

# Tome 0 - La taverne

## Les folles aventures d'un fermier

---

### COMMENT JOUER

Ce livre est une aventure fantastique dont vous êtes le héros. Avant de commencer, vous devez d'abord créer votre personnage en lançant les dés pour déterminer votre HABILITÉ, ENDURANCE et CHANCE. Écrivez vos scores sur votre *Feuille d'Aventure* au crayon à papier, pour que vous puissiez gommer les scores précédents si vous recommencez une partie. Ou faites des photocopies de la *Feuille d'Aventure* vierge.

#### Feuille d'Aventure

---

Habilité <i>Total de départ:</i>	Endurance <i>Total de départ:</i>	Chance <i>Total de départ:</i>
Equipement:		Or
		Repas

#### Rencontre avec un monstre

---

Habilité: Endurance:	Habilité: Endurance:	Habilité: Endurance:
Habilité: Endurance:	Habilité: Endurance:	Habilité: Endurance:
Habilité: Endurance:	Habilité: Endurance:	Habilité: Endurance:

## **Habilité, Endurance et Chance**

Lancez un dé. Divisez le résultat par 2 en arrondissant à l'entier supérieur et ajoutez 7 au chiffre obtenu et inscrivez ce total comme étant votre score de départ d'HABILETE (qui sera compris entre 8 et 10).

Lancez deux dés. Ajoutez 10 au chiffre obtenu et inscrivez ce total comme étant votre score de départ d'ENDURANCE (qui sera compris entre 12 et 22).

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez ce total comme étant votre score de départ de CHANCE (qui sera compris entre 7 et 12)

Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général. Plus ils sont élevés, plus vous aurez de chances de sortir vivant des combats.

Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général. Plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. Plus votre total de CHANCE est élevé, plus la bonne fortune vous favorisera dans certaines situations.

Les valeurs d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points mais ne devrez jamais effacer vos totaux de départ. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos totaux de départ.

## **Combats**

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Il vous faudra mener la bataille comme suit : tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature sur une feuille. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la Force d'Attaque de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre Force d'Attaque.
3. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la Force d'Attaque de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats ).

5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats).

6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage - voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats)

7. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

### **Combat avec plus d'une créature**

Parfois, vous serez attaqué par plus d'un adversaire à la fois. En ce cas, chacun de ces adversaires vous combattront séparément à chaque Assaut, mais vous devrez d'abord choisir, lors de chacun de ces Assauts, lequel vous souhaitez affronter en priorité; vous combattrez l'adversaire ainsi choisi en observant les règles indiquées précédemment. Mais avec l'autre - ou les autres -, les règles sont quelque peu modifiées: en effet, lorsque vous calculerez vos Forces d'Attaque respectives, sachez que vous n'aurez infligé aucune blessure à l'ennemi si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne: vous aurez simplement esquivé le coup porté. En revanche, si la Force d'Attaque de celui que vous combattez ainsi dépasse la vôtre, vous aurez vous-même reçu une blessure à la manière habituelle. Lors de chaque Assaut, il n'y aura donc qu'un seul adversaire vulnérable à vos coups, celui que vous aurez choisi. Si le combat tourne en votre faveur et qu'il ne reste bientôt plus qu'un seul ennemi, le combat avec ce dernier se poursuivra, bien entendu, selon les règles classiques.

### **Chance**

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : Tentez votre Chance. Chaque fois que vous Tenterez votre Chance, il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous ferez à votre chance, plus vous courrez de risques.

### **Utilisation de la Chance dans les Combats**

certaines moments de l'aventure, il vous sera demandé de Tenter votre Chance et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez Tenter votre Chance à la manière décrite plus haut. Si

vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes Malchanceux, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez Tenter votre Chance pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE. Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE chaque fois que vous Tentez votre Chance.

### **Comment rétablir votre Habilité, votre Endurance et votre Chance**

Vos points d'HABILETE ne varieront guère au cours de votre aventure. A l'occasion, on peut vous demander d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABILETE, mais il ne peut dépasser le total de départ, sauf si cela est explicitement spécifié dans un paragraphe déterminé. Si vous devez *tester votre HABILETE*, jetez deux dés. Si vous obtenez un nombre égal ou inférieur à votre total d'HABILETE, vous êtes habile, sinon, vous êtes malhabile.

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup pendant votre aventure. Ils diminueront si vous êtes blessé au cours d'un combat, si vous faites une mauvaise chute, si vous tombez dans un piège ou si vous accomplissez une tâche particulièrement éprouvante. Si vos points d'ENDURANCE sont réduits à zéro, vous avez été tué et vous devez cesser immédiatement de lire ce livre. Les courageux, désireux de poursuivre leur aventure, doivent déterminer un nouveau personnage et tout recommencer depuis le début.

Les points d'ENDURANCE perdus se récupèrent en consommant un Repas ou des provisions diverses. Vous commencez votre aventure sans provisions, mais vous pourrez en acquérir au cours de l'aventure. Chaque fois que vous consommez un Repas, vous récupérez 4 points d'ENDURANCE, mais n'oubliez pas de rayer 1 Repas. Vous pouvez faire halte et manger à tout moment, sauf pendant un combat.

Au cours de votre aventure vos points de CHANCE diminueront chaque fois que vous tenterez votre Chance, mais vous pourrez aussi en gagner si vous êtes particulièrement chanceux et en perdre si vous commettez de graves erreurs. Tous les détails sur ces opérations vous seront donnés lorsque le cas se présentera. N'oubliez pas que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETE, vos points de CHANCE ne peuvent pas excéder le total de départ, sauf si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

Au début de votre aventure, vous ne disposerez pas d'arme ou d'armure. Vous n'aurez qu'un sac à dos qui contient une couverture, une lanterne et un briquet en amadou. Ce sac vous permettra de transporter vos provisions mais aussi tous les trésors et objets que vous trouverez au cours de votre aventure. Pensez à noter toutes vos trouvailles sur la Feuille d'Aventure.

Si vous voulez jouer avec des combats automatiques. Rendez-vous au [44](#).  
Sinon. Rendez-vous au [1](#).

---

# 1

Vous êtes jeune, vous êtes fougueux, vous rêvez d'aventure et vous vivez dans un petit village perdu dans l'une des anses de la mer de Bjorngrim. Mais ce n'est pas tout, vous êtes enfant de fermier, lui-même enfant de fermier, lui-même ... En bref, votre avenir bien ennuyeux est déjà tout tracé.

C'est résigné que vous êtes devenu l'apprenti de votre père et aujourd'hui vous devez ramasser les épis oubliés par les moissonneurs. Cette année a été dure, à cause d'un hiver trop long, les réserves sont vides et le moindre épi compte. Le travail est rude et fatigant. Vous allez travailler courbé, dans une position douloureuse où votre tête sera plus basse que vos hanches.

Votre père radote régulièrement que c'est un travail digne, que sans vous, pas de nourriture et que sans nourriture, c'est la chute des hommes. Et à chaque fois, vous soufflez du nez, car quand vous travaillez aux champs, vous avez juste l'impression d'être un épouvantail en haillon.

Vous rêvez de voyage, vous rêvez d'aventure, vous rêvez de combats épiques, de sauver le monde, d'être adulé par la populace, de trouver des trésors et de devenir une légende.

Oui, un jour, vous deviendrez cette légende, vous serez un héros. Vous vous levez, vous regardez le ciel, vous levez le poing et vous criez : « OUI, UN JOUR, JE SERRAI LE HÉROS QUI SAUVERA LE ... »

Vous recevez une claque derrière la tête, c'est votre père : « Qui sauvera la récolte, va donc travailler au lieu de rêvasser ! »

Noter sur votre fiche **Valeur de récolte**. Vous commencez avec une valeur de 0.

Il est temps pour vous de travailler. Rendez-vous au [70](#).

---

# 2

Vous avez gagné, vous ... avez ... gagné. Vous êtes désarmé, vous êtes inexpérimenté, mais vous avez gagné contre deux hommes-rats.

Autour de vous les combats sont terminés. L'un des chasseurs est inconscient sur le sol, l'autre est mort. Le demi-orque est celui qui vous a tous sauvé, car si vous avez tué deux hommes-rats, lui, a tué tous les autres. L'aubergiste a disparu, mais vous pouvez l'entendre marmonner, il doit être caché sous le comptoir. Vous reprenez doucement votre respiration et votre calme. Cela est suivi par un petit moment de panique, mais vous reprenez vite vos esprits, suffisamment pour entendre une voix camouflée depuis le début par le tambourinage sur la porte et le bruit des combats.

Cette voix, vous la connaissez. C'est la voix de Nisi l'une de vos amies du village. Vous vous précipitez en direction de la cave, puisque c'est l'origine de la voix. Il fait sombre, il faut attendre quelques secondes pour que votre vue s'habitue et c'est là que vous les voyez. Enchaînés au sol, 5 enfants du village dont 3 morts noyés dans la boue.

Vous êtes paralysé, puis vous recevez un violent coup derrière la tête.

Vous avez mal. Rendez-vous au [88](#).

---

### 3

Il est hors de question que vous bougiez, mais attention, vous restez pacifique, vous feriez la fierté de votre mère qui vous a toujours expliqué que la violence n'était pas toujours la solution. Vous allez montrer à ce malotru que la persévérance et plus forte que l'intimidation et puis même si vous ne l'écoutez pas, vous n'avancez pas pour autant. Ha ha ! Qu'est-ce qu'il va bien pouvoir répondre face à votre subtile stratégie.

Hé bien cette réponse ne pas tarder à arriver. Fier de vous, vous placez vos mains sur vos hanches et vous inclinez légèrement la tête. Le chasseur prend cette inclinement de tête pour une invitation et vous frappe avec une grande violence au visage.

Votre mère n'avait pas raison, être pacifiste face à une brute n'est pas forcément la bonne réponse.

Vous avez mal. Rendez-vous au [88](#).

---

### 4

Et votre réception est digne des contes racontés par les bardes de passage au village.

N'écoutez que votre courage, ou votre folie, vous ne savez pas trop, vous lancez votre pierre en direction du gobelin. Votre lancer était puissant et avec un peu plus de force, vous auriez transpercé le gobelin, peut-être que dans une ou deux années, et avec de l'entraînement, votre bras deviendra une arme redoutable.

Le visage du gobelin change, vous en êtes sûr, il a peur. Votre rythme cardiaque augmente drastiquement, votre adrénaline et à son paroxysme. Vous voulez menacer le gobelin pour le faire fuir, mais votre rage est trop grande, aucun son ne sort juste un cri de fureur. Oui, c'est comme dans les contes barbares, vous êtes un bésoucoeur, un bersécre, vous ne savez plus trop comment on dit, mais c'est sûr, vous en êtes un.

