sans le pin's, la suite est au **60**.

8

Toutes les habitations que vous croisez, même les plus humbles, sont construites de manière très harmonieuse, et vous songez avec regret combien Pinstown serait une bourgade agréable à vivre sans ce fléau que constituent les pin's. Vous arrivez devant l'étal d'un forgeron.

-Vous pouvez jeter un œil dans la boutique au **17**.

-Vous pouvez continuer votre chemin bille en tête au **68**.

9

Vous expliquez à Gori que vous avez déjà eu l'idée de remplacer les pin's par des petits galets, et qu'un sac de 20 kilos de tels cailloux suffirait amplement pour vous satisfaire. Il se concentre alors et fait apparaître le sac que vous lui avez demandé. Après avoir remercié le magicien, vous prenez congé.

-Quelques pas vers l'est vous séparent encore de la porte du nord, au **33**.

10

Tandis que le soleil se lève, vous constatez que le chemin dans lequel vous êtes maintenant engagé est tout à fait agréable. Il rejoint bientôt une petite rivière qui serpente en direction de l'est, puis bifurque un peu plus loin vers le nord. Soudain, vous remarquez un homme occupé à pêcher au bord de la rive.

-Si vous le souhaitez, vous pouvez engager la conversation au **5**

-Si vous décidez de ne pas vous attarder, poursuivez en silence au **38**

11

Après plus de 10 minutes de lutte intense pour vous tirer de cette situation périlleuse (qui vous force à inscrire 1 point de dommage supplémentaire suite aux multiples contusions reçues), vous parvenez sur une voie plus tranquille, orientée à l'est.

-Suivez cette direction au **35**.

12

Les deux tarés s'emparent des pin's et vous demandent ironiquement si vous n'auriez pas l'amabilité de leur en offrir d'autres. Mauvaise pioche ! Ils vous ont certainement vu faire

avec le groupe précédent et ne vont pas s'éloigner de vous désormais. Le fait que vous n'ayez plus de pin's à leur offrir ne change rien à l'affaire.

-D'autant plus que d'autres imbéciles en profitent pour s'incruster, au **80**.

13

Continuant votre chemin, vous commencez à rencontrer quelques autochtones, mais aucun ne songe à vous adresser la parole. Les habitations se font maintenant bien plus denses, et les enseignes commencent à fleurir le long des façades. L'une d'elles attire plus particulièrement votre attention, elle indique :

CASSANDRE

– Voyante –

1 pin's seulement la prédiction!

-Si vous le souhaitez, vous pouvez entrer chez Cassandra au **27**.

-Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au **69**.

14

Aussitôt après l'auberge, la route bifurque vers le nord. Elle est très large et parcourue de nombreuses ornières tandis que la densité des habitations se fait moindre : autant de signes qui indiquent que la porte n'est plus très loin. Jetant un rapide coup d'œil au soleil, vous supposez à juste titre qu'il est presque midi. Plus loin, la route bifurque encore, cette fois-ci en direction de l'est, et dans le tournant vous vous heurtez presque à une personne qui n'est autre que le grand pinseur lui-même! A votre plus grande stupéfaction, celui-ci vous ignore complètement et continue d'avancer, entrant sans plus de formalité dans une des maisonnettes toute proche. Voilà une attitude pour le moins singulière ! Vous décidez aussitôt de résoudre ce mystère en tambourinant à la porte. Une voix crie alors « C'est ouvert, entre donc, l'ami ! » et vous reconnaissez celle du conseiller du roi, toute chevrotante. Une fois que vous êtes à l'intérieur, il vous interpelle « Eh bien, que puis-je pour toi, l'ami ? ». Encore éberlué, vous parvenez à articuler péniblement « Euh...je...nous...enfin, je croyais que nous avions rendez-vous...à la porte du nord... et...euh... ». Son visage s'éclaire brusquement tandis qu'il lâche dans un souffle « Nom d'un pin's, c'est toi ! Oh, tu dois te demander ce qui se passe, mais tout va s'éclairer si je te dis que je suis Gori, le jumeau du grand pinseur ! En fait, je connais l'idée de mon frère qui souhaitait depuis longtemps recourir à un avatar, mais j'ignorais qu'il avait déjà fait appel à toi. En plus, c'est le héros en personne qui me rend visite. Quelle aubaine pour moi ! » L'enthousiasme commence à le gagner et il vous demande de lui raconter quelle est l'épreuve que le grand pinseur vous a fait subir. Flatté par sa haute opinion de votre personne et gagné par sa bonne humeur contagieuse, vous commencez à parler de votre réveil mouvementé, puis du sac de pin's lorsque vous prenez conscience d'en avoir trop dit. « Et qu'avez-vous fait de tous ces pin's ? » demande Gori qui a remarqué que vous avez les mains vides. Ne pouvant faire autrement, vous lui avouez que vous l'avez perdu. Après une lourde réflexion, le visage contrit, Gori reprend « Je crains que vous n'ayez à subir un châtement terrible de la part de mon frère, mais je suis également un magicien respecté et je vais tenter de vous aider, puisque vous avez été honnête en me racontant votre histoire. Faites un vœu et je le réaliserai ».

-Formulez votre souhait le plus cher, et précipitez-vous au **62**.

15

Le grand pinseur troque sa mine joviale pour un visage profondément grave. Il ne prononce qu'une seule phrase, sobrement :

« Toi seul peut sauver Pinsland. »

-Si vous souhaitez finalement accepter votre rôle de messie, rendez-vous au **43**.

-Si vous persistez dans votre refus catégorique, replongez la tête sous les couvertures au **31**.

16

Aux dés, la mise initiale est de 1 à 5 pin's par joueur, et le nombre de joueurs de deux à quatre. Choisissez la mise, dans la mesure de vos moyens bien sûr, puis le nombre de joueurs, et lancez deux dés pour chacun. Le score le plus élevé remporte les pin's du pot. En cas d'égalité, procédez à un nouveau lancer entre les ex-æquo, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un vainqueur.

-Lorsque vous quitterez cette table, retournez au **76**.

17

De splendides armes sont exposées, ainsi que divers outils agricoles, mais la plus grande partie du magasin est réservée aux pin's, et de nombreux clients font réparer les leurs, ou s'ils sont trop usagés les échangent contre des neufs. Le forgeron fait refondre le métal des vieux pin's ainsi récoltés pour en reforgé de nouveaux, et ses affaires sont plus que prospères car il demande souvent plusieurs pin's anciens contre un seul flambant neuf. Qu'allez-vous faire ?

-Si vous n'avez pas d'armes vous pouvez tenter de dérober une épée - celle qui traîne près de la sortie - profitant du fait que peu d'assistants du forgeron travaillent dans ce secteur, au **51**.

-Si vous n'avez rien de mieux à faire, vous pouvez tenter (pouah !) de dérober une poignée de pin's, profitant du fait que les assistants dans ce secteur sont débordés par la cohue, au **71**.

-Si vous estimez que tout ça est immoral, ou simplement inutile, repartez plein nord au **68**.

18

Les quatre idiots sont tellement étonnés de votre présent qu'ils ne font rien pour vous empêcher d'avancer. Mais aussitôt deux nouveaux pingouins vous barrent la route. Qu'allez-vous faire ?

-Utiliser la même tactique et donner à chacun 1 pin's au **12**.

-Utiliser la même tactique et donner 1 pin's pour deux au **44**.

-Dire : « Laissez-moi passer, je suis en mission pour sauver votre monde de dingues ! » au **57**.

-Dire : « Ce type m'en a échangé des ultra-récents » et leur désigner un gugusse au **2**.

19

Tous les jeunes loubards se précipitent pour vous encercler, mais hésitent à frapper les premiers, de peur de recevoir un mauvais coup. Toutefois, à six contre un, la situation semble désespérée. C'est alors que deux mendiants, armés de couteaux, viennent à votre secours ! Les racketteurs s'éclipsent aussitôt en maugréant des insultes à votre rencontre et vis à vis des clochards. Ce sont des lâches, qui n'osent même pas se battre en supériorité numérique ! Vous

remerciez les mendiants pour leur assistance, et ils déclarent en avoir assez de ces bandes qui transforment leur quartier en ghetto, faisant fuir la population et installant durablement la pauvreté.

