

Livre-aventure en Terre de Fangh
dont *vous* êtes le héros.
Munissez-vous de vos dés !



AVENTURES À ROUDMEULE



Valentin Dérudet
Avec l'autorisation de John LANG



A VENTURES À --- **R** OUDMEULE

UN LIVRE-AVENTURE NON-OFFICIEL

À JOUER AVEC VOS DÉS !

CRÉDITS

Créateur de l'univers de la Terre de Fangh : John LANG (alias POC)

Auteur de ce livre-aventure : Valentin DÉRUDET (alias Shosho). Le logiciel gratuit LibroGameCreator (<https://librogamecreator.wordpress.com/lgc-editeur-de-livre-jeu>) a été utilisé pour faciliter la création de cette histoire interactive.

Corrections : Shosho et Kephren

Composition couverture et mise en page : Cédric DAGOBERT (alias Kephren)

Illustration de couverture : Shosho. Le créateur d'image Bing basé sur DALL-E 3 (<https://www.bing.com/images/create>) a été utilisé pour générer le dessin principal. Kephren a retravaillé le dessin avec l'IA « Let's Enhance » (<https://letsenhance.io>) et Gimp (<https://www.gimp.org>).

Illustrations intérieures : Shosho et Kephren. Le créateur d'image Bing basé sur DALL-E 3 (<https://www.bing.com/images/create>) a été utilisé pour générer tous les dessins. Certains ont été retravaillés avec Let's Enhance (<https://letsenhance.io>) et Gimp (<https://www.gimp.org>).

Cartes : Shosho. Le logiciel Inkarnate a été utilisé (<https://inkarnate.com>).

PRÉAMBULE

Salutations aventurières et aventuriers,

Je me présente, je m'appelle Valentin, également connu sous le pseudo de Shosho (tkfe.shosho@gmail.com), et je suis l'auteur de ce livre-aventure dans lequel je vous propose d'incarner un héros de passage dans le petit village de Roudmeule, situé dans les collines d'Altrouille. La durée du livre peut varier en fonction de vos choix, mais il faudra compter à minima 2 heures pour le terminer.

Pour ceux que cela intéresse, je vis dans la ville de Lyon, où j'exerce le métier de développeur en informatique. Lorsque j'ai du temps libre, j'ai pour loisir d'écrire des scénarios de jeu de rôle pour diverses campagnes de mon cru que je joue avec plusieurs amis. Cette passion me vient évidemment du Donjon de Naheulbeuk que j'ai découvert à l'âge de dix ans et qui ne m'a jusqu'à alors jamais quitté. C'est également grâce au Donjon que j'ai découvert récemment le monde des livres dont vous êtes le héros, en jouant d'abord « La foire de Ravsgalat », puis « La tour de Loubet » et enfin la « Geste de Gurdil ».

Ce que j'ai aimé dans les deux premiers livres, c'est que j'ai pu y faire évoluer un personnage que j'ai créé moi-même, à travers plusieurs aventures, forgeant ainsi son caractère et son savoir-faire. C'est cela qui m'a poussé à écrire ce livre. Je voulais continuer à jouer mon personnage durant d'autres aventures, le faire grandir et le rendre toujours plus fort.

Voilà donc ce qu'est ce livre : une aventure écrite par l'amateur que je suis dans un univers qui me passionne, que j'aime découvrir et dans lequel j'ai envie de continuer à faire vivre mon personnage.

J'espère que vous prendrez autant de plaisir à jouer cette aventure que j'en ai eu à l'écrire. Je vous souhaite bonne chance !

INTRODUCTION

Bienvenue dans ce livre interactif où vous incarnez le héros de l'histoire. Laissez vous guider à travers les pages et prenez les décisions qui vous semblent les plus appropriées. Lancez les dés pour résoudre diverses situations et remporter la victoire lors d'affrontements épiques !

Afin de jouer correctement à ce livre-aventure, il est nécessaire de comprendre les règles de base du jeu de rôle Naheulbeuk, lesquelles ont été simplifiées dans les pages suivantes pour faciliter votre expérience en tant qu'aventurier.

Si vous souhaitez aller plus loin, vous pouvez vous référer aux règles officielles disponibles gratuitement sur <https://www.naheulbeuk.com>.