Les muscles de vos jambes se contractent, tout autour de vous ralentit, votre course doit être phénoménale, en vous sommeil un grand pouvoir, c'est pour cela que le sorcier Tronstad vous a choisi.

Votre puissance a atteint un tel niveau que vous ne pouvez la contrôler, vous sombrez dans l'inconscience, laissant le contrôle de votre corps « au mage ou au barbare qui sommeille en vous. »

Si vous voulez continuer à rêver. Rendez-vous au [81](#).

Si vous faites face à la réalité. Rendez-vous au [57](#).

---

### 5

vraiment fait pour l'aventure, vous avez l'impression de ne prendre que des mauvaises décisions depuis votre départ, et accélérer était peut-être l'erreur de trop. Vous glissez dans la boue et en voulant reprendre votre équilibre vous chanceliez dangereusement du côté de la rivière.

Mais pour une fois, dans votre malheur vous avez de la chance. Ce n'est pas maintenant que vous allez tomber dans l'eau. Ouf, à la place vous allez juste vous prendre les pieds dans une racine et tomber tête la première sur une pierre.

Êtes vous mort ? Pas encore ! Après une période d'inconscience vous réveillez, mais vous avez du mal à respirer, votre voix a légèrement changé et votre peau a une étrange texture. Avez-vous été maudit ! Non, vous êtes juste tombé malade, votre nez complètement bouché vous empêche de respirer correctement et modifie légèrement votre voix. Quand a votre peau, elle est juste recouverte de boue. Vous paniquez parfois trop vite. **Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.**

Noter le code : **Mouïma.**

Vous rejoignez enfin l'auberge. Rendez-vous au [43](#).

---

## 6

Mais à peine avez-vous levé votre arme que votre tête tourne. Vous commencez à chanceler et le chasseur rigole : « Alors, on ne supporte pas un petit verre ». Vous n'arrivez plus à contrôler vos mouvements.

Vous lâchez votre arme et vous tombez à terre. Rendez-vous au [88](#).

---

## 7

Vous hésitez à parler avec les autres clients, on ne sait jamais ce qu'il peut arriver et il ne vous semble pas que Darell soit présent, s'il était là, il vous aurait fait un signe. Le mieux que vous pouvez faire est d'attendre qu'il arrive.

Quant à parler avec l'aubergiste, vous repoussez un maximum l'échéance, car vous n'avez pas d'argent. Vous prenez votre temps pour arriver à la table, vous cherchez une bonne place près de la cheminée pour faire sécher vos vêtements, que vous ne pouvez pas enlever, vous ne voudriez pas être en sous-vêtement au milieu d'une auberge.

Mais vous ne pouvez pas rester ainsi indéfiniment, et le moment arrive où l'aubergiste vient vous voir.

Vous êtes inquiet quant à sa réaction. Rendez-vous au [40](#).

---

## 8

Vous perdez 6 points d'ENDURANCE.

Vous pouvez *tenter votre CHANCE*. Si vous êtes chanceux, vous ne perdez que 5 point d'ENDURANCE. Mais si vous êtes malchanceux, vous perdrez 7 points d'ENDURANCE.

S'il vous reste 2 points d'endurance ou moins, et que vous avez le code Orpaico. Rendez-vous au [56](#).  
Si vous avez gagné. Rendez-vous au [2](#).

---

## 9

Inconscient du danger qui vous fait face, vous prenez une pierre dans votre main, une grande inspiration et vous montez sur le rocher. Pour l'instant, le gobelin ne vous a pas encore vu, trop occupé à fouiller Ascot.

Vous le regardez, vous vous imaginez à la place d'Ascot, dont le seul crime était d'être au mauvais endroit, au mauvais moment. Votre adrénaline augmente, vous allez participer à votre premier combat.

Vous poussez un hurlement et vous écartez les bras tout en mettant la tête légèrement en arrière. Une fois à bout de souffle, vous regardez le gobelin qui vous regarde en retour. Vous sautez du rocher et ... *tester votre HABILITÉ*.

Si vous êtes habile. Rendez-vous au [4](#).  
Si vous n'êtes pas habile. Rendez-vous au [29](#).

---

## 10

Mais à peine avez-vous levé votre bras armé que vous êtes pris d'une vilaine quinte de toux. Vous lâchez l'arme afin de mettre la main devant votre bouche. Ah ! Les automatismes qui arrivent au mauvais moment.

Le chasseur ne serra pas patient avec vous et profitera de votre toux pour vous asséner un violent coup de poing dans la tête.

Vous avez mal. Rendez-vous au [88](#).

---

## 11

Pour vous approcher discrètement, vous devez *tester votre HABILITÉ*.

Si vous êtes discret. Rendez-vous au [74](#).  
Si vous n'êtes pas discret. Rendez-vous au [26](#).

---



# 12

Vous vous réveillez soudain, c'était un réveil brutal, mais vous n'êtes pas paniqué pour autant, vous êtes plutôt comme les vampires des histoires qui ouvrent automatiquement les yeux au coucher du soleil.

Vous regardez autour de vous et ce n'est pas votre maison que vous voyez. Vous êtes au milieu d'une clairière entourée par la lisière d'une épaisse forêt. Le sol entièrement vert est ponctué par les couleurs chatoyantes des fleurs.

Une voix intangible vous murmure « souvient de toi de qui tu es » et après quelques secondes votre corps bouge tout seul, vous ne comprenez pas ce qu'il se passe, mais encore une fois, vous n'êtes pas paniqué, mais apaisé comme si vous étiez à votre place.

Après plusieurs mouvements, vous concentrez entre vos mains une énergie brumeuse aux reflets bleutés puis vous l'envoyez au loin. Vous êtes alors tout excité, vous venez de faire de la magie ! Toute suite après, apparaissant dans un nuage de fumée, Tronstad : « C'est donc toi que les dieux ont choisis pour devenir mon apprenti. » Au moment où vous voulez parler, le magicien vous interrompt « Nous n'avons pas le temps, vos parents vont bientôt se rendre compte de votre départ, je dois faire vite ».

Il lève son bâton et le frappe au sol, instantanément, celui-ci tremble et des bruits de tonnerre se font entendre : « Je suis le mage Tronstad et je te choisis devant les dieux comme disciple, mais en échange de ce savoir, tu devras m'accompagner de par le monde et combattre le mal. ». Il lève une main et réalise un petit démon nuageux qu'il laisse s'envoler dans un courant d'air, puis de son bâton, il lance sur le simulacre de démon un long et puissant jet de flamme : « Tu devras utiliser tes pouvoirs pour le bien de tous, ce ne sera pas toujours facile mais c'est une vie gratifiante avec de l'aventure et des exploits héroïques ».

Puis, avec un regard perçant, il termine : « Si tu désires devenir mon apprenti, sous l'ombre de la nuit, tu quitteras ton village. Tu marcheras en direction du Sud-Est pendant 3 jours. Puis, tu feras halte à l'auberge de la topaze ou tu rencontreras Darell qui te conduira jusqu'à moi. »

Il pose ensuite la main sur votre front et la fatigue vous submerge.

Noter le code : **Rencjaco**.

Vous fermez les yeux. Rendez-vous au [49](#).

---

# 13

Si vous voulez prendre une posture de combat, tester votre CHANCE.

## **Homme-rat 1**

-> **Habilité** : 6

-> **Endurance** : 6

## **Homme-rat 2**

-> **Habilité** : 5

-> **Endurance** : 6

Vous avez le code Mouïma. Rendez-vous au [35](#).

Vous combattez sans posture de combat dans l'ordre 1 2. Rendez-vous au [60](#).

Vous combattez sans posture de combat dans l'ordre 2 1. Rendez-vous au [27](#).

Vous êtes chanceux et vous combattez dans l'ordre 1 2. Rendez-vous au [50](#).

Vous êtes chanceux et vous combattez dans l'ordre 2 1. Rendez-vous au [45](#).

Vous êtes malchanceux et vous combattez dans l'ordre 1 2. Rendez-vous au [65](#).

Vous êtes malchanceux et vous combattez dans l'ordre 2 1. Rendez-vous au [8](#).

---

## 14

Si vous voulez prendre une posture de combat, *tester votre CHANCE*.

Pas de posture de combat. Rendez-vous au [46](#).

Chance avec posture de combat. Rendez-vous au [20](#).

Malchance avec posture de combat. Rendez-vous au [36](#).

---

## 15

C'est votre dernier jour de marche et toute la journée, la pluie n'a pas cessé de tomber. Elle est si forte qu'en seulement un quart d'heure votre tunique et votre pantalon avaient déjà absorbé leur quota d'eau, alourdissant des vêtements inadaptés à cette météo et réduisant votre vitesse de marche.

La rivière que vous longez depuis le début de l'après-midi est un véritable torrent dans lequel vous ne voulez pas tomber, car c'est une noyade assurée.

Alors que la nuit est tombée depuis quelques heures et que des yeux vous suivent de buissons en buisson depuis tout autant. Vous apercevez les faibles lumières de l'auberge à proximité de ce qui semble être un pont, vous n'êtes pas sûr ! Vous ne voyez pas bien à cause de la distance, de la nuit et de l'eau qui passe au-dessus « du pont ».

Si vous courez afin de semer les yeux dans les buissons. Rendez-vous au [19](#).

Si vous accélérez afin de vous réchauffer le plus vite possible. Rendez-vous au [66](#).

Si vous continuez de marcher. Rendez-vous au [43](#).

Si vous ne voulez pas approcher de l'auberge. Rendez-vous au [47](#).

---

## 16

Même si les deux jeunes chasseurs vous semblent antipathiques. Vous pensez qu'ils sont votre meilleure chance d'avoir des informations sur votre contact.

« Darell ? Bien sûr qu'on le connaît. Mais c'est pas ton jour, avec les trombes d'eau qui tombent, t'as aucune chance de le voir ici ce soir. » puis ils rigolent gentiment de la situation.

Quant à vous, cela ne vous amuse pas, vous êtes désargenté dans une auberge et dehors la situation est peu enviable. Voyant votre réaction négative, les deux jeunes chasseurs éprouvent de l'empathie.

« faut pas te mettre dans des états pareil, c'est pas grave. » Puis en regardant l'aubergiste « Donne nous un 3ème verre, c'est pour notre ami ! »

Vous vous dites que finalement les chasseurs ne sont pas si antipathiques que ça.