-Vous vous hâtez de repartir cependant, car ils commencent à parler de pin's. Allez au **45**.

20

« C'est bon, vous pouvez passer », signale l'homme en s'écartant. Vous franchissez la porte du nord, dernier obstacle de votre épreuve, sans plus de difficulté !

-Le grand pinseur vous attend sûrement au **85**.

21

« Oh, vous avez encore de la marche à faire pour arriver à la sortie de la ville. En suivant ce sentier, vous rejoindrez bientôt la route qui conduit jusqu'au pont de la Pinsonnette, où vous pourrez traverser la rivière. Ensuite, vous arriverez à la place du Pin's, au centre de la cité. A partir de là, plusieurs choix sont possibles pour poursuivre vers le nord, mais je connais très peu cette partie de la ville. Je n'ose pas trop m'aventurer par là-bas car on y trouve les quartiers mal famés. Voilà tout ce que je peux vous dire, j'espère cela répond à vos attentes. » Vous affirmez que ses informations constituent une aide précieuse. « Tant mieux », dit le pêcheur qui retourne s'installer à son poste. « Maintenant j'espère bien attraper un de ses fameux poissons-pin's. Ah ! Si seulement j'avais un bon pin's pour les attirer », soupire-t-il.

-Si tel est votre bon vouloir, vous pouvez offrir un de vos cinq pin's au brave homme, avant de repartir le long du sentier au **38**.

22

Au fur et à mesure de votre avancée, vous commencez à vous rendre compte d'un changement de comportement chez les gens que vous croisez. Certaines personnes se hâtent en rasant les murs, alors que d'autres ont le regard dur et soupçonneux. Les conversations se font rares, et jamais de vive voix. Et où sont donc passés les abrutis en quête de pin's ? Le décor aussi se modifie sensiblement, les façades sont dégradées et des débris de toute sorte jonchent le sol. Vous voici dans les quartiers pauvres, servant de refuge aux délinquants de Pinstown. Des mendiants réclament des pin's d'une voix gémissante qui vous donne des frissons, vous incitant à presser le pas. Vous passez bientôt près d'un groupe de jeunes individus d'apparence suspecte, qui vous jaugent du regard tout en échangeant des signes de connivence. L'un d'eux, un voyou à la joue balafnée, vient se camper ostensiblement devant vous, barrant le passage, avant de lancer d'une voix un peu trop forte pour n'être adressée qu'à votre seule intention : « Eh, la face de pin's ! Tu ne sais pas qu'il faut payer l'octroi pour entrer ici ? » Puis il sourit perfidement tandis que ses comparses rient sous cape.

-Vous poursuivez votre route sans répondre à la provocation, au **7**.

-Vous entez dans son jeu et demandez : « Et quels sont les tarifs, monseigneur ? », au **66**.

-Vous brandissez votre arme en disant « Essaie donc de venir me piquer mes pin's, espèce de sale petit morveux mal élevé. », au **19**.

23

A la roulette, la boule peut terminer sa course dans six secteurs différents. La mise initiale est de 1 à 5 pin's. Vous pouvez miser sur un secteur, ou encore sur deux secteurs contigus (1-2 ; 2-3 ; 3-4 ; 4-5 ; 5-6 ; 6-1), ou bien sur le fait que le numéro du secteur atteint par la boule sera pair ou impair. Vous pouvez faire autant de paris que vous souhaitez, lesquels peuvent être de mises différentes. Lancez ensuite un dé. Si vous avez misé sur le bon secteur, vous empochez six fois votre mise. Si vous avez misé sur le bon duo, vous gagnez trois fois votre mise. Si vous avez misé correctement sur pair ou impair, vous gagnez deux fois votre mise.

-Quand vous désirez changer d'air, faites-le en retournant au **76**.

24

Vos cris d'orfraie déstabilisent l'homme, qui jette un regard aux alentours pour constater si quelqu'un a répondu à vos appels. Vous en profitez aussitôt pour lui asséner un grand coup de sac sur la tête. Les 20 kg de pin's l'étourdissent un instant, que vous mettez à profit pour filer vers le nord en franchissant le pont.

-Courez reprendre votre souffle au **34**.

25

« La maison fait pas crédit, mon gars, mais si t'as vraiment faim, je te conseille d'aller tenter ta chance au Double Pin's. Là-bas, tu pourras sûrement te faire quelques pin's, en tout cas suffisamment pour revenir ici te payer une bouffe. Retourne dans la rue et prend la direction du centre, c'est à deux pas d'ici. »

-Comme vous ne voyez pas de meilleure alternative, vous rebroussez chemin jusqu'au Double Pin's et poussez la porte, au **56**.

26

« Par tous mes pin's ! », s'écrie le vieil homme en levant les bras au ciel, « aucun mage au monde n'a le pouvoir de faire apparaître un tel monceau de richesses ! » Au fond de vous, vous pensez que le grand pinseur, lui, en a bien été capable, mais vous vous gardez de le faire remarquer à Gori, pour ne pas le froisser sur ses propres talents de magicien.

-Si vous avez rencontré dans la ville un marchand nommé Joe, allez au **9**.

-Si cette personne n'est pour vous qu'un illustre inconnu, allez au **79**.

27

La porte s'ouvre avant même que vous n'ayez esquissé un geste vers la poignée, laissant apparaître une vieille femme dotée d'une surprenante vivacité.

« Je savais que vous viendriez me voir », annonce-t-elle d'une voix grinçante « Venez, il faut absolument que je vous éclaire sur votre situation. » Et avant même que vous ayez pu répondre quoi que ce soit, elle vous saisit le bras et vous entraîne dans son cabinet de consultation.

« Je connais tout de votre mission », commence-t-elle lorsque vous vous installez en face d'elle et d'une magnifique boule de cristal. « Je suis également au courant de votre aversion des pin's. En tant que voyante officielle du roi, j'ai pratiquement autant de pouvoir que le

grand pinseur en ce qui concerne l'orientation de la politique du royaume. Je sais donc tout du plan insensé qu'il a échafaudé à votre intention. Ce n'est pas un mauvais bougre, mais il ne se rend pas compte des risques extrêmes que vous courez en acceptant cette mission. Il est donc de mon devoir de vous informer que vous êtes bel et bien en danger de mort dans cette ville. » A ce point de son récit, elle fait une pause en vous regardant fixement dans les yeux, pour bien vous faire comprendre qu'elle ne plaisante pas. « Vous n'êtes pas sans savoir que tout le monde ici ne jure que par les pin's. Or, si quelqu'un s'aperçoit que vous transportez tous ces pin's, vous risquez fort de périr étouffé ou piétiné par une foule fanatisée désirant s'emparer de ce qui constitue un véritable trésor. » Voyant votre regard inquiet, elle ajoute : « Mais ne vous faites pas trop de soucis quand même. Maintenant que vous savez à quoi vous attendre, je suis certaine que vous saurez affronter les situations difficiles. Je suis même prête, pour 1 pin's seulement, à vous révéler une partie de votre avenir immédiat. »

-Si vous êtes trop content de l'occasion qui vous est offerte de vous débarrasser d'un de ses satanés pin's, faites-le au **75**.

-Si vous préférez prendre congé de Cassandra avec l'intégralité de vos pin's, allez au **69**.

28

Vous donnez 6 pin's et on vous fait asseoir dans la zone la plus agréable de la pièce, sur un siège rembourré merveilleusement moelleux digne d'un prince. Le repas que l'on vous apporte est tout simplement incomparable, tant l'abondance le dispute à la succulence. Vous faites bombance, et n'êtes pas étonné de voir que bientôt toute la salle est bondée. Cependant, après un copieux dessert, il vous faut vous résigner à quitter votre table - d'un pas très pesant - pour aller retrouver le grand pinseur.

-Si vous n'avez plus de sac, rendez-vous au **14**.

-Si vous avez votre sac de 20 kilos, rendez-vous au **36**.

29

Bien vu ! Les trois demeurés se jettent au sol dans l'espoir de récupérer le pin's.

-Mais à peine repartez-vous qu'une nouvelle vague d'arrivants se présente au **30**.