PERSONNAGE AU CHOIX

Vous pouvez jouer n'importe quel personnage, mais celui ci devra au moins parler la langue commune puisque cette aventure se déroule chez les Semi-Hommes. Par conséquent, vous ne pourrez incarner un Ogre ou un Gobelin par exemple.

Vous avez deux options : créer votre propre personnage à l'aide des explications ci-dessous (Création de personnage), ou utiliser le personnage pré-tiré, Saule, dont la fiche est disponible à la fin de ces pages de règles.

Création de personnage

Si vous souhaitez créer votre propre personnage sans télécharger de documents annexes, suivez ces quelques étapes. Notez cependant que, pour des raisons de simplicité, cette méthode n'est pas aussi complète que ce que vous trouverez sur le site officiel du jeu de rôle.

- Pour chaque caractéristique (FORCE, ADRESSE, COURAGE, CHARISME, INTELLIGENCE), lancez un dé à 6 faces et ajoutez 7 au résultat.

- Choisissez 3 compétences dans la liste du chapitre « Compétences plus ou moins utiles ».
- Lancez un dé à 6 faces et ajoutez 25 au résultat : le score obtenu correspond à votre énergie vitale (EV), aussi appelée points de vie (PV).
- Le score de résistance magique (RM) n'est pas utile dans cette aventure, donc il n'est pas nécessaire de le calculer.
- Votre équipement de base sera composé d'une armure en cuir (PR 2, rup. 1-4, valeur de 50 PO) et d'une rapière/une masse/une hache, selon votre désir, infligeant 1D6+3 points de dégâts et appliquant un malus de -1 à la parade (1D6+3, PRD-1, rup. 1-3, valeur de 100 PO).
- Vos pièces d'or correspondent à la somme de 2 dés à 6 faces multipliée par 10.
- Votre score d'attaque de base est de 8, celui de parade est de 10 (donc 9 avec votre arme équipée).
- Votre compte de points de destin est le résultat d'un dé à 4 faces auquel on soustrait 1. Si vous n'avez pas de dé à 4 faces, indiquez la valeur « 1 » dans la colonne points de destin.
- Concernant votre origine, vous pouvez jouer un(e) Humain(e), un(e) Nain(e), un(e) Elfe, un(e) Demi-Orque, un(e) Semi-Homme (ou homme ou femme), un(e) Demi-Elfe.
- Enfin, vous pouvez choisir pour métier d'être voleur, ménestrel, guerrier ou ranger. Notez que ces choix n'ont que peu ou pas d'impact dans le livre."

Pour noter les caractéristiques de votre héros nouvellement créé, vous trouverez une fiche de personnage vierge à la fin de ces pages de règles.

Saule

Si vous n'avez pas le temps, ou l'envie, de créer un personnage selon les règles du jeu de rôle, voici un héros pré-tiré adapté à ce livre-aventure. Vous trouverez à la fin de ces pages de règles la fiche de person-

nage pré-remplie avec les caractéristiques ci-dessous :

SAULE, HUMAINE RANGER, NIVEAU I				
COU	INT	CHA	AD	FO
10	8	11	10	9
AT	PRD	PR	RM	EV
8	9 (avec la rapière)	2	9	30
ARME		ARMURE		RICHESS
Rapière correcte (ID6+3, PRD-1)		Gambison correct en cuir (PR 2)		60 PO
XP	PT DE DESTIN	COMPÉTENCES		
0	1	<ul style="list-style-type: none"> • Érudition • Escalader • Jongler et danser 		

Concernant l'équipement, considérez que votre personnage dispose du matériel décrit dans le paragraphe **Équipement**.

ÉQUIPEMENT

Votre personnage dispose d'un équipement de base au niveau 1 : des vêtements de base, des bottes de cuir, une ceinture d'armes, un sac à dos de base, une gourde d'un litre et demi, 2 torches, un briquet, des couverts de métal, une écuelle de métal, un canif, et une couverture de base.

Évidemment, en fonction de sa fortune de départ suite à sa création, cet équipement peut varier avec des objets de meilleure qualité.

Il pourra gagner de nouveaux objets, des protections ou des armes en jouant une aventure solo, tout comme il le ferait en vraie partie !