Si vous voulez boire la boisson que l'on vous a offert, celle-ci est délicieuse, elle **vous redonne 2 points d'ENDURANCE** et vous devez noter le code : **Somkifar**.

Que vous buviez ou non, **vous gagnez 1 point de chance** car finalement, vous passez une bonne soirée.

Le temps passe et la nuit avance. Rendez-vous au [40](#).

---

## 17

Vous courez aussi vite que vous pouvez. La peur vous prend, vous imaginez un barbare, un goblin ou même un dragon sortant de derrière un rocher.

Vous n'avez pas d'arme, vous n'avez pas d'armure. Vous êtes une proie. Pour vous, c'est la fin, l'ennemi va bientôt vous abattre.

*Tester votre chance.*

Si vous êtes chanceux. Rendez-vous au [84](#).

Si vous êtes malchanceux. Rendez-vous au [71](#).

---

## 18

Et bien aujourd'hui ne sera pas votre jour. Le morceau de porte vous frappe en plein dans la tête, le choc est violent et vous tombez à terre.

Vous avez mal. Rendez-vous au [88](#).

---

## 19

La peur, vous avez peur, trop peur et voir ainsi la taverne au milieu des ténèbres signera votre mort. Sous le coup de la précipitation, vous avez oublié que vous marchiez à côté d'une rivière mortelle, sous une pluie

torrentielle et vous courez comme un sprinteur.

Il ne faudra pas longtemps pour que vous glissiez dans la boue. En voulant reprendre votre équilibre, vous chancelez dans la mauvaise direction et vous finissez votre parcours en réalisant un plat dans la rivière.

Vous habitez dans une baie, vous avez côtoyé l'eau toute votre vie, mais cela ne signifie pas que vous savez nager. D'ailleurs, beaucoup de pêcheurs au village ne savent pas nager. Vous ne vous faites aucune illusion, vous résistez pour le principe, mais votre fin est inéluctable. Et dire qu'à 100 mètres près, vous seriez devenu magicien, la vie à un drôle de sens de l'humour.

Vous fermez les yeux, buvez une grande tasse,  
**c'est ainsi que se termine votre aventure.**

---

## 20

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.

Vous pouvez tenter votre CHANCE. Si vous êtes chanceux, vous ne perdez aucun point d'ENDURANCE. Mais si vous êtes malchanceux, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE.

Si vous n'avez pas le code Morasc. Rendez-vous au [75](#).

Si vous avez le code Morasc. Rendez-vous au [52](#).

---

## 21

Vous vous arrêtez quelques instants pour vous ressaisir. Vous remarquez par la même occasion que le demi-orque s'apprête à vous menacer. Mais pas par méchanceté, son regard est plutôt dépité, vous vous rappelez alors des deux chasseurs rieurs et moqueurs et vous comprenez.

Sans laisser le temps au demi-orque de réagir, vous vous installez à sa table et vous lui raconté l'histoire de la moufette. Ce n'est pas une histoire très intéressante et vous êtes visiblement un mauvais orateur. Mais le demi-orque apprécie la conversation. Il se présente sous le nom de Bostel, c'est un mercenaire qui voyage de région en région, vendant ses services au plus offrant, généralement à des caravanes marchandes. Mais depuis quelques mois déjà, il travaille à l'auberge de la topaze comme « gros bras », l'ambiance n'est pas très joyeuse et les deux chasseurs l'insultent joyeusement presque tous les jours. Mais c'est un travail facile et très bien payé.

Noter le code : **Orpaico**.

**Vous gagnez aussi 1 point de CHANCE** pour avoir parlé du bon vieux temps avec Bostel.

Le temps passe et la nuit avance. Rendez-vous au [40](#).

---

## 22

Vous levez votre arme et vous menacez le chasseur de l'éventrer s'il ne vous laisse pas passer. Celui-ci extrêmement surpris par votre réaction se fige quelques instants, pas beaucoup, mais suffisamment longtemps pour que vous le poussiez sur le côté.

Et pour cela, il vous en sera reconnaissant, car juste quelques secondes après, la porte vole en éclats et un gros morceau arrive pile dans votre direction. *Tenter votre CHANCE.*

Si vous êtes malchanceux. Rendez-vous au [18](#).

Si vous êtes chanceux. Rendez-vous au [41](#).

---

## 23

Vous vous attendiez à des problèmes et c'est donc surpris que vous voyez l'aubergiste s'excuser. Le vieil homme est en fait son père et le pauvre ne comprend pas et n'entend plus grand-chose. Vous en profitez pour poser la question directement à l'aubergiste.

« Darell, oui bien sûr que je le connais. Il vient à l'auberge tous les soirs depuis quelques jours. Mais avec le temps qu'il fait aujourd'hui, je doute qu'il puisse venir ce soir. »

Vous avez du mal à cacher l'expression de votre visage, un mélange de tristesse et d'inquiétude.

« Ne vous inquiétez pas, il sera probablement là demain matin. Prenez cette chope, c'est offert par la maison, et réchauffez-vous près de la cheminée. »

Vous profitez de l'occasion d'un bon verre gratuit, et vous vous installerez près de la cheminée. La boisson **délicieuse vous redonne 2 points d'ENDURANCE.**

Noter le code : **Somkifar.**

Le temps passe et la nuit avance. Rendez-vous au [40](#).

---

## 24

Vous ignorez le bruit et vous continuez votre chemin comme si vous n'aviez rien entendu.

Et il ne se passe rien, aucun ennemi à l'horizon, aucun nouveau bruit. Vous vous félicitez d'avoir le calme d'un véritable aventurier. Avec vous, Tronstad a fait le meilleur choix possible.

Vous continuez votre route. Rendez-vous au [15](#).

---

## 25

Une fois à votre hauteur, l'aubergiste s'interpose et calmement dit au demi-orque : « Bostel ça suffit ! Je te suis reconnaissant d'avoir tué la créature qui terrorisa mes clients. Je te loge et je nourris gratuitement en échange. Je suis désolé que le sang du monstre ait une si mauvaise odeur. Mais tu ne peux pas menacer mes clients, si tu recommences, je te demanderais de quitter l'auberge sur l'instant. »

Soulagé de ne pas mourir aujourd'hui, vous profitez des excuses de l'aubergiste pour le comportement du demi-orque afin de lui demander s'il connaît votre contact.

« Darell, oui bien-sur que je le connais. Il vient à l'auberge tous les soirs depuis quelques jours. Mais avec le temps qu'il fait aujourd'hui, je doute qu'il puisse venir ce soir. »

Vous avez du mal à cacher l'expression de votre visage, un mélange de tristesse et d'inquiétude.

« Ne vous inquiétez pas, il serra probablement là demain matin. Prenez cette chope, c'est offert par la maison, et réchauffez-vous près de la cheminée. »

Vous profitez de l'occasion d'un bon verre gratuit, et vous vous installez près de la cheminée. La boisson délicieuse **vous redonne 2 points d'ENDURANCE.**

Noter le code : **Somkifar.**

Le temps passe et la nuit avance. Rendez-vous au [40](#).

---

## 26

Vous approchez aussi discrètement que possible de la position de la voix, mais votre inexpérience joue en votre défaveur quand vous faites glisser toute une section de cailloux.

Votre maladresse n'est pas passée inaperçue et vous entendez des bruits de pas venir dans votre direction, puis sortant de derrière un gros rocher, des petits yeux sournois. D'abord discrète, la créature a très vite compris à votre panique que vous ne représentez pas une menace.

Sortant de sa cachette, un goblin vous attaque, c'est un petit humanoïde malfaisant, laid, avec une peau brune. C'est la première fois que vous rencontrez un Gobelin, mais vous savez qu'ils vivent en tribus.

Il court dans votre direction et complètement paniqué, vous ne savez pas comment réagir ! Où sont ses congénères, combien vont vous attaquer ?!

Sans arme et paniqué, *vous devez réduire votre FA de 2.*

**Gobelin**

-> **Habilité** : 5

-> **Endurance** : 5

Si vous avez gagné. Rendez-vous au [75](#).

Pour le combat automatique. Rendez-vous au [14](#).

---

## 27

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE.

Vous pouvez tenter votre CHANCE. Si vous êtes chanceux, vous ne perdez que 4 point d'ENDURANCE. Mais si vous êtes malchanceux, vous perdrez 6 points d'ENDURANCE.

S'il vous reste 2 points d'endurance ou moins, et que vous avez le code Orpaico. Rendez-vous au [56](#).

Si vous avez gagné. Rendez-vous au [2](#).

---

## 28

Vous jetez un petit coup d'auberge et aux quelques clients qui s'y trouvent. Le premier d'entre eux est un vieux paysan sec et ridé qui vous regarde avec de grands yeux. Non loin de lui, au bar, deux jeunes humains regardent un demi-orque en chuchotant et en rigolant. Ils ont l'air d'apprentis chasseurs et sont armés d'un arc, de flèches et de grands couteaux. Le demi-orque est assis sur la table la plus isolée de l'auberge. Il ressemble à un mercenaire avec son amure rembourrée et son épée bâtarde.

Si vous voulez parler avec l'aubergiste. Rendez-vous au [78](#).

Si vous voulez parler avec le vieux paysan. Rendez-vous au [33](#).

Si vous voulez parler avec les chasseurs. Rendez-vous au [69](#).

Si vous voulez parler avec le demi-orque. Rendez-vous au [62](#).

Si vous attendez seul à la dernière table près de la cheminé. Rendez-vous au [7](#).

---

## 29

Et votre réception est mauvaise, vous tombez au sol. Vous vous sentiez puissant, mais maintenant vous vous sentez misérable, vous perdez 1 point de CHANCE.

Au début légèrement effrayé, le gobelin marque un léger rictus en vous voyant à terre, il a très vite compris que vous n'aviez aucune expérience et que vous ne représentiez pas une menace.

Avec un regard des plus sournois, le gobelin vous fonce dessus. Et vous, complètement paniqué, vous lâchez votre pierre.

Incapable de réfléchir calmement et désarmé vous devrez réduire votre FA de 2 points.

**Gobelin**

-> **Habilité** : 5

-> **Endurance** : 5

Si vous avez gagné. Rendez-vous au [52](#).

Pour le combat automatique. Rendez-vous au [14](#).

---

## 30

Vous regardez en direction de la « chambre » de vos parents, ils dorment à poings fermés.

Vous êtes soulagé que votre mère vous ait obligé à suivre les cours du prêtre Austratt, il était très vieux (bien plus que Didrik, l'ancien du village) et il avait une très mauvaise odeur. C'était insupportable de passer du temps avec lui, mais il vous a appris à lire et à écrire.