30

Vous commencez à fatiguer, car l'exercice est épuisant. De plus, vous n'êtes même pas arrivé au centre de la place, là où il y a encore plus de monde ! Qu'allez-vous dire ?

-« Le milicien qui porte son casque à l'envers a des ultra-récents », et vous rendre au **6**.

-« Le drôle avec les sabots de travers a des ultra-récents », et vous rendre au **67**.

31

Vous êtes en train de dormir. Dans quelques heures vous allez vous réveiller. Vous descendrez dans la rue et, oh miracle, plus de pin's ! Pinsland n'aura pas survécu au vol du Pin's d'Or, drame auquel vous seul pouviez remédier. Bientôt, votre nom va circuler parmi les adeptes des pin's défunts. Tous vont vous reconnaître comme le coupable de la disparition des pin's. A partir du moment où vous vous réveillerez, vous serez recherché, traqué partout dans

le monde par les fanatiques des pin's avides de vengeance. Peut-être parviendrez-vous à déjouer tous leurs pièges, à éviter toutes leurs embuscades, mais votre vie va devenir un enfer de tous les instants. Il vous reste quelques heures à dormir tranquille. Profitez-en bien, ce sont les dernières...

32

Si vous êtes blessé, vous remarquez que l'herboriste expose derrière son comptoir plusieurs bandages de tissu recouverts de baume curatif, pour 4 pin's l'unité. Malheureusement, c'est hors de portée de votre bourse. Si vous n'êtes pas blessé, vous n'avez aucun besoin de régénérer vos forces et donc d'acheter ces bandages, d'autant plus que vous n'avez rien pour les transporter. Dans tous les cas, vous constatez que l'herboriste est un homme très bavard, qui se met à vous parler de la Tour des Pin's. « Là-bas, raconte-t-il, les gens se pressent pour admirer les dernières nouveautés en matière de pin's. C'est une bousculade permanente, et tous reçoivent de nombreuses ecchymoses qu'ils viennent soigner en achetant mes produits. Mon commerce est une bonne affaire, comme vous pouvez le constater ! Et vous, qu'est-ce qui vous amène par ici ? ». Lorsque vous lui dites que vous cherchez le chemin conduisant à la porte du nord, l'herboriste répond que dans ce cas vous feriez mieux de retourner sur vos pas, car autrement vous allez marcher tout droit en direction de la Tour des Pin's. « Toutefois, poursuit-il, en retournant à l'intersection et en prenant l'autre voie, vous allez devoir traverser les quartiers malfamés de Pinstown. C'est à vous de voir. » Vous prenez congé après l'avoir remercié et réfléchissez à ses paroles.

-Si vous estimez que les abords de la Tour des Pin's sont moins dangereux que la traversée des quartiers sensibles, poursuivez au nord-ouest et descendez jusqu'au **68**.

-Si vous estimez que traverser les quartiers sensibles est moins dangereux que de passer aux abords de la Tour des Pin's, rebroussez chemin, puis tournez à gauche au **22**.

33

Tout en progressant vers l'est, vous distinguez de plus en plus nettement un porche en pierre. Arrivé à sa hauteur, vous constatez avec inquiétude que quatre gardes sont postés là, surveillant les entrées et sorties de Pinstown, contrôlant parfois les chargements de charrettes poussives. Vous avez enfin atteint la porte du nord, mais allez devoir passer devant les gardes pour sortir de la ville. Il est hors de question, vu leur nombre et leur entraînement, de tenter un passage en force, aussi avancez-vous vers eux le plus nonchalamment possible. Mais avec votre sac vous ne passez pas inaperçu. L'un deux vous apostrophe au passage: « Quelle est la raison de votre départ de Pinstown, et que transportez-vous dans ce sac ? »

-Si vous répondez que cela ne les regarde pas, allez au **73**.

-Si vous affirmez partir en pique-nique et que le sac contient vos victuailles, allez au **20**.

-Si vous dites avoir rendez-vous avec le grand pinseur qui vous a réclamé le sac, allez au **41**.

34

Le soleil est maintenant haut au dessus des toits, tandis que vous approchez du cœur de la cité. A cette heure, déjà beaucoup de monde grouille dans les rues, et vous vous frayez un chemin avec une certaine difficulté. En fait, cela fait déjà quatre ou cinq fois qu'on vous a demandé des pin's, mais connaissant le truc, vous avez réussi à vous débarrasser des importuns.

Pourtant, alors que vous débouchez sur une place gigantesque, vous vous sentez défaillir. Vous êtes sur la place du Pin's, centre névralgique de la communauté de Pinstown, et c'est l'horreur absolue. L'endroit est bondé de personnes qui s'échangent des pin's. Des groupes se font et se défont, et un peu partout, évidemment, des bagarres éclatent. Il va falloir faire preuve de toute votre présence d'esprit pour réussir à traverser cette place sans encombre. D'ailleurs vous n'avez pas fait trois pas que cinq abrutis vous accostent et demandent tout d'un bloc : « T'as pas un pin's ? ». Bien que connaissant le truc et vous en débarrassant illico presto, un problème se pose : il y a une trop grande densité d'abrutis et quatre nouveaux candidats, qui avaient remarqué que vous parliez aux cinq précédents, se présentent aussitôt devant vous pour vous poser la question, ne vous laissant pas un instant de répit. A ce rythme là, il va bientôt y avoir un énorme attroupement autour de vous si vous ne vous débarrassez pas des premiers arrivants assez rapidement. Puis le cercle va se refermer et, découvrant tous vos pin's, ils vont se jeter sur... enfin n'anticipons pas! Comment allez-vous tenter d'expédier la vague constituée par les quatre abrutis ? Vous pouvez dire :

-« Je n'ai pas de pin's, laissez-moi passer ! », au **47**.

-« Tenez, je vous offre ces quelques pin's de bon cœur ! », et donner 1 pin's à chacun au **18**.

-« Le gars à la robe de bure couverte de pin's, là-bas, m'en a échangé des ultra-récents », et les envoyer ainsi vers un groupe tout prêt de se battre au **61**.

-« Regardez le vieux chnoque sur le banc, avec sa cane parsemée de pin's. Il m'en a échangé des ultra-récents ! », et les envoyer former un groupe autour de la personne désignée au **4**.

35

Le quartier que vous traversez devient progressivement de moins en moins fréquenté, pour devenir pratiquement désertique. Tout autour de vous, les bâtiments sont délabrés et tombent en ruine. Cependant, vous parvenez à dénicher une boutique presque intacte au milieu des décombres. Un panneau fixé de guingois indique :

Joe le marchand - les prix pas méchants !

Curieux de savoir pourquoi ce commerce est le seul qui semble encore en activité dans le secteur, vous poussez la porte et entrez. « Un client ! Ça faisait bien longtemps ! » s'exclame aussitôt le marchand. Vous comprenez que vous allez pouvoir faire des affaires, car le pauvre homme semble visiblement n'avoir que vous à qui vendre. « Je veux tout à crédit ! » annoncez-vous d'un ton n'admettant pas la discussion. Et le malheureux Joe est bien forcé d'accepter vos conditions. Mais vous déchantez assez vite en constatant que son ancre ne recèle que peu de marchandises. Les seuls objets qui attirent votre attention sont des couteaux de cuisine, équivalents à des poignards (enc=2 ; dom=+2). Vous vous apprêtez à sortir quelque peu déçu, lorsque vous avisez dans un coin de la pièce une pile de sacs semblables à celui que vous avait confié le grand pinseur. « Et les sacs, que contiennent-ils ? » demandez-vous. « Oh, ce sont juste de petits galets. On s'en servait autrefois pour les lapidations. Mais ces temps-là sont révolus. » Après quoi il ajoute : « Maintenant que la civilisation a fait son œuvre, on utilise de vieux pin's abîmés à la place... » Mais vous ne l'écoutez plus, car un plan vient de germer dans votre esprit. Vous prenez un des sacs, et demandez à Joe de vous peser exactement 20 kilos de petites pierres. Le regard qu'il vous jette ne dissimule en rien ses sentiments quant à votre santé mentale, mais vous n'en avez cure : votre sac ressemble à s'y méprendre à celui du grand pinseur, et le poids correspond. Vous avez encore une infime chance de réussir votre mission en bluffant le vieil homme. Vous repartez en sifflotant.