Il vous sera parfois proposé d'acheter de l'équipement au cours de votre aventure – généralement quand vous visitez une boutique.

COMPÉTENCES PLUS OU MOINS UTILES

Les règles de cette aventure étant basées sur celles du jeu de rôle *Donjon de Naheulbeuk*, il me semble important de mentionner ici que toutes les compétences du JdR ne sont pas utiles dans cette aventure. Les compétences qui pourraient être utiles sont (entre parenthèses se trouve la caractéristique en rapport) :

- Instinct du trésor (INT) : offre un bonus pour chercher des richesses.
- Érudition (INT) : permet de lire.
- Fariboles (CHA) : permet d'user de son bagout pour convaincre.
- Radin (CHA) : permet de négocier les prix.
- Chouraver (AD) : offre un bonus pour voler des objets.
- Pister (INT) : offre un bonus pour trouver son chemin.
- Déplacement silencieux (AD) : offre un bonus de discrétion.
- Escalader (AD) : offre un bonus aux épreuves acrobatiques.
- Comprendre les animaux : tout est dans le titre !
- Jonglage et danse (CHA) : offre un bonus aux épreuves artistiques.
- Langues des monstres : permet de comprendre les monstres.
- Serrurier (AD) : offre un bonus au crochetage.

Notez que les compétences ci-dessous peuvent être utiles ici, mais c'est au joueur d'y prêter attention, vous ne serez jamais invité à les utiliser :

- Armes de bourrin : permet d'utiliser une arme à deux mains.
- Bourre-pif : permet de se battre à mains nues.
- Chercher des noises : le héros attaque toujours en premier.
- Truc de mauviette : augmente le score de protection, PR, de 1.

LES DÉES

Pour jouer ce livre-aventure, il vous faudra au moins deux sortes de dés : un D20 (dé à 20 faces) et un ou plusieurs D6 (dé standard à six faces).

Si vous n'avez pas de dés, vous pouvez utiliser une application de type « dice roller » (disponible gratuitement sur la plupart des plateformes comme windows, mac ou android) ou vous procurer les dés dans une boutique de jeux de rôles ou de jeux de société.

Enfin, si vous jouez près d'un ordinateur, vous pouvez utiliser l'application ROLL20.NET pour tirer les dés (après avoir créé votre compte gratuit).

PASSER UNE ÉPREUVE

Au cours de votre aventure, vous devrez passer des épreuves pour résoudre diverses actions. Ces épreuves sont toujours basées sur une de vos caractéristiques : Courage, Force, Intelligence, Adresse et Charisme (voire même une moyenne de plusieurs caractéristiques). Passer une épreuve est très simple : vous lancez votre D20 et vous devez obtenir un chiffre inférieur ou égal à votre score. Si c'est le cas, l'épreuve est réussie. Sinon, c'est un échec.

Notez aussi que vous pouvez assurer une **réussite critique** (si vous obtenez 1 au D20) aussi bien qu'un **échec critique** – aussi appelé une maladresse (si vous obtenez 20 au D20). Les échecs critiques ne sont pas toujours notifiés, mais lorsque c'est le cas un choix correspondant vous sera proposé, sinon vous compterez simplement une réussite ou un échec.

Vous comprenez ainsi qu'il est nécessaire d'avoir un haut score sur une caractéristique pour triompher des turpitudes et des défis qui se dresseront sur votre chemin !

Chaque personnage a des scores différents qui définissent son profil et ses aptitudes à se tirer de différentes situations. Ces scores augmentent avec l'expérience et l'obtention de matériel plus performant.

BONUS ET MALUS

Parfois, une épreuve est mentionnée comme facile (avec bonus) ou difficile (avec malus). Ce score de bonus ou malus est à ajouter ou retrancher de votre caractéristique avant de résoudre l'action.

Exemple : si vous avez 11 en Intelligence et passez une épreuve avec bonus de 2, vous compterez donc 13 en Intelligence pour ce jet de dé.

Certains équipements vous donneront un bonus ou un malus permanent ! D'autres vous permettront d'activer un bonus ou un malus temporaire (en usant d'une potion par exemple).

RÈGLES DE COMBATS

Dans un combat, le personnage avec le plus de courage (COU) frappe en premier.