Si vous réveillez vos parents, ils ne vous laisseront pas partir, mais vous ne partirez pas pour autant sans rien dire. Vous récupérez un torchon en lin et un petit morceau de charbon sous la marmite, et avec difficulté, car cela fait quelques années que vous n'avez pas écrit et qu'entre une plume et un morceau de charbon il y a un monde, vous laissez un message à votre mère, votre père ne sachant pas lire.

Vous expliquez que vous devez suivre votre destin, que les dieux vous ont donné un pouvoir caché et que Tronstad vous a choisi pour devenir son disciple. Quelles étaient les chances pour qu'un magicien vous choisisse VOUS, un fils de fermier perdu dans le trou du cul du monde ! Vous expliquez que depuis toujours, vous avez envie d'aventure et que cette vie de fermier n'était pas la vôtre. Vous êtes désolé de partir ainsi, vous les aimez, mais rien ne peut empêcher la marche du destin.

Vous récupérez des miches de pain, un peu de gruau dans une boîte en bois et un morceau de fromage dans du tissu.

Puis vous traversez discrètement le village qui comme à son habitude est vide au milieu de la nuit.

**Vous pouvez effacer votre valeur de récolte, la vie de fermier, c'est terminé.**

Aujourd'hui, c'est le premier jour de votre grande aventure. Rendez-vous au [61](#).

---

## 31

L'extérieur, c'était un véritable déluge, la rivière que vous suiviez et qui c'était transformé en torrent dans l'après-midi à doublé de volume, le pont à moitié immergé sous l'eau a été en partie détruit par la violence des flots. Une eau boueuse recouvre le sol jusqu'à hauteur des chevilles et la nuit est illuminée par un florilège d'éclairs.

Mais heureusement pour l'aubergiste et pour vous-même, le grand chêne foudroyé en deux par un éclair, c'est abattu sur la partie arrière de l'auberge et n'a détruit qu'un petit morceau du mur, cela pourra facilement être réparé après la tempête.



Soulagé, l'aubergiste retourne à l'intérieur.

Et vous le suivez prestement. Rendez-vous au [85](#).

---

## 32

Vous avez de plus en plus de mal à trouver des épis, **vous perdez 1 point de CHANCE** (vous ne pouvez pas avoir moins de 0 point).

Votre journée n'est pas finie. Rendez-vous au [77](#).

---

## 33

Vous vous approchez du vieil homme, c'est peut-être lui Darell. Vous allez lui poser subtilement la question, après quoi l'homme fait un grand sourire et il répond :

« Bien sûr que j'ai du sel. »

Vous comprenez toute suite que ce n'est pas votre contact et qu'il est un peu dur de la feuille. Vous reposez donc la question plus distinctement : « Est-ce que vous avez vu un certain Darell ? »

L'homme se met en colère : « Comment oses-tu, jeune impertinent me demander si je pue comme une coquerelle !!! » Puis avec difficulté, il cherche à se lever.

Voyant la scène, l'aubergiste vient rapidement dans votre direction. Rendez-vous au [23](#).

---

## 34

Vous êtes peut-être inexpérimenté, vous êtes peut-être malchanceux, vous êtes peut-être qu'un simple fermier, mais vous n'êtes pas peureux, tout du moins devant ce chasseur. Il a un couteau et vous une épée courte. Tout le monde sait que c'est la taille qui compte et c'est vous qui avez la plus grande.

Vous plissez les sourcils et vous vous apprêtez à prendre votre voix la plus intimidante.

Si vous avez le code Somkifar. Rendez-vous au [6](#).

Si vous avez le code Mouïma. Rendez-vous au [10](#).

Sinon. Rendez-vous au [22](#).

---

## 35

Vous combattez avec l'énergie du désespoir et vous vous en sortez plutôt bien puisque vous venez d'abattre votre premier adversaire. Votre esprit est galvanisé par le combat. Vous pouvez le faire, vous pouvez gagner contre deux hommes-rats.

Mais au moment de faire face au second adversaire, vous êtes pris d'une vilaine quinte de toux. Vous lâchez votre arme, afin de mettre la main devant la bouche. Ah ! C'est magique les automatismes, surtout en plein combat. Vous n'êtes plus attentif à votre adversaire et c'était bien la dernière chose à faire.

Vous ressentez une vive douleur dans l'abdomen. Vous regardez et vous voyez les griffes du monstre plantées en vous. Vous regardez la créature dans les yeux et vous lâchez quelques larmes lorsque les mâchoires de l'homme-rat se referment sur votre visage. Un dernier coup de griffe vous achèvera.

C'est ici que prend fin votre aventure.

Vous combattez avec l'énergie du désespoir et vous vous en sortez plutôt bien puisque vous venez d'abattre votre premier adversaire. Votre esprit est galvanisé par le combat. Vous pouvez le faire, vous pouvez gagner contre deux hommes-rats.

Mais au moment de faire face au second adversaire, vous êtes pris d'une vilaine quinte de toux. Vous lâchez votre arme, afin de mettre la main devant la bouche. Ah ! C'est magique les automatismes, surtout en plein combat. Vous n'êtes plus attentif à votre adversaire et c'était bien la dernière chose à faire.

Vous ressentez une vive douleur dans l'abdomen. Vous regardez et vous voyez les griffes du monstre plantées en vous. Vous regardez la créature dans les yeux et vous lâchez quelques larmes lorsque les mâchoires de l'homme-rat se referment sur votre visage. Un dernier coup de griffe vous achèvera.

**C'est ici que prend fin votre aventure.**

---

## 36

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous pouvez tenter votre CHANCE. Si vous êtes chanceux, vous ne perdez que 1 point d'ENDURANCE. Mais si vous êtes malchanceux, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE.

Si vous n'avez pas le code Morasc. Rendez-vous au [75](#).

Si vous avez le code Morasc. Rendez-vous au [52](#).

---

## 37

Vous n'avez hélas pas travaillé assez vite et le soleil commence à se coucher, l'horizon prend les couleurs du crépuscule. Cela vous attriste, vous n'aurez pas le temps de passer à « la taverne » du village avant sa fermeture.

Vous traînez des pieds le long du chemin qui conduit à la demeure de votre famille, tout en laissant sortir

quelques petits jurons de mécontentement.

Si vous avez le code Rencjaco. Rendez-vous au [73](#).

Sinon. Rendez-vous au [64](#).

---

## 38

La « taverne » du village, n'est pas vraiment une taverne, il s'agit en réalité de la grange du vieux Didrik. Cet homme est immortel, il a 45 ans, un véritable ancêtre, mais qui n'a plus la force de travailler dans les champs. Il a les mains calleuses, des douleurs dans les genoux et dans le dos. Il a attrapé 3 fois le choléra et a été blessé au ventre par des brigands. On ne peut donc pas dire qu'il a une vieillesse tranquille, au contraire, il souffre beaucoup et vous ne voulez pas finir comme lui.

Quoi qu'il en soit, depuis qu'il ne peut plus travailler aux champs, il s'est lancé dans la fabrication d'hypocras, un alcool constitué de vin, de miel et d'épices. Mais votre village est relativement isolé et la vente de sa boisson pas très florissante, il a donc transformé sa grange en taverne afin de régaler le village. En échange, le village s'occupe de ses vieux jours.

Vous retrouvez vos amis Helgi et Austre et vous vous racontez quelques histoires sur les grands héros, mais aussi les grands méchants, de l'Allansia. Et cela va durer jusqu'au crépuscule, moment à partir duquel le vieux Didrik va tous vous mettre dehors, c'est la fermeture de « la taverne ».

Si vous avez le code Rencjaco. Rendez-vous au [73](#).

Sinon. Rendez-vous au [64](#).

---

## 39

Vous regardez tout autour de vous, toujours paniqué, mais vous ne voyez rien. Pas d'ennemis à l'horizon.

C'est la première fois que vous allez aussi loin de votre village, vous vous dites qu'il est normal de paniquer. Avec le temps, vous allez gagner en courage et vous deviendrez plus attentif.

Vous reprenez la route en marchant. Rendez-vous au [15](#).

---

## 40

Soudainement, une terrifiante bourrasque suivit d'éclairs s'abattent tout près de l'auberge. Depuis l'intérieur, vous pouvez entendre plusieurs arbres craquer. Puis un grand vacarme résonne, l'un des arbres est tombé sur l'arrière de l'auberge. Paniqué, l'aubergiste sort pour regarder l'étendue des dégâts.

Si vous voulez sortir pour voir les dégâts. Rendez-vous au [31](#).

Si vous préférez rester à l'intérieur. Rendez-vous au [85](#).

---

# 41

Plusieurs hommes-rats sortent par les débris de la porte, ce sont des créatures humanoïdes à tête de rat poilues et trempées. Ils agitent de grandes griffes dans tous les sens et poussent de grands cris stridents. Les créatures ne sont pas habitées par une rage sanguinaire. Non, elles sont plutôt terrorisées, comme si leurs galeries souterraines avaient été submergées et qu'ils avaient dû fuir pour ne pas mourir.

Si vous avez une arme avec vous, vous la lâchez de terreur. Vous faites face à une horde monstrueuse. Vous êtes l'enfant d'un fermier, c'est votre première « expédition » et vous faites face à une horde d'hommes-rats. Pendant que vous réfléchissez aux nombreuses manières avec lesquelles les créatures peuvent vous tuer, le chasseur et le demi-orque combattent les monstres.

Mais vous allez devoir vite revenir à la réalité, car deux hommes-rats viennent sur vous avec l'intention de vous tuer.

Vous êtes désarmés (-1 à votre FA) et vous devez combattre les deux créatures en même temps.

## **Homme-rat 1**

-> **Habilité** : 6

-> **Endurance** : 6

## **Homme-rat 2**

-> **Habilité** : 5

-> **Endurance** : 6

Si vous tuez l'une des créatures et que vous avez le code Mouïma. Rendez-vous au [35](#).

Si'il vous reste 2 points d'endurance ou moins, et que vous avez le code Orpaico. Rendez-vous au [56](#).

Si vous gagnez le combat. Rendez-vous au [2](#).

Pour le combat automatique. Rendez-vous au [13](#).

---

# 42

Pourquoi, mais pourquoi avez-vous quitté votre village. Il n'y a rien de mal à devenir fermier, tout le monde à besoin de manger, c'est bien de manger ! Et puis vous aviez un béguin au village, vous auriez pu vous marier, fonder une famille et apprendre l'art noble des fermiers à vos enfants. Cela aurait été une magnifique vie, bien plus intéressante que de devenir mage !