- Si vous êtes mal en point (si vous n'avez plus qu'1 ou 2 points de santé), allez au **74**.
- Si vous êtes encore en bonne forme, poursuivez au **52**.

36

La douce torpeur dans laquelle vous étiez plongé suite à votre savoureux repas vous quitte brusquement lorsque vous constatez que votre sac a disparu ! Un voleur aura certainement profité du va-et-vient constant dans la salle, entre les clients et les serveurs, pour subtiliser discrètement votre bien le plus précieux. C'est le visage empourpré de colère que vous allez vous plaindre auprès de l'aubergiste, et celui-ci, confus, jure de vous dédommager car il tient à préserver la réputation de son établissement. Il promet de vous offrir gratuitement une bonne grosse bouffe lors de votre prochaine visite. Ne pouvant pas lui consacrer plus de temps sans être en retard au rendez-vous fixé par le grand pinseur, vous quittez l'auberge séance tenante.

- C'est un pas rageur qui vous conduit au **14**.

37

Pas de problème, les trois idiots ne se demandent même pas comment diable vous pouvez savoir que le petit gros planque un pin's et filent se battre. Vous avez le champ libre pour avancer.

- Mais vous vous heurtez bientôt à un nouveau groupe d'imbéciles au **30**.

38

Le sentier finit par laisser la rivière, et part en direction de l'ouest vers un groupe dense d'habitations. Vous débouchez bientôt sur une artère principale, à l'endroit précis où elle bifurque vers le nord. Une pancarte de bois indique « Pont de la Pinsonnette ». Vous devinez que poursuivre à l'ouest vous ramènerait très certainement vers le château.

- Vous guidez donc vos pas en direction du nord, qui se trouve au **49**.

39

Les règles du « plus ou moins » sont les suivantes : au départ, vous pariez si votre jeu sera plus fort ou moins fort que celui du banquier, et vous misez de 1 à 5 pin's. Puis vous lancez 2 dés deux fois, le premier jet représentant le total de points de vos cartes, le deuxième celui du banquier. Si votre pari était le bon, vous gagnez deux fois votre mise, sinon vous la perdez. En cas d'égalité des plis vous regagnez votre mise.

- Lorsque vous aurez suffisamment joué à ce jeu, retournez faire un autre choix au **76**.

40

Incroyable ! Un véritable raz-de-marée humain se dirige en direction de type à la cape, vous laissant le passage à peu près libre. Un pin's d'argent doit certainement être un objet rare parmi les rares ! Quelques énergumènes vous abordent, mais vous les envoyez rejoindre les autres qui ont déjà entamé une gigantesque bagarre générale, avec sans cesse de nouveaux renforts. Bientôt, presque tous les occupants de la place sont impliqués, et vous vous éloignez prudemment tandis que la milice tente de rétablir le calme. Félicitations ! Vous avez réussi à

traverser la place du Pin's sans encombre. Cette performance, qui n'était pas si évidente, vous rapporte 5 points d'expérience.

A présent, vous remarquez que deux routes continuent vers le nord, une à l'est de la place et l'autre à l'opposé, à l'ouest. Choisissez-en une.

-A l'est, allez voir du nouveau au **55**.

-A l'ouest, gardez les pieds sur terre au **8**.

41

Les gardes se pressent autour de vous en vous congratulant chaleureusement. « Tu es le premier à avoir surmonté l'épreuve », affirme l'un d'eux, « C'est formidable. Notre monde a une chance d'être sauvé grâce à ta vaillance et à ta clairvoyance. Tu peux passer, le grand pinseur t'attend un peu plus loin. »

-Vous touchez au but au **85**.

42

« Recel de pin's ? Mais c'est autorisé, ça » affirme l'un d'eux. Quel dommage ! Vous auriez certainement obtenu un meilleur résultat en parlant de vol de pin's, mais c'est trop tard.

-D'autres pauvres types s'attroupent autour de vous au **80**.

43

Après vous êtes débarbouillé et fait tout ce qu'il fallait, vous avisez des vêtements pliés au pied de votre lit. Point de jeans et de basket, ou de costard cravate et de chemises tirées à quatre épingles : de courtes et souples bottes de cuir (certainement un luxe réservé à ceux qui ont l'intention de beaucoup voyager), un pantalon en toile de jute et un justaucorps. Vous vous apprêtez un peu maladroitement, peu habitué à enfiler ce genre d'habits. Dommage que vous n'ayez pas de miroir, ou plutôt tant mieux, vous ne savez pas trop que penser de votre nouvel accoutrement. Vous finissez par pousser la porte et emboîtez le pas au grand pinseur, qui vous conduit à travers un dédale de couloirs et d'escaliers éclairé par des torchères, pour déboucher dans un arsenal bien rempli.

« Choisissez ! », dit simplement le grand pinseur

« Mais je suis incapable de me servir de telles armes ! », protestez-vous à la vue des dagues, haches, épées, poignards et autres lances alignées sur des râteliers ou empilées sur de hautes étagères, qui couvrent pratiquement tout l'espace de la pièce.

« Ce n'est pas grave », répond le grand pinseur, « tu n'en aura vraisemblablement pas besoin avant d'être sorti de la ville, c'est juste pour la forme. »

Choisissez donc, si vous souhaitez en prendre, une ou deux armes dans la liste ci-dessous :

-épée (enc=3 ; dom=+3)

-hache (enc=4 ; dom=+4)

-lance (enc=max ; dom=+10)

-poignard (enc=2 ; dom=+2)

-dague (dom=+1 ; enc=+1).

Puis le grand pinseur s'approche pour vous donner 5 pin's. « Ne les refuse pas, l'ami, c'est la monnaie en vigueur dans tout le Pinsland. Ils te seront utiles dans la traversée de la ville. »

Enfin, il marmonne quelques mots inintelligibles et un grand sac apparaît à ses pieds, dans un nuage de fumerolles bigarrées. « Voici le sac contenant les 20000 pin's. Prends-le. » Vous vous exécutez (sac (enc=max)). « Je vais maintenant te conduire à l'entrée du château ou l'épreuve va pouvoir commencer. » annonce-t-il.

Vous le suivez en portant les 20 kilos de pin's sur votre dos. En arrivant dans la cour, vous constatez que l'aube va bientôt se lever. « Passe sur le pont-levis pour entrer dans la ville. Je t'attendrais après la sortie de la porte du nord pour midi, ce qui te laisse largement le temps d'arriver. Bonne route, l'ami ! » Le grand pinseur vous salue de la main puis retourne sans autre formalité à l'intérieur des murs. Après quelques instants, ne trouvant rien de mieux à faire, vous décidez de tourner les talons pour quitter l'enceinte fortifiée.

-Pinstown vous attend au **58**.

44

« C'est votre jour de chance, les gars, je vous offre un pin's ! » annoncez-vous en tendant à l'un d'eux votre pin's. Bien joué ! Les deux tarés se disputent la propriété du pin's, vous permettant de vous éclipser un peu plus loin.

-Mais à peine pouvez-vous respirer un peu qu'on vous aborde à nouveau, au **30**.

45

C'est quelque peu rassuré que vous finissez par laisser derrière vous le quartier malfamé. Vous retrouvez une atmosphère semblable aux lieux que vous avez parcourus précédemment dans la ville avec l'ambiance générale bruyante, l'agitation chronique des autochtones courant à la recherche de pin's, la beauté impressionnante des habitations...Soudain, un sourire éclaire votre visage : vous venez de découvrir à une intersection une pancarte où sont peints les mots « Porte du nord ». En bien ou en mal, il semblerait que l'épreuve imposée par le grand pinseur touche à sa fin.

-Vous décidez de ne pas tenir compte du chemin qui part vers l'ouest, et de continuer vers le nord en direction de la fameuse porte, au **3**.

-Mais peut-être avez-vous des raisons de penser qu'il existe près de l'endroit où vous vous trouvez un passage dérobé ! Si tel est le cas, prenez le nombre de lettres de la direction dans laquelle vous pensez que ce passage est orienté (par exemple nord=4, sud-est=6), et multipliez le par le nombre de lettres du mot qui « correspond » à ce passage, pour découvrir le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre.