Une attaque est réussie si le résultat obtenu sur un jet de D20 est inférieur ou égal au score d'attaque (AT) du personnage. Une attaque peut être parée si la cible effectue un jet de D20 dont le résultat est inférieur ou égal à son score de parade (PRD).

On jette ensuite les dégâts en fonction de l'arme (généralement un D6 + un modificateur), on soustrait à ce montant le score de protection (PR) de la cible. Une fois les dégâts calculés, on soustrait à l'énergie vitale (EV) de la cible ce montant.

Combat à mains nues

Si vous vous retrouvez à devoir combattre à mains nues, les dégâts que vous infligez sont de 1D6-2 et vous ne pourrez pas parer les attaques de votre adversaire, sauf s'il est lui aussi désarmé. Si vous avez la compétence BOURRE-PIF (ce qui n'est pas le cas du personnage pré-tiré, Saule), rapportez-vous aux tables spéciales pour les coups à mains nues, disponibles sur le site du jeu de rôle.

Utilisation des potions en combat

Vous pouvez utiliser des potions pendant un combat, mais jamais après qu'un coup vous ait été fatal. Dans ce cas, c'est un point de destin qu'il vous faudra utiliser.

Réussites et échecs critiques en combat

Dans la même logique que les règles fournies pour passer une épreuve, un score de 1 au D20 est une **réussite critique**, et un 20 est un **échec critique**.

L'impact d'une réussite ou d'un échec critique est le suivant :

Lors d'une attaque

- L'obtention d'une réussite critique double les dégâts infligés ET ignore l'armure de la cible.
- En cas d'échec critique, l'attaquant se blesse lui-même avec son arme (donc subit les dégâts de son arme !) ET ignore son armure.

Lors d'une parade

- Une réussite critique renvoie les dégâts à l'attaquant ET ignore son armure.
- En cas d'échec critique, le défenseur subit deux fois les dégâts infligés ET ignore son armure.

Vous pouvez choisir, ou non, d'utiliser les règles des coups critiques et maladresses au combat, c'est à votre choix.

TEST DE RUPTURE

Cette règle est particulière et ne s'applique qu'aux joueurs uniquement car on ne sait jamais précisément de quoi est équipé un opposant. Lorsque le héros subit une attaque critique, il faudra effectuer un jet pour savoir si l'équipement concerné résiste ou non au coup. Ainsi, chaque arme, outil ou pièce d'équipement, possède un score de

rupture, indiqué sous la forme « rup. 1-4 ». Cela signifie que le héros devra, lorsqu'il y est invité, lancer un dé à 6 faces et espérer faire un score supérieur au score de rupture de l'équipement concerné pour le sauver. Sinon, l'arme cède et se brise. Il faut également faire un test de rupture en cas d'échec critique avec son arme.

Par exemple, une arme avec un score de rupture de 1-4 résistera si le joueur tire un 5 ou un 6 au dé.

EXPÉRIENCE ET GAIN DE NIVEAU

Durant cette aventure, vos actions, vos réussites, vos exploits, et même parfois vos échecs, vous rapporteront des points d'expérience. Il est donc plus que probable que vous gagnerez un niveau, ou plus, au fil des pages (voir tableau ci-contre).

Vous trouverez dans ce paragraphe toutes les informations que vous devez savoir concernant les gains d'expérience.

NIVEAU	EXPÉRIENCE
1	0
2	100
3	300
4	600
5	1 000
6	1 500

Énergie vitale

Pour chaque niveau gagné, il vous faudra ajouter 1D6 à votre énergie vitale maximum (ou 1D4 dans certains cas de Métier ou Origine).

Niveaux pairs

Si vous gagnez un niveau pair, ajoutez un point au choix sur l'une de vos caractéristiques : Force, Adresse, Courage, Intelligence. Gardez en tête que pour chaque point de FORCE supérieur à 12, vous gagnez un point de dégât sur votre arme. Si l'ADRESSE est supérieure à 12, vous gagnez +1 à l'attaque OU à la parade (un seul point quel que soit le score).

Niveaux impairs

Si vous gagnez un niveau impair, ajoutez un point au choix à votre score d'ATTAQUE ou à votre score de PARADE.