Et quel genre de mage vous seriez devenu de toute façon ! Vous le savez, au final, vous seriez retourné au village et vous auriez utilisé vos pouvoirs pour arroser les pommes de terre et faire pousser le blé plus vite. Tu parles d'un mage, vous allez devenir la blague du village.

Vous appelez à l'aide votre père et votre mère, vous priez les dieux de vous venir en aide et vous pleurez, vous pleurez avec autant de force que la pluie sur l'auberge.

Si vous avez le code Somkifar. Rendez-vous au [88](#).

Sinon. Rendez-vous au [55](#).

---

## 43

L'auberge ressemble à l'une des vieilles fermes de votre village, mais ses murs sont en pierre et non en torchis. Un arbre gigantesque se trouve proche du mur Sud, il semble solide, mais avec cette météo, on ne sait jamais ce qui peut arriver, votre père l'aurait coupé depuis longtemps. Votre père ... vos parents vous manquent, mais vous voulez accomplir votre destinée. Sur le mur Nord, un préau protège, autant que faire se peut, trois chevaux.

Les volets ne sont pas fermés et la lumière d'un feu de cheminée perce les petites fenêtres en verre. En poussant la porte d'entrée, vous découvrez avec bonheur une grande salle commune, elle est bien chaude et l'atmosphère accueillante, on est bien loin des contes sur les tavernes mal fréquentées de Port du Sable-Noir.

L'aubergiste, un homme dans la trentaine, la coupe au bol avec une barbe de 3 jours, vous fait signe de la main et vous indique avec un grand sourire la cheminée :

« Bienvenue à l'auberge de la topaze ! Elle n'est pas très grande, ni très luxueuse, mais elle sera vous montrer toute sa valeur. Je m'appelle Anerik. Installez-vous donc près du feu pour faire sécher vos vêtements. »

La nuit étant tombée depuis plusieurs heures, il ne fait aucun doute que Darell doit déjà être présent.

Désargenté, vous le cherchez avec empressement. Rendez-vous au [28](#).

---

## 44

### COMBAT AUTOMATIQUE

Si vous ne voulez pas faire les combats et simplement vivre l'aventure, vous devez utiliser les statistiques du personnage prêté ci-dessous.

**Habilité** : 9

**Endurance** : 20

**Chance** : 10

L'équipement ne change pas : vous ne disposerez pas d'arme ou d'armure. Vous n'aurez qu'un sac à dos qui contient une couverture, une lanterne et un briquet en amadou. Ce sac vous permettra de transporter vos provisions, mais aussi tous les trésors et objets que vous trouverez au cours de votre aventure.

**Combat**

Quand une rencontre inclut un combat, vous ne devez pas jouer le combat. À la place rendez-vous au paragraphe « Pour le combat automatique. » ou il vous sera indiqué les points d'ENDURANCE que vous avez perdu. Si vos points d'ENDURANCE sont réduits à zéro, vous êtes mort.

### **Utiliser la chance dans les combats**

Avant le début du combat, vous pouvez choisir de prendre une posture de combat. Pour cela, vous devez *tenter votre CHANCE* la manière décrite dans les règles. Vous ne devez pas oublier de réduire votre chance de 1 point si vous décidez de prendre une posture de combat.

Après le combat et si vous avez reçu des dégâts, vous pouvez encore une fois *tenter votre CHANCE* pour réduire les dégâts. Si vous êtes chanceux, vous réduisez les dégâts de 1, si vous êtes malchanceux, vous augmentez les dégâts de 1.

### **Combat avec plus d'une créature**

En cas de combat contre plusieurs adversaires, vous devez choisir l'ordre d'attaque avant de lancer le combat.

L'aventure commence. Rendez-vous au [1](#).

---

## 45

Vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Vous pouvez *tenter votre CHANCE*. Si vous êtes chanceux, vous ne perdez que 2 point d'ENDURANCE. Mais si vous êtes malchanceux, vous perdrez 4 points d'ENDURANCE.

S'il vous reste 2 points d'endurance ou moins, et que vous avez le code Orpaico. Rendez-vous au [56](#). Si vous avez gagné. Rendez-vous au [2](#).

---

## 46

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous pouvez *tenter votre CHANCE*. Si vous êtes chanceux, vous ne perdez que 1 point d'ENDURANCE. Mais si vous êtes malchanceux, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE.

Si vous n'avez pas le code Morasc. Rendez-vous au [75](#).

Si vous avez le code Morasc. Rendez-vous au [52](#).

---

## 47

Il pleut, il pleut même beaucoup. Ce n'est pas un temps à laisser les animaux dehors, alors un humain, fils de fermier, habitué au confort de sa maison, avec pour vêtement une tunique et un pantalon en lin ⑤ Et arrive ce qui doit arriver, vous tombez malade. **Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.**

Noter le code : **Mouïma.**

Si vous voulez rejoindre l'auberge. Rendez-vous au [43](#).

Si vous voulez encore rester dehors. Rendez-vous au [82](#).

---

## 48

Vous ne pouvez laisser Ascot au milieu de la montagne, le corps à merci des charognards. De tous les charognards, vous prenez donc la décision de l'enterrer.

Mais sans équipement, et au milieu des rochers, il est difficile de creuser une tombe. Le temps passe et il est trop tard quand vous vous rappelez d'une chose. Vous vous souvenez que si c'est la première fois que vous rencontrez un Gobelin, vous savez qu'ils vivent en tribus et que ses congénères ne doivent pas être très loin.

Effectivement, ils ne sont pas très loin, ils sont tout autour de vous et ce soir, ils vont manger de la chair fraîche. Au moins, vous n'allez pas souffrir, car sous l'effet de la peur vous vous évanouissez pour ne jamais vous réveiller.

**Ceci est la fin de votre aventure.**

---

## 49

Vous vous réveillez au milieu de la nuit, toujours sur votre lit en sac de copeaux de bois. Et vous repensez à votre rencontre avec Tronstad dans la clairière puis, vous réfléchissez à votre avenir.

Si vous voulez partir à l'aventure et devenir l'apprenti d'un magicien. Rendez-vous au [30](#).

Si vous préférez rester fermier. Rendez-vous au [80](#).

---

## 50

Vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Vous pouvez tenter votre CHANCE. Si vous êtes chanceux, vous ne perdez que 2 point d'ENDURANCE. Mais si vous êtes malchanceux, vous perdrez 4 points d'ENDURANCE.

S'il vous reste 2 points d'endurance ou moins, et que vous avez le code Orpaico. Rendez-vous au [56](#).

Si vous avez gagné. Rendez-vous au [2](#).

---

## 51

Vous venez de trouver un épi oublié. Vous vous dirigez vers lui, une fois à destination, vous vous baissez, une main dans le dos pour les épis déjà ramassés et la seconde qui se dirige vers l'épi.

Mais au moment de récupérer l'épi, une douleur vous traverse le dos. **Vous perdez 1 point d'ENDURANCE** puis vous récupérez l'épi et vous le glissez dans votre « main de stockage ».

**Vous gagnez 1 point de récolte.**

Si vous avez 5 points de récolte. Rendez-vous au [59](#).

Sinon. Rendez-vous au [70](#).

---

## 52

Vous récupérez **l'épée courte** de la créature puis c'est avec le pas pressant que vous quittez la zone espérant ainsi mettre un maximum de distance entre vous et les Gobelins.

Vous n'oubliez pas pour autant la mort d'Ascot. Ce n'était pas l'un de vos amis, vous ne savez pas pourquoi il est si loin du village, mais vous avez pris conscience de la dureté du monde. Vous auriez pu être à la place d'Ascot. Mort, et pourquoi ? Pour ne pas finir fermier !

Si vous retournez au village. Rendez-vous au [67](#).

Si vous n'avez pas fait tout ce chemin pour rien, vous prenez la direction de la forêt. Rendez-vous au [15](#).

---

## 53

Après plusieurs tambourinages contre la porte, celle-ci finit par voler en éclats. L'un des morceaux vient frapper violemment le plus jeune des chasseurs qui se trouvait non loin. Il tombe inconscient sur le sol. Son compère couteau à la main est prêt à faire face à la menace, quant au demi-orque sans attendre d'ordre de l'aubergiste, en pleine crise de panique, s'approche de l'ouverture.

Soudain ...

Si vous avez le code Somkifar. Rendez-vous au [88](#).

Sinon. Rendez-vous au [41](#).

---

## 54

Voyant votre réaction, le demi-orque pense que vous venez vous moquer de lui à l'image des deux chasseurs. Il met la main sur son épée bâtarde (sans toutefois la prendre) et d'une voix tonitruante vous dit :



« J'suis fatigué, j'suis pas d'humeur et si tu t'approches encore de moi, tu vas vite le regretter. »

Sans même que vous ne puissiez répondre, l'un des chasseurs crie : « Vas-y, montre-lui qu'on ne veut pas d'une sale bête puante dans l'auberge. »

Cette simple phrase confirme au demi-orque que vous êtes l'un des amis des chasseurs et son regard menaçant, se transforme en colère. Cette fois, il empoigne son arme et il s'apprête à se lever.

Votre seul crime et de ne pas avoir supporté une mauvaise odeur et vous voici embarqué contre votre volonté et sans même avoir pu réagir dans ce qui semble se transformer en un combat contre un mercenaire aguerri. Vous commencez à paniquer.

Mais avant que les choses ne dérapent, l'aubergiste arrive dans votre direction. Rendez-vous au [25](#).

---

## 55

Après plusieurs tambourinages contre la porte, celle-ci finit par voler en éclats. Quant à vous, vous effectuez la plus puissante technique de combat que vous connaissez, la technique de l'autruche. Vous ignorez les cris monstrueux et le choc des épées. Vous gardez les yeux fermés et vous chantez en espérant faire disparaître tout ce que vous entendez.

Votre léthargie prend soudain fin quand vous entendez une voix, une voix que vous reconnaissez. La voix de Nisi, l'une de vos amies du village. Vous ouvrez les yeux, vous vous retournez en direction de la cave, c'est d'ici que provient la voix. Et vous apercevez ... le pommeau d'une épée venant s'écraser contre votre tête.

Vous avez mal. Rendez-vous au [88](#).

---

## 56

Vous ne faites pas le poids face à une créature aguerrie au combat comme un homme-rat. Vous avez beau vous défendre comme un diable, l'adversaire a le dessus sur vous. Vous avez été tailladé à plusieurs endroits. D'abord le bras que vous avez utilisé comme bouclier, puis le poing qui souffre de frapper votre adversaire. Une créature vous a ensuite tranché une partie de la cuisse et pour finir vous allez bientôt vous faire transpercer le ventre par les griffes de l'homme-rat.