46

Malheureusement, le poids du sac est trop important pour que vous puissiez fuir avec, aussi vous êtes contraint de l'abandonner sur place pour ne pas périr dans la tour infernale.

-Mais vous n'êtes pas tiré d'affaire pour autant au **11**.

47

Fatale erreur ! S'offusquant de votre comportement, les quatre imbéciles vous barrent la route. « Il veut pas les faire voir », crie l'un d'eux. « C'est sûr, il en a plein, et des ultra-récents » affirme un autre.

-Pendant ce temps, d'autres protagonistes ont rejoint votre groupe au **80**.

48

Peu après le tripot, la route tourne en direction de l'ouest. Vous cheminez un long moment sans incident notable, lorsque des senteurs particulièrement appétissantes vous parviennent. Bientôt se dresse devant vous l'origine de ces alléchantes odeurs : l'auberge de Pinstown. N'ayant toujours pas mangé, et étant debout depuis l'aube (décidément le grand pinseur est bien cruel ou alors c'est un hôte de la plus extrême négligence pour avoir omis de vous fournir le petit-déjeuner), vous êtes véritablement affamé et n'hésitez pas une seule seconde avant de vous précipiter dans la vaste salle commune pour commander un repas. L'aubergiste, un homme chauve et bedonnant comme il sied à ce genre d'établissement, vous propose le repas « bonne bouffe » pour 4 pin's, ou « bonne grosse bouffe » pour 6 pin's.

-Si vous optez pour une « bonne bouffe », allez au **81**.

-Si vous vous sentez d'attaque pour une « bonne grosse bouffe », partez bâfrer au **28**.

-Si vous n'avez pas les moyens de payer, vous pouvez toujours dire à l'aubergiste que ses prix vous semblent trop élevés en l'admonestant au **25**.

49

La ville commence à foisonner de bruits et d'odeurs tandis que les habitants vaquent à leurs occupations. Vous vous sentez quelque peu étranger parmi toute cette agitation. Vous avez encore bien du mal à admettre la réalité de votre position : en train de déambuler dans une cité médiévale, dans un royaume portant le nom improbable de Pinsland ! Essayant de chasser la confusion qui règne dans votre esprit, vous arrivez bientôt au pont de la Pinsonnette. C'est un magnifique ouvrage en bois, enjambant la paisible rivière Pinsonnette, qui coule en direction de l'est. Curieusement, le pont est désert lorsque vous vous y engagez : seul un homme traverse en sens inverse. Vous ne remarquez guère sa présence jusqu'au moment où vous passez à sa hauteur. Là, il vous attrape brusquement par la manche en vous lançant au visage un rude : « Hé, le drôle, qu'as-tu donc dans ce sac ? » Puis le son de sa voix rocailleuse laisse place à un sourire rusé. Malgré votre ignorance des mœurs de Pinstown, il semblerait bien que vous soyez tombé sur un voleur, vu la manière dont il reluque votre sac. Comment allez-vous réagir ?

-Vous brandissez votre arme (si vous en avez une!) pour parer à toute éventualité, au **65**.

-Vous dites tout bonnement la vérité, au **77**.

-Vous répondez : « Des patates pour midi, mon gars! » et filez au **53**.

-Vous hurlez à plein poumon « Au secours, au voleur ! », et observez le résultat au **24**.

50

Vous commencez à faire de larges gestes circulaires avec votre arme, et les habitants effrayés se dispersent dans tous les sens, vous permettant d'avancer à votre guise. Mais certains ont la présence d'esprit d'appeler la milice à la rescousse. Vous êtes rapidement maîtrisé par plusieurs hommes lourdement équipés qui vous fouillent et vous confisquent l'intégralité de

vosre bagage. Alors qu'ils s'apprêtent à vous entraîner en cellule, une gigantesque bagarre générale éclate. Dans la confusion qui règne, vous parvenez par chance à échapper aux miliciens et partez à l'opposée des combats. La perte de votre sac vous soulage de tous ces maudits pin's, mais vous redoutez les foudres du grand pinseur lorsqu'il va l'apprendre ! En fin de compte, vous découvrez aux extrémités est et ouest de la place deux routes qui partent en direction du nord. Choisissez-en une pour poursuivre.

-A l'est, allez voir du nouveau au **55**.

-A l'ouest, gardez les pieds sur terre au **8**.

51

Faites un test de dextérité de niveau 10. Vous ne vous souvenez plus comment on procède ? C'est très simple. Lancez un dé et ajoutez le résultat à votre total de dextérité.

-Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à 10, le test est réussi et vous pouvez repartir vers le nord avec votre épée si subrepticement subtilisée (enc=3; dom=+3), au **68**.

-Si le chiffre obtenu est inférieur à 10, (et c'est obligatoirement le cas si vous avez 3 points de dextérité – pas la peine de lancer le dé) le test est raté, et la conséquence vous attend au **83**.

52

Bientôt la ville retrouve de sa superbe, et vous quittez rapidement la zone désaffectée où subsiste Joe le marchand pour vous replonger dans l'ambiance d'agitation frénétique qui caractérise Pinstown. Les constructions joliment agencées et s'intégrant parfaitement les unes aux autres se succèdent. Vous finissez par découvrir avec joie, à un croisement en T, un panneau indiquant la porte du nord. Apparemment vous allez bientôt savoir si votre idée saugrenue de trimballer un sac de cailloux va vous sauver la mise face au grand pinseur !

-Sans tenir compte du chemin qui s'ouvre au sud, vous bifurquez vers le nord, au **3**.

-Mais peut-être avez-vous des raisons de penser qu'il existe près de l'endroit où vous vous trouvez un passage dérobé ! Si tel est le cas, prenez le nombre de lettres de la direction dans laquelle vous pensez que ce passage est orienté (par exemple nord=4, sud-est=6), et multipliez le par le nombre de lettres du mot qui « correspond » à ce passage, pour découvrir le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre.

53

« Me raconte pas d'histoire », répond l'homme, tandis qu'au même instant une dague qui semble surgie de nulle part vient se pointer contre votre cou. « Tu vas me le donner sans résistance, ok ? » Incapable de faire autrement, vous laissez le voleur s'emparer de votre sac, en éprouvant des sentiments mêlés. D'un côté la joie d'être débarrassé de ces saletés de pin's, mais de l'autre la crainte de la réaction du grand pinseur lorsqu'il saura que vous avez échoué. Qui sait quel sort terrible est-il capable de vous réserver ? La mort ? Travailler dans une fabrique de pin's pour le restant de vos jours ? Ce serait trop horrible, c'est pourquoi vous hasardez un « Excusez-moi, mais j'ai terriblement besoin des pin's que contient ce sac. »

L'homme, qui allait défaire le sac pour le fouiller, relève brusquement la tête, avec une lueur brillante dans les yeux qui trahit un symptôme que vous ne connaissez que trop bien, celui de

la fièvre des pin's. « Combien ? » demande-t-il tandis que son œil semble briller un peu plus. « 20000 », annoncez-vous. Aussitôt vous voyez sa face se modifier de façon surprenante. « Tenez votre sac » dit-il d'une voix réellement effrayée. « Je n'ai pas envie de mourir écrasé par la foule si on remarque que je transporte un tel pactole. » Puis il détale aussitôt derrière vous, vous laissant reprendre votre sac bien que vous soyez peu rassuré par de tels propos.

-Continuez néanmoins à cheminer vers le nord, au-delà du pont en **34**.

54

Selon toute vraisemblance, le sortilège n'a pas fonctionné. Gori se confond en excuses, répétant que ce n'est là que le résultat d'un manque de concentration. Il vous promet de s'appliquer davantage pour sa nouvelle tentative.

-Si vous avez rencontré dans la ville un marchand nommé Joe, allez au **9**.

-Si cette personne demeure pour vous un parfait inconnu, allez au **79**.

55

Au bout de quelques mètres seulement, la route se scinde en deux parties.

-Vous pouvez tenir bon la barre plein nord au **22**.

-Vous pouvez décider de mettre le cap au nord-ouest au **63**.

56

Une atmosphère enfiévrée règne dans ce lieu où se fait entendre constamment le cliquetis de pin's s'entrechoquant. Partout on relance, on s'enthousiasme, on lance des jurons ou des plaintes. Des parieurs misent des poignées entières de pin's à de nombreuses tables où se pratiquent divers jeux. A l'entrée, un employé qui contraste avec les clients par son impassibilité vous demande de bien vouloir lui confier l'intégralité de vos bagages (c'est-à-dire tout sauf vos éventuels pin's de monnaie) afin d'avoir l'autorisation d'accéder aux différentes tables.

-Si vous vous laissez tenter par le démon du jeu, ce dernier vous accueille au **76**.

-Si vous souhaitez rester en dehors du monde des flambeurs, sortez et poursuivez votre route en direction de la porte du nord au **48**.

57

« C'à alors, un autre frère », s'extasient-ils, « nous aussi on essaie de récolter un maximum de pin's pour le grand maître afin de sauver nos âmes perverses. »

Entre-temps, d'autres imbéciles sont arrivés autour de vous. « On te laisse convaincre ces brebis égarées, que le Pin's Suprême soit avec toi ! » Et les deux sectateurs vous laissent sur ces paroles. Malheureusement, personne ne veut vous céder de pin's, et tandis que le groupe d'agrandit sans cesse, tous se font plus insistants pour découvrir les vôtres.

-C'à se complique au **80**.

58

Deux gardes situés à l'extérieur du château vous font signe de déguerpir au plus vite. Le chemin que vous empruntez descend en pente régulière vers la ville. Vous ne croisez personne et ne remarquez que peu de bâtiments au bord de la route, mais tous sont imposants et de belle facture. Sans doute traversez-vous le quartier où résident les notables de la ville. Au bout d'un moment, vous remarquez un sentier qui part sur la droite.

-La voie principale continue au **13**.

-Le sentier vous conduira au **10**.

59

Au 13 noir, vous jouez aux cartes contre un croupier. La mise initiale est de 1 à 5 pin's. Le but est d'approcher la valeur 13 sans la dépasser. Au départ, choisissez une mise et lancez deux dés. Le résultat obtenu représente la valeur totale du pli de cartes qui vous est distribué. Si vous obtenez un double, vous avez la possibilité de séparer votre pli en deux et de rajouter une mise équivalente à celle déjà proposée. Vous vous retrouvez alors avec deux plis de valeur identique. Ensuite vous avez la possibilité de demander une autre carte pour votre (vos) pli(s). Dans ce cas lancez un dé et ajoutez le résultat à la valeur de votre pli. Vous pouvez continuer tant que vous estimez n'être pas assez proche de 13. Si vous dépassez 13, la mise pour le pli est perdue. Si vous êtes toujours en course, lancez deux dés pour le croupier. Le résultat obtenu correspond à la valeur de son propre pli (pas de séparation en cas de double). Si son total est plus fort que votre pli, vous avez perdu votre mise, s'il est égal, vous regagnez votre mise. S'il est plus faible que le votre, relancez un dé pour le banquier, jusqu'à ce que son total soit égal ou plus fort que le votre, ou qu'il dépasse 13. Dans ce dernier cas, vous gagnez deux fois votre mise. Si vous obtenez 13 et que le banquier ne vous a pas égalé, vous gagnez 4 fois votre mise.

-Quand vous souhaitez faire autre chose, retournez choisir une autre table au **76**.

60

Voyant que vous êtes totalement démunis, le balafre n'insiste pas. « Il a que dalle, c'est encore un clodo ! », lance-t-il d'un air dépité à ses acolytes.

-Vous continuez vers le nord, essayant tant bien que mal d'oublier l'insulte. Allez au **45**.

61

A peine sont-ils partis que trois idiots rappellent, vous laissant tout juste le temps de progresser de quelques mètres. Allez-vous :

-Faire tomber un pin's de votre bourse, comme par inadvertance, au **29**.

-Dire que le petit gros en train de se battre avec une grande maigre cache un pin's super rare que l'autre veut lui piquer, au **37**.

-Dire que vous êtes un milicien en civil chargé de les arrêter pour recel illégal de pin's au **42**.

62

-Si vous avez souhaité abandonner l'épreuve, y mettre un terme car vous en avez par-dessus la tête de toutes ces histoires de sac et de pin's, vous êtes exaucé au **31**.

-Si vous avez souhaité obtenir un sac de 20000 pin's, allez au **26**.

-Si vous avez formulé un autre vœu, dirigez-vous vers le **54**.

63

La route grimpe jusqu'au sommet d'une butte. Vous pouvez apercevoir derrière vous les tours du château d'où vous êtes parti ce matin à l'aube. L'officine de l'herboriste est à deux pas de votre position.

-Vous entrez, au **32**.

-Vous descendez l'autre versant de la butte, ce qui vous conduira au **68**.

64

Les règles du pin's menteur sont très simples. Deux joueurs sont nécessaires. Le premier met la main dans sa bourse de pin's et la ressort poing fermé en disant « Pin's ! » ou « Pas pin's ! » Le deuxième joueur peut confirmer en répétant ce qu'a dit le premier, ou infirmer en disant « Pin's menteur ! ». Le premier ouvre alors son poing, et le deuxième gagne ce qu'il y a à l'intérieur (soit un pin's, soit rien) s'il a bien deviné, tandis qu'il doit fournir le contraire de ce qui est dans le poing s'il s'est trompé. Après avoir étudié en détail les huit issues possibles d'une partie, vous vous rendez compte que jouer en premier en serrant un poing vide permet de ne jamais perdre de pin's, et mieux encore de gagner un pin's une fois sur deux. Cette tactique vous permet de gagner rapidement 3 pin's. Cependant, vous ne pouvez continuer longtemps votre stratagème, votre adversaire désirant lui aussi jouer en premier. Vous vous contentez alors de parties nulles en répétant « Pas pin's ! » ; ou en disant « Pin's menteur ! » quand il dit « Pin's ! » Tout ceci finit par énerver votre opposant qui prend à partie ses voisins. Préférant ne pas insister avant que la situation ne s'envenime, vous abandonnez le jeu, attendant un moment propice pour retourner à une table de pin's menteur.

Désormais, à chaque fois que vous perdrez l'intégralité de vos pin's, vous aurez aussitôt le droit d'en ajouter, marquant par là le fait que vous aurez trouvé à nouveau l'occasion de jouer au pin's menteur et de « plumer » un adversaire. Pour savoir combien de pin's vous aurez réussi à gagner au détriment de votre pigeon - avant que celui ne réagisse et vous force à vous retirer du jeu - lancez un dé. Avec comme résultat 1 ou 2, vous gagnez 1 pin's ; avec 3 ou 4, vous gagnez 2 pin's ; avec 5 ou 6, vous gagnez 3 pin's.

-Les tables de jeu vous attendent toujours au **76**.

65

L'homme s'écarte aussitôt d'un grand bond. « Eh, te fâches pas mec, reste cool ! » implore-t-il en levant les bras devant son visage. « Fous-le camp ! » rétorquez-vous en le menaçant de votre arme, faisant mine de le frapper. « Bon d'accord, d'accord, je m'en vais ! » affirme-t-il d'une voix craintive, avant de détalier derrière vous.

-Satisfait de votre prestation, vous poursuivez votre route vers le nord au **34**.

66

« On est six douaniers, c'est un pin's chacun », dit en rigolant le balafre.

- Si vous avez 6 pin's et souhaitez les donner, faites-le au **78**.
- Si vous avez une arme et préférez mettre un terme à la plaisanterie ainsi, sortez-la au **19**.
- Si vous tentez de passer sans rien donner aux racketteurs, glissez-vous jusqu'au **84**.

67

« Quoi, ce plouc !?! T'es sûr ? » vous demande-t-on.

Hélas pour vous, cet instant d'hésitation est rédhibitoire, tandis que d'autres débiles, en bien trop grand nombre, rappliquent. Pour vous demander...

- des pin's (vous vous attendiez à autre chose ?), au **80**.