C'est fini, vous avez perdu et vous allez mourir ici.

Vous fermez les yeux, car vous ne voulez pas voir arriver votre fin. Tout à coup, une force vous projette en arrière. Vous ouvrez les yeux, c'est Bostel le demi-orque qui est venu à votre secours. Il vous a poussé, certes violemment, mais grâce à lui, vous ne mourrez pas aujourd'hui.

Par contre votre vol plané conduit votre tête tout droit sur le coin d'une table.

Vous avez mal. Rendez-vous au [88](#).

---

## 57

Alors que vous êtes inconscient, vous revivez votre scène héroïque, mais il semble y avoir quelques légères différences.

Par exemple, lorsque vous lancez votre pierre, cela manque cruellement de puissance et c'est tout juste que vous parvenez à toucher le gobelin au torse. Et cela ne blessera en rien la créature.

D'ailleurs juste après cette action, ce n'est pas de la peur que vous voyez dans les yeux du gobelin, mais de l'incompréhension, il ne comprend pas ce que vous faites et se demande même si vous n'êtes pas une sorte de chaman un peu fou. Bloqué entre deux réactions, il ne sait pas s'il doit fuir ou vous combattre.

Sous l'effet de différentes stimulations : la peur, le stress, l'adrénaline, les regrets, la mort, ... votre corps lâche. Vous voulez parler pour menacer le gobelin, mais tout ce que vous parvenez à faire, c'est grogner et baver, comme un animal enragé.

Votre esprit lâche à son tour lorsque vous courez sur votre adversaire et si votre course était si lente, c'est tout simplement parce que vous titubez de gauche à droite, incapable de courir en ligne droite.

À quelques mètres du gobelin, votre esprit et votre corps arrivent à leur limite, en plus de la bave, vous commencez à cracher du sang.

Pour le gobelin, cela ne fait aucun doute, vous êtes un chaman fou utilisant la magie du sang, car vous crachez du sang telle un animal crachant du venin. Une fois touché par votre malédiction, par votre sang, le gobelin panique, il se prend les pieds dans le corps d'Ascot et trébuche. Il tombe à terre pendant que vous continuez à tituber et à cracher du sang et de la bave dans sa direction.

Votre adversaire se relève avec difficulté, par malchance, il est tombé sur son épée courte et c'est transpercé le torse. En panique, il vous regarde et dans une dernière action désespérée, il veut vous transpercer. Au même moment vous perdez enfin conscience esquivant sans le vouloir l'attaque du gobelin qui ne transpercera que votre tunique. Après quoi, il tombera sur vous, mort.

Après un temps indéterminé, vous vous réveillez, vous poussez le corps du gobelin. Et face à la réalité des événements, **vous perdez 1 point de CHANCE**. Et maintenant qu'allez-vous faire ?

Si vous voulez enterrer le corps d'Ascot. Rendez-vous au [48](#).

Si vous ne voulez pas rester ici. Rendez-vous au [52](#).

---

## 58

Vous venez de trouver un épi oublié. Vous vous dirigez vers lui, une fois à destination, vous vous baissez, une main dans le dos pour les épis déjà ramassés et la seconde qui se dirige vers l'épi.

Et ça continue, encore et encore. **Lancer 1d6 et ajouter le résultat à votre valeur de récolte.**

Si vous avez 10 points de récolte ou plus. Rendez-vous au [72](#).  
Sinon. Rendez-vous au [32](#).

---

## 59

Vous êtes fatigué, vous avez du mal à vous redresser et cette simple action vous inflige un terrible mal de dos, celui-ci est resté courbé trop longtemps. Vous vous installez dans le champ afin de prendre une petite pause et de profiter d'un bon goûter : un petit morceau de pain.

Vous regardez le champ et vous regardez les épis ramassés. Vous prenez ensuite une grande inspiration et vous soupirez.

Il faut retourner au travail. Rendez-vous au [77](#).

---

## 60

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE.

Vous pouvez tenter votre CHANCE. Si vous êtes chanceux, vous ne perdez que 3 point d'ENDURANCE. Mais si vous êtes malchanceux, vous perdrez 5 points d'ENDURANCE.

S'il vous reste 2 points d'endurance ou moins, et que vous avez le code Orpaico. Rendez-vous au [56](#).  
Si vous avez gagné. Rendez-vous au [2](#).

---

## 61

Vous avez quitté votre village voilà 2 jours. En cette nouvelle journée de marche, vous descendez les parois de la montagne qui sépare votre village de l'auberge. Le paysage est très monotone : de petits cailloux, de grands rochers, un peu d'herbe par-ci par-là, des arbres isolés et un chemin de terre qui zigzague jusqu'à la forêt en contrebas. Forêt que vous avez hâte de rejoindre afin de casser votre routine de marche.

Mais alors que vous être perdu dans vos pensées, un bruit se fait attendre. Mais vous étiez trop inattentif pour bien entendre.

Vous ne bougez pas et vous écoutez. Rendez-vous au [79](#).

Vous courez jusqu'à la forêt. Rendez-vous au [17](#).

Vous continuez votre route normalement. Rendez-vous au [24](#).

---

## 62

Lorsque vous approchez du demi-orque, une forte odeur assaille vos narines. Une odeur qui provient directement de lui. Cela vous rappelle le jour où une moufette vous a attaqué, l'odeur de ses sécrétions vous a collé à la peau pendant des jours et des jours. Mais dans cette situation, c'est encore pire.

Vous avez beaucoup de mal à cacher votre dégoût et vous comprenez pourquoi le demi-orque est ainsi isolé dans l'auberge. *Tester votre CHANCE.*

Si vous êtes malchanceux. Rendez-vous au [54](#).

Si vous êtes chanceux. Rendez-vous au [21](#).

---

## 63

Au moment où vous approchez de la porte, les deux chasseurs se placent sur votre chemin.

« C'est interdit aux clients, tu vas gentiment faire demi-tour et attendre que la tempête passe. »

Vous ne comprenez pas exactement ce qui se passe. Vous regardez dans la direction de l'aubergiste, celui-ci est toujours paniqué. Quant au demi-orque, il est en position de combat prêt à en découdre avec ce qui se trouve de l'autre côté de la porte. Mais il reste pour l'instant à bonne distance attendant les instructions de l'aubergiste.

Après un nouveau tambourinage sur la porte, vous regardez les deux chasseurs. L'un regarde la porte, l'autre vous menace avec son couteau.

« Je t'ai dit de retourner t'asseoir, exécution ! »

Si vous avez une arme et que vous voulez forcer le passage. Rendez-vous au [34](#).

Si vous retournez près de la cheminée. Rendez-vous au [53](#).

Si vous rester debout devant le chasseur. Rendez-vous au [3](#).

---

## 64

Sur le chemin de la maison, vous remarquez une grande foule sur la place du village, ce qui est inhabituel ! Quand arrive le crépuscule, tous les habitants rentrent chez eux et l'ambiance à l'extérieur devient fantomatique, c'est qu'il n'y a pas vraiment de distraction et que le travail est éreintant.

Vous cherchez à vous frayer un passage dans une foule relativement jeune : « Je suis Tronstad le magicien » un flash lumineux vous oblige à fermer les yeux quelques instants. « Je suis un élémentaliste, je maîtrise le feu » une petite gerbe de feu s'envole vers le ciel « l'eau et le vent ». Vous arrivez enfin jusqu'à lui avant qu'il ne continue.

Tronstad est un homme particulier. Physiquement, il semble vieux : il a des rides et le teint jaune. Mais d'un autre côté, il semble jeune : une posture droite, des mouvements souples et précis et il ne souffre pas des articulations. Ses vêtements sont inhabituels à vos yeux, il porte une chemise finement brodée cachée en

grande partie par un tabard dont le torse est brodé de symboles que vous pensez ésotériques. Il porte un pantalon légèrement bouffant et une cape à capuche, elle aussi brodée avec des symboles que vous ne connaissez pas.

« Les dieux m'ont envoyé un message, bientôt, je ne serai plus, il me faut donc former mon disciple » il marque une pause. « Longtemps j'ai cherché et alors que j'approchais de votre village, j'ai ressenti une grande énergie magique ». Il soulève son bâton, le retourne à 180° et frappe le sol, après quelques secondes, vous entendez un grondement, comme si les éclairs tonnaient.

Il regarde tous les jeunes autour de lui. Il y a bien quelques adultes, mais il regarde avec insistance les jeunes. « Quelqu'un dans ce village a des pouvoirs, ils sont cachés, inexploités, mais bien présents. Ses pouvoirs le poussent à vouloir quitter le village, à vouloir explorer le monde. »

Il lève son bâton vers le ciel, mais au moment où il commence à reprendre la parole, vous entendez la voix de votre père ainsi que d'autres parents.

« Écoute l'ami, il n'y a rien ni personne dans ce village pour toi. Aucun de nos enfants n'est magicien. Nous n'avons ni taverne, ni auberge, tu ne peux donc rester ici, il faut partir. »

La foule s'écarte permettant un face-à-face entre Tronstad et la réunion parentale. « Je suis un soldat du bien, j'aide les plus faibles et j'explore le monde. Je ne vous veux point de mal, donc si vous voulez que je quitte votre village, je vais partir. ». Le visage triste, il marche le long du passage ouvert par la foule amassée autour de lui, tout en murmurant : « Désolé jeune apprenti que tes pouvoirs soient ainsi bridés, tu aurais pu accomplir de grandes choses. »

La foule se disperse et vous rentrez dans le silence avec votre père. Rendez-vous au [73](#).

---

## 65

Vous perdez 7 points d'ENDURANCE.

Vous pouvez tenter votre CHANCE. Si vous êtes chanceux, vous ne perdez que 6 points d'ENDURANCE. Mais si vous êtes malchanceux, vous perdrez 8 points d'ENDURANCE.

S'il vous reste 2 points d'endurance ou moins, et que vous avez le code Orpaico. Rendez-vous au [56](#). Si vous avez gagné. Rendez-vous au [2](#).

---

## 66

Cela ne fait que 3 jours que vous êtes sur la route et vous êtes déjà tout excité à la vue d'une auberge. Sous le coup de la précipitation, vous avez oublié que vous marchiez à côté d'une rivière mortelle, sous une pluie torrentielle et sur un sol boueux. Tester votre CHANCE.

Si vous êtes chanceux. Rendez-vous au [86](#).