68

Une haute tour se dessine à l'horizon tandis que vous progressez dans sa direction. Vous remarquez que le flot de personnes est de plus en plus dense, et vous devez bientôt jouer des coudes pour avancer. Etrangement, personne ne vous demande de pin's, aussi vous estimez ne courir aucun danger. Pourtant, vous êtes soudain entraîné brutalement vers la tour par le mouvement massif d'une cohorte de citoyens. Avec horreur, vous constatez que la tour ne possède qu'une seule entrée par laquelle tout le monde désire s'engouffrer. Il doit sûrement y avoir de superbes pin's à l'intérieur, puisqu'une enseigne juste au dessus de l'ouverture proclame qu'il s'agit de la Tour des Pin's. De plus en plus angoissé, vous observez que certaines personnes parviennent à sortir de la Tour, mais toutes en piteux état, tant elles ont du être bousculées et piétinées à l'intérieur. Il faut absolument vous éloigner de cette marée humaine!

- Si vous portez toujours avec opiniâtreté le sac du grand pinseur, filez au **46**.
- Si vous ne l'avez plus, pour quelque raison que ce soit, foncez au **11**.

69

Après la maison de la voyante, la route bifurque vers l'est et se poursuit jusqu'à une intersection. La voie principale repart vers le nord, et une pancarte indique « Pont de la Pinsonnette » dans cette direction. Le sentier qui continue tout droit, étroit et sinueux, semble s'éloigner des maisons, aussi optez-vous pour le nord.

- Ne perdez-donc pas le nord, il se trouve au **49**.

70

Votre œil de lynx vous permet de découvrir une sombre ruelle presque entièrement dissimulée derrière des ballots de foin. Comme vous vous y attendiez, elle se termine en cul-de-sac assez rapidement. Il n'y a rien de notable dans les parages, mis à part une persistante odeur d'urine qui vous chatouille désagréablement les narines. Vous pouvez vous soulager à votre tour dans cette impasse sordide si vous le souhaitez, avant de repartir vers le croisement. Même si vous n'avez rien découvert d'utile, votre perspicacité vous permet de gagner 5 points d'expérience.

- Poursuivez en direction de la porte du nord, au **3**.

71

Vous parvenez à subtiliser une demi-douzaine de pin's quand vous vous rendez soudain compte de la présence de trois assistants autour de vous. Ce sont de véritables colosses, qui vous entraînent aussitôt sans ménagement dans l'arrière-boutique, où ils vous font subir un passage à tabac en règle. Lorsque vous ressortez dans la grande rue, plus mort que vif, il ne vous reste plus que deux points de santé avec en plus un point de dommage. Et pour couronner le tout, vous avez été délesté de l'intégralité de vos possessions!

-Vous attendez quelques instants pour récupérer un peu, avant de repartir en titubant au **68**.

72

Vous vous faites la réflexion que s'il existe, le dieu des pin's a tout intérêt à vous accorder ses faveurs. Ne connaissant pas la façon de l'invoquer, vous marmonnez quelque chose du style : « Ô dieu des pin's ne m'abandonne pas ! Aide-moi car je dois sauver les pin's ! Ne les laisse pas voler mon sac de pin's... », etc.

Mais pour tout résultat, vous attirez autour de vous une multitude de guignols qui vous ont entendu prononcer plusieurs fois le mot magique : pin's !

-Et qui vont le reprendre tous en chœur, au **80**.

73

Les gardes se sentent offusqués par votre réponse et bondissent sur vous pour vous maîtriser. Ils fouillent votre sac, mais lorsqu'ils se rendent compte qu'il ne contient que des pierres, ils vous entraînent sans ménagement à l'extérieur, visiblement pressés de débarrasser leur belle cité d'un individu suffisamment timbré pour se balader avec 20 kilos de cailloux sur le dos. Finalement vous ne vous en sortez pas si mal avec vos galets, car jamais on ne vous aurait laissé sortir 20000 pin's de la ville.

-Partez avec votre sac pour l'étape finale, au **85**.

74

-Attendez, attendez-moi !

Vous vous retournez et voyez Joe courir vers vous, une fiole à la main. « Ecoutez, je ne sais pas ce qui vous est arrivé, et je ne tiens pas à le savoir, mais je vois bien que vous êtes dans un sale état. Tenez, buvez ça, vous vous sentirez mieux. » Et il vous tend le breuvage. Voyant votre réticence, il s'empresse d'ajouter : « Je vends la potion curative à crédit, comme tout le reste ». Les douleurs que vous ressentez suite aux expériences houleuses que vous avez subies ont raison de votre méfiance et vous avalez le liquide. Celui-ci, constitué de principes actifs très puissants, diffuse en vous une chaleur bienfaisante et vous retrouvez très vite une certaine vigueur (vous pouvez amener votre total de santé à 3 points, sans point de dommage). Vous remerciez Joe pour sa bonté, promettant de le payer le plus rapidement possible.

-C'est d'un pas bien plus ferme qu'auparavant que vous gagnez le **52**.

75

La vieille femme empoche le pin's que vous lui tendez, et d'un geste sec du poignet le fait disparaître dans un pli de ses vêtements. Puis elle se penche sur la boule de cristal et se concentre quelques instants. « Bien », dit-elle. « Pour atteindre la porte du nord, vous allez devoir passer sur le pont de la Pinsonnette, qui marque l'entrée du cœur de la cité. Mais méfiez-vous, car je sens qu'un être mal intentionné va se dresser en travers de votre route à cet endroit précis. Le reste est plus flou, mais j'aperçois tout de même des personnes, plutôt nombreuses, en train de discuter et d'échanger des pin's. Elles sont certainement sur la place du Pin's. Là aussi je ressens une sensation de menace. Je ne puis que vous conseiller d'être très prudent », conclut-elle en relevant la tête.

-Après avoir chaleureusement remercié Cassandre pour son aide vous repartez, plus vigilant que jamais, au **69**.

76

A quelle table allez-vous vous efforcer de faire sauter la banque ?

- Si vous êtes sans le pin's, votre bonne étoile vous guide à une table de pin's menteur au **64**.
- Si vous vous sentez en veine pour le lancer de dés, jetez-vous sur le **16**.
- Si les signes favorables indiquent le « 13 noir », laissez-vous guider au **59**.
- Si la bonne fortune vous attend au « plus ou moins », direction le **39**.
- Si vous avez la baraka à la roulette, les jeux vont se faire au **23**.
- Si vous êtes satisfait de vos gains (n'oubliez pas que vous ne pouvez transporter que 20 pin's dans votre bourse, avec éventuellement 20 pin's supplémentaires dans vos bottes, mais que tout vos éventuels gains supplémentaires devront finir comme pourboire au personnel) quittez l'établissement sans oublier de vous faire remettre votre équipement consigné dans le vestiaire, et poursuivez vers le nord au **48**.

77

L'homme éclate d'un rire tonitruant « Ah ! Ah ! Ah ! 20000 pin's, pas moins ! Nom d'un pin's en bois ! Personne ne pourrait se balader ainsi sans se faire lyncher à la première occasion. Ah ! Ah ! Quelle bonne blague. Y'a longtemps que j'en ai pas entendu une pareille ! Allez, tenez, ça vaut bien un pin's. »

L'homme vous donne aussitôt un pin's, que vous vous empressez d'accepter afin qu'il ne soupçonne pas votre aversion de ces maudits bouts de métal. « Bonne journée, et merci encore pour cette bonne plaisanterie ! » lance-t-il en s'éloignant derrière vous.

-Vous repartez vers l'autre extrémité du pont, avec votre pin's supplémentaire, au **34**.

78

« Bien, tu peux passer maintenant », affirme le balafré après vous avoir délesté de tous vos pin's. Il s'écarte pour vous céder le passage, vous permettant de poursuivre votre chemin sous les quolibets moqueurs de sa bande. A peine vous êtes vous éloigné lorsqu'il vous lance : « Et reviens quand tu veux, espèce de pin's mouillé ! » Vous serrez les dents de rage, luttant contre l'impulsion de faire demi-tour, car les racketteurs n'attendent visiblement que ça. Vous venez de subir une cuisante humiliation, mais avez presque certainement évité une sévère séance de molestage.

-Poursuivez en grommelant au **45**.

79

« J'ai une idée pour vous aider », s'exclame soudain le vieil homme, « je vais faire apparaître un sac avec à l'intérieur non pas des pin's, mais quelque chose s'en rapprochant le plus possible. Voyons... les pin's sont petits, relativement plats et anguleux, de forme le plus souvent ovoïde...des galets ! Des galets suffisamment petits, voilà ce qu'il nous faut ! » Sans plus attendre, il se concentre et fait apparaître un sac contenant 20 kilos de petits cailloux, qu'il vous tend d'un air triomphal. « Comme ça, il se peut que mon frère n'y voit que du feu. Bonne chance ! » Vous le remerciez mais ressortez dans la rue en arborant un air maussade : il semble évident qu'un tel plan n'a pas l'ombre d'une chance de réussir.

-La porte du nord n'est plus qu'à quelques encablures à l'est, au **33**.

80

Vous vous êtes fait avoir. Vous n'avez pas été assez rapide. « Fais voir tes pin's ! Fais voir tes pin's ! Fais-les voir ! Fais-les voir ! » aboient les fanatiques tout autour de vous. Puis l'un d'eux vous attrape par le col et vous hurle dans les oreilles : « Tu vas les montrer ou je te fais la peau ! » Aussitôt, votre sang ne fait qu'un tour et votre poing part à la vitesse de l'éclair...pour s'abattre sur la mâchoire du gars situé juste à côté de votre agresseur ! Le temps semble se figer, tandis qu'il recrache une dent, puis s'enclenche alors une gigantesque bagarre générale avec vous en plein milieu de la mêlée. Votre direct du gauche fait des ravages. Vous avez déjà étalé trois personnes lorsqu'un crétin vous plaque au sol, vous filant des coups de boule sur le nez (prenez 1 point de dommage). Vous ressentez soudain une vive douleur lorsqu'on enfonce par inadvertance un talon en plein dans votre mollet (ajoutez un nouveau point de dommage) tandis que vous essayez tant bien que mal de vous dépêtrer du crétin qui essaye de vous aplatir le nez (et qui parvient encore à vous infliger un point de dommage). Mais de puissants sons de cors retentissent bientôt et mettent aussitôt fin à la rixe. « C'est la charge de la milice ! », hurle quelqu'un, « Sauve qui pin's, sauve qui pin's ! » Vous déalez comme les autres, en ayant perdu dans l'histoire tout votre équipement, sauf peut-être un pin's s'il vous en restait, et tout ce qui pourrait se trouver dans vos bottes. Vous vous planquez derrière une échoppe qui borde la place en attendant que les miliciens rétablissent l'ordre, vous demandant ce qu'il a bien pu advenir de votre sac, et surtout comment vous allez annoncer la nouvelle de sa perte au grand pinseur. Une fois que le calme semble rétabli, vous sortez de votre cachette et vous vous hâtez de quitter la place, avant que son agitation habituelle ne reprenne et vous empêche d'avancer. Deux routes partent vers le nord, une à l'est de la place et l'autre à l'opposé, à l'ouest. Choisissez-en une.

-A l'est, allez voir du nouveau au **55**.

-A l'ouest, gardez les pieds sur terre au **8**.

81

Vous payez 4 pin's et vous installez sur une chaise en paille près d'une fenêtre. Les serveurs vous apportent des plats succulents, que vous savourez pleinement. La salle se remplit progressivement, et lorsque vous finissez votre repas, satisfait et rassasié, il ne reste que très

peu de places encore libres. Cela ne vous surprend guère, vu la qualité de la cuisine proposée. Mais il faut malgré tout vous résigner à repartir, car le grand pinseur vous attend.

-Si vous n'avez plus de sac, rendez-vous au **14**.

-Si vous avez votre sac de 20 kilos, rendez-vous au **36**.

82

Certes, personne n'ose vous parler, mais ce n'est pas pour autant qu'on s'écarte pour vous céder le passage ! Il va falloir employer une autre méthode.

-Retournez faire un nouveau choix au **6**.

83

Vous vous saisissez de l'épée (enc=3 ; dom=+3), et êtes pris sur le fait par l'œil de lynx d'un assistant ! Ce dernier donne aussitôt l'alerte pour qu'on vous arrête sur le champ. Vous n'avez d'autre alternative que de fuir, et êtes obligé d'abandonner votre sac si vous l'avez encore, car il est bien trop lourd pour que vous puissiez espérer semer vos poursuivants (mais quelle idée aussi de vouloir prendre cette épée!). Les assistants et quelques clients vous donnent la chasse mais ils finissent par abandonner assez rapidement, les premiers jugeant sans doute que la perte d'une vulgaire épée n'est en fin de compte pas si grave comparée à la valeur des pin's.

-Poursuivez avec votre bien mal acquis au **68**.

84

Pour échapper à votre agresseur, il va falloir l'esquiver avant de prendre la fuite. Vous avez de la chance, car si vous réussissez cette manœuvre, les loustics ne chercheront pas à vous poursuivre, se contentant de la satisfaction de vous avoir flanqué une bonne frousse. Faites un test de dextérité de niveau 9. Vous ne vous souvenez plus comment on procède ? C'est très simple. Lancez un dé et ajoutez le résultat à votre total de dextérité.

-Si vous portez votre sac de pin's, il est inutile d'espérer quoi que ce soit : direction le **7**.

-Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à 9, le test est réussi et vous pouvez filer au **45**.

-Si le chiffre obtenu est inférieur à 9, le test est raté : préparez vous au pire au **7**.

85

Une fois sortie de Pinstown, vous êtes salué par d'innombrables gazouillis d'oiseaux. Le paysage alentour est forestier et verdoyant. De temps en temps vous croisez des prairies délimitées par de petits murets de pierre et des champs clôturés par des piquets et barrières de bois. A un détour de la route, assis seul sur un rocher un peu plus loin devant vous, près de l'entrée d'un pâturage, vous apercevez le grand pinseur. Lorsque vous approchez, celui-ci se lève du rocher pour vous accueillir. « Bien, l'ami, je constate que tu es ponctuel, et je vois aussi que tu as réussi à m'apporter le sac » affirme-t-il, mais sans laisser paraître l'expression de joie que vous vous attendiez à trouver dans son regard. Un nœud commence à se former dans votre gorge. Vous ne répondez rien, attendant dans la crainte qu'il décide d'ouvrir le sac, juste histoire d'en vérifier le contenu. « Tu as réussi l'épreuve, l'ami, mais maintenant il va falloir que tu commences à suivre un entraînement intensif avant de pouvoir entreprendre le

long périple qui te conduira jusqu'à la demeure du collectionneur. » Horreur ! En lâchant ces dernières paroles, le grand pinseur commence à défaire le sac... Tout est fichu ! Il découvre bientôt les petites pierres, en prend une poignée qu'il laisse se répandre sur le sol. Vous osez couler vers lui un regard plein d'inquiétude. Voyant votre mine déconfite, le grand pinseur ajoute, avec le visage subitement rieur de quelqu'un qui vient de réaliser une bonne farce : « Alors, t'en reste tout pantois, l'ami, pas vrai ? Eh oui, il n'y a pas un seul pin's dans ce sac ! Je t'ai dit que la plupart des personnes tentent de fuir avec les pin's, et comme je ne peux pas me permettre de perdre la somme considérable que représente 20000 pin's, je donne à transporter un sac de petits galets à la place ! » Ainsi, dès le début, vous n'avez transporté que de vulgaires cailloux, que vous avez par la suite remplacés par d'autres cailloux, et... quelle histoire invraisemblable ! Le grand pinseur pose une main réconfortante sur votre épaule. « Tout ceci n'était qu'une petite formalité en comparaison de ce qui t'attend désormais, l'ami. Mais tu verras, je vais bien m'occuper de toi désormais. Tu vas vivre au château quelques semaines, le temps de t'aguerrir avec nos meilleurs maîtres d'arme. Tu auras même très certainement droit à une audience privée avec sa pinseté le roi Hépin Glet».

En attendant toutes ces « réjouissances », vous pouvez savourer pleinement le succès de votre mission d'entraînement, qui vous permet de gagner 5 points d'expérience.

*Fin de la
Première Partie
De la
Quête du Pin's d'Or :
C'Épreuve du*

Grand Pinseur