Si vous êtes malchanceux. Rendez-vous au [5](#).

---

---

## 67

Le monde est un endroit bien cruel, et il y a une grande différence entre imaginer l'aventure et la vivre. Vous n'êtes pas un héros, vous n'êtes même pas un guerrier, qu'est-ce qu'il vous a pris de partir comme ça, sur un coup de tête.

Ascot vous a fait prendre conscience que vous avez fait le mauvais choix, c'est donc face à une rude réalité que vous retournez en direction de votre village.

La marche est longue et pesante. Il fait nuit quand vous atteignez le village. L'endroit étant tranquille, personne ne monte la garde, tel un fantôme vous vous dirigez vers votre maison.

En ouvrant la porte, vous voyez votre mère, éclairée par une bougie, elle pleure. En vous voyant, elle se lève et vient vers vous. Vous vous sentez soulagé d'être revenu vivant, mais votre soulagement se transforme en incompréhension quand votre mère vous gifle, une fois, deux fois. Elle vous gifle encore et encore en hurlant.

« c'est ta faute, tu as tué ton père, tu as détruit notre famille. »

Au matin de votre départ et après avoir trouvé votre message, votre père courut à votre poursuite. Mais il n'eut pas autant de chance que vous. Hindergrass le chasseur, lui aussi à la recherche de son fils a retrouvé le corps de votre père, tué par un ours.

A l'annonce de votre retour, plusieurs familles sont venues vous questionner, car il n'y a pas que vous et Ascot qui avait quitté le village. Au total et sur une période de 3 jours, 8 enfants ont fugué. 8 enfants indiquant chacun dans une lettre avoir été choisi par Tronstad afin de devenir son apprenti. Vous serez le seul à être revenu.

Votre mère mourra de chagrin quelques semaines après votre retour et l'équipe de secours, sous la direction d'Hindergrass ne reviendra jamais au village. Ce terriblement événement marquera à jamais votre communauté. Et vous êtes l'incarnation de ce jour fatidique. Sans vous rejeter, on vous évite. Sans vous ignorer, on ne vous parle jamais plus que le nécessaire. Vous ne fonderez jamais de famille et vous n'aurez jamais plus le courage de quitter votre village.

***C'est ainsi que votre histoire se termine.***

---

---

## 68

Vous apportez votre récolte à la grange et enfin, vous avez terminé votre journée de travail, vous êtes maintenant libre de faire ce que vous voulez. Toutefois, cela n'est valable que s'il n'est pas trop tard. Vous levez les yeux pour regarder la course du soleil.

- Si vous avez jeté les dés pour chacun des cinq tests de chance dans la première partie de votre journée de travail, vous êtes automatiquement chanceux.

- S'il vous reste 15 points d'ENDURANCE ou moins, vous êtes automatiquement malchanceux.

- Dans tous les autres cas : *tester votre chance*.

Si vous êtes chanceux. Rendez-vous au [76](#).

Si vous êtes malchanceux. Rendez-vous au [37](#).

---

## 69

Vous vous approchez des deux jeunes chasseurs et vous entendez maintenant leur conversation. Il s'agit de moqueries et d'insultes envers le demi-orque et son odeur. À n'en pas douter, il déteste les non-humains.

Si vous voulez toujours parler avec les chasseurs. Rendez-vous au [16](#).

Si vous préférez parler avec le vieil homme. Rendez-vous au [33](#).

Si vous préférez parler avec l'aubergiste. Rendez-vous au [78](#).

Ou si vous préférez parler avec le demi-orque. Rendez-vous au [62](#).

---

## 70

Vous êtes dans le champ de votre père qui a déjà été moissonné, et les épis ramassés. Vous devez trouver et ramasser le moindre épi oublié et pour ça, il faut bien chercher.

*Tester votre chance.*

Si vous ne voulez pas lancer les dés, c'est que vous mettez de la mauvaise volonté dans votre travail de récolte des épis oubliés. Pas de problème, vous ne lancerez pas les dés (retirer quand même 1 point) mais vous êtes automatiquement malchanceux, car vous faites mal votre travail. Votre père ne va pas être fier de vous.

Si vous êtes chanceux. Rendez-vous au [83](#).

Si vous êtes malchanceux. Rendez-vous au [51](#).

---

## 71

Sous la précipitation et la panique, observer votre chemin et la dernière de vos préoccupations. C'est pourquoi, il n'est pas surprenant que vous glissiez sur des petits cailloux.

Vous perdez l'équilibre et vous roulez sur plusieurs mètres, vous écorchant les bras. **Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.**

Vous vous relevez. Rendez-vous au [39](#).

---

## 72

Si vous avez tout juste 10 épis, vous vous rendez compte que vous avez mal compté, retirer 1d6 à votre valeur de récolte.

Si votre valeur de récolte est inférieure à 10 points. Rendez-vous au [77](#).

Si votre valeur de récolte est supérieure à 10 points. Rendez-vous au [68](#).

---

## 73

Vous arrivez enfin à votre maison, une petite bâtisse d'une seule pièce construite à même le sol avec des murs en torchis et un toit de chaume. L'intérieur est tout aussi modeste, l'unique pièce et coupé en deux par un drap en lin. Dans la première partie, vous avez une table avec actuellement 3 tranches de pain servant d'assiette et recouvert d'un gruau compact, à côté de chaque tranche de pain une fourchette en bois et au centre de la table une bougie qui n'est pas encore allumée.

Dans la partie gauche, une marmite se situe à côté de la fenêtre, c'est ici que votre mère fait le gruau. De l'autre côté plusieurs sacs remplis de copeaux de bois, c'est votre lit. De l'autre côté du drap qui sépare la pièce, vos parents ont plus de chance, leur lit est constitué d'un socle en bois rempli de paille et recouvert d'un grand tissu.

Vous prenez votre repas et pendant toute sa durée, votre père vous rabâche encore et encore qu'il faut se méfier des étrangers, que vous n'êtes pas un héros, que votre destin est de reprendre la ferme. Le repas est interminable. Après avoir mangé votre tranche de pain ramolli par le gruau, c'est votre moment préféré, celui de l'histoire. Vos parents (des fois votre père, des fois votre mère) racontent l'une des épopées héroïques entendues de l'un des bardes de passage dans le village. D'une nuit à l'autre, l'histoire change, vos parents n'ayant pas la meilleure des mémoires pour retenir ce genre de chose, mais au moins, ça crée des surprises, vous n'avez jamais 2 fois la même histoire.

Il est maintenant temps de vous coucher. **Vous retrouvez vos points d'ENDURANCE et de CHANCE d'origine.**

Si vous avez le code Rencjaco. Rendez-vous au [49](#).

Sinon. Rendez-vous au [12](#).

---

## 74

Caché derrière l'ombre d'un énorme rocher, vous avancez accroupi en direction de la voix. Une fois contre la pierre, vous levez discrètement la tête afin de voir l'origine du bruit.

Avec difficulté, vous retenez un cri de terreur, car vous faites face à un Gobelin, c'est un petit humanoïde malfaisant, laid, avec une peau brune. Mais ce qui vous terrifie autant ce n'est pas tellement la créature que le cadavre qu'elle dépouille. Il s'agit d'Ascot fils de Hindergrass, le chasseur du village.



Que fait-il aussi loin du village ? D'autant plus que nous ne sommes pas sur une zone de chasse ! Mais vous n'avez pas le temps de réfléchir, il faut agir maintenant, car si c'est la première fois que vous rencontrez un Gobelin, vous savez qu'ils vivent en tribus et que ses congénères ne doivent pas être très loin.

Noter le code **Morasc**.

Vous faite demi-tour discrètement. Rendez-vous au [87](#).

Vous prenez une pierre et vous courez en hurlant sur le Gobelin. Rendez-vous au [9](#).

---

## 75

Toujours sous l'effet de la panique, vous récupérez l'épée courte du Gobelin. Vous ne prenez pas le temps de fouiller le Gobelin ou d'observer les alentours, la seule chose qui compte pour vous et de quitter la zone au plus vite.

C'est donc d'un pas pressé que vous prenez la direction de la forêt espérant ainsi mettre un maximum de distance entre vous et les congénères du Gobelin.

Vous reprenez la route de la forêt. Rendez-vous au [15](#).

---

## 76

C'est avec quelques paillettes dans les yeux que vous regardez le soleil, il reste encore un peu de temps avant l'arrivée du crépuscule. Pas beaucoup, mais suffisamment pour passer un petit moment à « la taverne » du village.

Après cette difficile journée, vous êtes heureux de pouvoir vous détendre et vous vous surprenez même à chantonner sur le chemin : « Un jour, je serai le plus grand héros, je me battrai sans répit. Je ferai tout pour être vainqueur et gagner les défis. Je parcourrai le monde entier, traquant avec espoir. Les démons et leurs alliés et j'utiliserais mes pouvoirs. »

Vous arrivez à la taverne. Rendez-vous au [38](#).

---

## 77

Vous êtes toujours dans le champ de votre père et vous avez pourtant très envie d'être dans un autre endroit. Mais vous devez encore trouver et ramasser le moindre épi oublié.

Et pour ça, il faut bien chercher. Rendez-vous au [58](#).

---

## 78

C'est un peu risqué de parler avec l'aubergiste alors que vous n'avez pas d'argent. Mais il est probablement le seul à avoir des informations sur Darell. Vous prenez donc votre courage à deux mains et vous vous dirigez vers l'aubergiste pour le questionner.

« Darell, oui bien sûr que je le connais. Il vient à l'auberge tous les soirs depuis quelques jours. Mais avec le temps qu'il fait aujourd'hui, je doute qu'il puisse venir ce soir. »

Vous avez du mal à cacher l'expression de votre visage, un mélange de tristesse et d'inquiétude.

« Ne vous inquiétez pas, il serra probablement là demain matin. Prenez cette chope, c'est offert par la maison, et réchauffez-vous près de la cheminée. »

Vous profitez de l'occasion d'un bon verre gratuit, et vous vous installez près de la cheminée. La boisson délicieuse **vous redonne 2 points d'ENDURANCE.**

Noter le code : **Somkifar.**

Le temps passe et la nuit avance. Rendez-vous au [40](#).

---

## 79

Après quelques instants de silence, vous entendez de nouveau un bruit, il est léger et éloigné. Mais vous en êtes sûr, c'est une voix. Vous ne savez pas dire pourquoi, mais cette voix vous semble étrange.

Vous ignorez la voix et vous continuez votre route. Rendez-vous au [24](#).

Vous préférez fuir le plus vite possible. Rendez-vous au [17](#).

Vous vous approchez discrètement en direction de la voix. Rendez-vous au [11](#).

---

## 80

Les jours passent et se ressemblent, encore et encore, vous faites les mêmes gestes, les mêmes actions, le même travail, la même routine.

Après un petit déjeuner, constitué d'une tranche de pain et d'un morceau de fromage, vous prenez la direction des champs.

**Votre valeur de récolte retombe à 0.**

Il est temps pour vous de travailler. Rendez-vous au [70](#).

---

## 81

Après un temps indéterminé, vous émergez de l'inconscience. Le gobelin est sur vous, mort.

Vous repoussez son corps et vous observez la situation. Juste à côté de vous se trouve l'épée courte du gobelin et celui-ci est mort transpercé au torse par une lame. Vous devinez sans trop de difficulté que vous avez désarmé la créature et que vous avez réussi à la tuer avec sa propre arme.

Mais comment un apprenti fermier a-t-il vaincu un monstre sournois ? Et à ce moment-là, vous observez quelque chose d'étrange, le sang du monstre est d'un rouge foncé, inhabituel. Votre sang est plus clair et vous en avez justement après vous. Au niveau du torse, votre tunique a été déchirée par une lame.

Vous n'êtes pas sûr, mais vous pensez que le gobelin vous a transpercé au torse. Vous avez ensuite retiré l'épée de votre corps sous l'effet de la transe a dû se soigner tout seul, c'est pour cela qu'il y a du sang, mais pas de blessure. Après tout, ce n'est pas pour rien si un puissant magicien vous a choisi comme disciple.

La créature devait être totalement paniquée quand vous l'avez tué !

Vous n'êtes pas sûr que tout ceci était bien réel. Ou tout du moins, vous vous en persuadez fortement. Et maintenant qu'allez-vous faire ?

Si vous voulez enterrer le corps d'Ascot. Rendez-vous au [48](#).

Si vous ne voulez pas rester ici. Rendez-vous au [52](#).

---

## 82

Encore une fois ...

Il pleut, il pleut même beaucoup. Ce n'est pas un temps à laisser les animaux dehors, alors un humain, fils de fermier, habitué au confort de sa maison, avec pour vêtement une tunique et un pantalon en lin ☺ Et arrive ce qui doit arriver, vous tombez malade. **Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.**

Si vous voulez rejoindre l'auberge. Rendez-vous au [43](#).

Si vous voulez encore rester dehors. Rendez-vous au [47](#).

---

## 83

Vous venez de trouver un épi oublié. Vous vous dirigez vers lui, une fois à destination, vous vous baissez, une main dans le dos pour les épis déjà ramassés et la seconde qui se dirige vers l'épi.

Vous récupérez l'épi et vous le glissez dans votre « main de stockage ».

**Vous gagnez 1 point de récolte.**

Si vous avez 5 points de récolte. Rendez-vous au [59](#).  
Sinon. Rendez-vous au [70](#).

---

## 84

Sous la précipitation et la panique, observer votre chemin et la dernière de vos préoccupations. C'est pourquoi, il n'est pas surprenant que vous glissiez sur des petits cailloux.

Heureusement pour vous, vous récupérez votre équilibre au dernier moment évitant ainsi une chute bien douloureuse.

Vous vous calmez. Rendez-vous au [39](#).

---

## 85

L'atmosphère à l'intérieur de l'auberge est silencieuse et pesante, tout le monde écoute la tempête espèrent que rien de grave n'arrive cette nuit.

Ce moment suspendu dans le temps est soudainement interrompu par des bruits et des cris terrifiants ! Ils proviennent du sous-sol de l'auberge ! Il semble que des gens, ou d'autres choses plus effrayantes encore, soient bloqués dans la cave et se mettent à frapper à la porte.

Tout le monde est surpris : Le demi-orque regarde l'aubergiste (qui est revenu entre-temps si vous n'êtes pas sorti avec lui), mais celui-ci est paniqué et ne sait pas encore comment réagir. Quant aux deux jeunes chasseurs, leurs regards alternent entre la porte et vous-même.

Si vous voulez vous diriger vers la porte. Rendez-vous au [63](#).

Si vous ne faites rien, attendant de voir ce qu'il se passe. Rendez-vous au [53](#).

Si vous vous mettez en position foetale près de la cheminé. Rendez-vous au [42](#).

---

## 86

vraiment fait pour l'aventure, vous avez l'impression de ne prendre que des mauvaises décisions depuis votre départ, et accélérer était peut-être l'erreur de trop. Vous glissez dans la boue et en voulant reprendre votre équilibre vous chancelez dangereusement du côté de la rivière.

Mais vous avez de la chance, vous parvenez à récupérer votre équilibre juste avant de vous emmêler les pieds dans les racines d'un arbre.

Parfois vous oubliez que vous n'êtes que le fils d'un fermier et que vous n'avez jamais été aussi loin de votre village. Mais à force d'être bercé par les contes des bardes, on finit par se prendre pour le héros de l'histoire.

Vous rejoignez enfin l'auberge. Rendez-vous au [43](#).

---

## 87

C'est avec le pas pressant que vous quittez la zone espérant ainsi mettre un maximum de distance entre vous et les Gobelins.

Vous n'oubliez pas pour autant la mort d'Ascot. Ce n'était pas l'un de vos amis, vous ne savez pas pourquoi il est si loin du village, mais vous avez pris conscience de la dureté du monde. Vous auriez pu être à la place d'Ascot. Mort, et pourquoi ? Pour ne pas finir fermier !

Si vous retournez au village. Rendez-vous au [67](#).

Si vous n'avez pas fait tout ce chemin pour rien, vous prenez la direction de la forêt. Rendez-vous au [15](#).

---

## 88

Vous tombez doucement dans un profond sommeil, vos paupières sont lourdes, vous avez du mal à vous concentrer. Cette nuit, vous ferrez un magnifique rêve, vous êtes dans votre village, vous vivez la vie que vous ne vouliez absolument pas avoir, mais à l'époque, vous ne saviez pas que c'était la meilleure vie pour vous. Vous avez repris la ferme de votre père, vous êtes marié, vous avez deux magnifiques enfants et un gros chien qui vous protège des gobelins et des brigands. Cette nuit, vous avez passé une nuit magique avec votre compagne. Puis vous rigolez, magique, cela vous rappelle l'étrange sorcier de passage dans le village et qui voulez-vous recruter comme disciple, vous avez bien fait de ne pas l'écouter.

Au petit matin, votre fille vous réveil.

Debout papa, réveil toi.

DEBOUT PAPA.

J'AI DIT DEBOUT.

BOUGE-TOI MAINTENANT, SINON ÇA VA SAIGNER.

Vous ouvrez les yeux paniqués et vous faite face au demi-orque. Juste derrière lui, vous pouvez voir l'aubergiste et le sorcier Tronstad, mais celui-ci a perdu ses rides et son teint jaunâtre. Vous voulez parler, mais vous avez un morceau de bois placé dans la bouche et accroché par une corde autour de votre tête. Vous voulez vous relever rapidement, mais vos gestes sont entravés par de solides chaînes en métal. Vous regardez autour de vous et vous voyez Nisi et Hauk deux autres enfants du village et qui étaient « finaliste pour devenir apprenti du magicien », eux aussi sont attachés et bâillonnés.

L'aubergiste explique à Tronstad que sur les 8 enfants qui devait rejoindre l'auberge seuls six sont effectivement arrivés, « rien de surprenant, lui répond le sorcier ». Et sur les six, deux se noyèrent dans l'inondation de l'auberge et le dernier fut tué par des hommes-rats. Tronstad soupire, retire de l'or d'un coffre qu'il donne ensuite à l'aubergiste. Le demi-orque vous regarde : « Désolé pour toi, mais c'est la vie. Il ne fallait pas écouter les paroles mielleuses d'un voyageur que tu ne connais pas. Si ça peut te rassurer, dis-toi que ça pourrait être pire. »

C'est enchaîné que le sorcier vous conduit, vous, Nisi et Hauk vers votre nouvelle vie.

**Ceci marque la fin de cette histoire.**

**mais ce n'est pas la fin vos aventures.**

**par contre, vous ne deviendrez pas apprenti magicien.**

## Table de hasard : 1D6

Vous pouvez utiliser cette table pour générer le résultat d'un dé à 6 faces si vous n'avez pas de dé sous la main. Fermez vos yeux et pointez la mine de votre crayon au hasard sur cette feuille jusqu'à obtenir un numéro.

1	6	1	4	5	3	2	5	4	1	1	6
5	5	6	3	6	1	2	3	4	5	6	3
6	1	1	3	4	5	2	4	3	6	1	5
2	5	6	3	6	1	5	3	2	1	6	2
1	6	4	1	5	3	5	6	1	6	2	4
3	4	5	3	1	6	5	4	3	2	4	2
6	4	1	3	2	4	5	1	6	2	5	6
3	1	4	6	4	2	1	3	2	2	3	4
3	6	1	5	4	3	1	4	6	5	1	1
2	5	6	3	6	1	2	6	5	3	4	2
1	3	1	4	4	5	2	5	4	1	1	6
5	5	6	3	6	1	1	4	2	1	4	3
6	2	1	1	3	5	2	4	5	6	6	1
2	5	6	3	6	1	3	2	1	5	2	2
1	6	4	1	2	3	5	3	1	6	1	4
6	6	3	3	1	6	5	4	5	4	4	2
3	4	2	5	1	2	3	4	6	2	5	6
4	1	4	6	4	5	1	3	1	2	3	2
1	6	1	2	5	3	1	4	6	5	1	1
2	5	6	3	4	1	5	1	2	3	5	2
1	6	3	1	6	3	5	6	1	6	1	4
5	5	6	3	6	1	3	2	3	5	4	3

## Table de hasard : 2D6

Vous pouvez utiliser cette table pour générer le résultat de deux dés à 6 faces si vous n'avez pas de dé sous la main. Fermez vos yeux et pointez la mine de votre crayon au hasard sur cette feuille jusqu'à obtenir un numéro.

<b>10</b>	<b>7</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>3</b>
<b>6</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>9</b>
<b>12</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>2</b>
<b>11</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>11</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>4</b>
<b>7</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
<b>9</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>8</b>	<b>11</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>6</b>	<b>11</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>12</b>
<b>10</b>	<b>7</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>3</b>
<b>6</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>9</b>
<b>12</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>2</b>
<b>11</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>11</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>4</b>
<b>7</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
<b>9</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>8</b>	<b>11</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>6</b>	<b>11</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
<b>12</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>2</b>
<b>11</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>11</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>3</b>