Bonus : les niveaux 3 et 6

Aux niveaux 3 et 6, vous pourrez choisir une compétence supplémentaire parmi celles du chapitre **Compétences plus ou moins utiles**.

DIVERSES PRÉCISIONS

Ce chapitre a pour but de préciser et clarifier certaines considérations ou points de règles qui pourraient être sujets à interprétation.

Commerce

Si vous voulez revendre des objets à un commerçant, gardez en tête que tout objet vendu n'est acheté qu'à la moitié de sa valeur initiale. *Exemple : une potion de soin coûtant 100 pièces d'or ne pourra être revendue que pour 50 pièces d'or.*

Votre sac

Il n'est pas extensible à l'infini ! Vous ne pourrez porter sur vous que 10 rations (tous types confondus) et vous ne pourrez porter que 15 objets au maximum. Cette règle ne s'applique pas pour les objets de quêtes et les petits objets (comme un collier ou votre or par exemple). Notez également qu'une pile d'objet (par exemple 3 potions) ne compte que pour un objet.

Les repas

Les rations de voyage, sauf indication contraire, rendent 1 point de vie lorsqu'elles sont consommées. Il est donc primordial que le joueur

note si une ration a un effet différent des rations de base. À la différence des potions, vous ne pouvez consommer une ration que lorsque le livre vous y invite.

Par ailleurs, votre héros ne s'aventure jamais en milieu hostile sans une gourde d'eau claire bien remplie. Si vous pensez à l'utiliser, celle-ci vous permet de gagner 1 point de vie supplémentaire lorsque vous consommez une ration. Gardez-le bien en tête !

La mort

Si vous veniez à perdre la vie durant votre aventure, le livre essaie de prévoir un paragraphe ou une explication spécifique à chaque fois. Mais il se peut que vous mouriez sans qu'aucun paragraphe ne vous indique où vous rendre ou quoi faire, en mourant d'une chute par exemple. Dans ce cas, soustrayez 1 point de destin et revenez simplement à la vie avec un tiers de vos points de vie et reprenez votre aventure.

Abréviations

Tous les jeux de rôles ont leurs abréviations... Et celui-là ne fait pas exception à la règle ! Voici donc certaines d'entre elles :

COU : Courage

INT : Intelligence

CHA : Charisme

AD : Adresse

FO : Force

AT : Attaque

PRD : Parade

PR : Protection, armure, score d'armure global

PI : Points d'Impact, aussi appelé dégâts

1D6+2 : se lit « *un dé à 6 faces et ajouter 2 au résultat* ». Cette abréviation est généralement utilisée pour tirer les dégâts d'une attaque.

PO, PA : pièces d'or, pièces d'argent

XP : points d'expérience

FICHE DE HÉROS

Origine : _____

Métier : _____

Sexe : _____

Signes particuliers

Carac. de base

Carac. modifiée

Expérience

NIVEAU

Courage (COU)

Intelligence (INT)

Charisme (CHA)

Adresse (AD)

Force (FO)



Résistance Magique

Moyenne de COU, INT et FO

Points de Destin

Pour éviter de mourir trop tôt...

Énergie vitale max.

Elle ne change qu'au passage de niveau

Utilisez ces cases pour noter vos blessures

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

COMPÉTENCES

MES RICHESSES

Or Argent

L. de thritil

L. de berylium

Autres machins précieux : _____

ARMEMENT ET BASTON

Bonus FO : _____

① _____ Bonus/malus _____ P.I. _____

Notes et détails : _____ Rup. _____

② _____ Bonus/malus _____ P.I. _____

Notes et détails : _____ Rup. _____

③ _____ Bonus/malus _____ P.I. _____

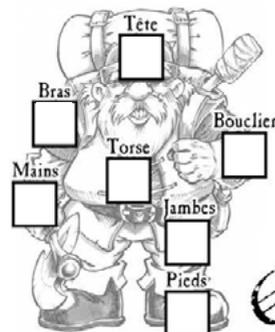
Notes et détails : _____ Rup. _____

ARMURES ET PROTECTIONS

Pièce d'armure	Bonus/malus	PR nat.	PR mag.	Rup.

Répartition de la protection

Caractéristiques de COMBAT



	De base	Arme 1	Arme 2	Arme 3
Attaque (AT)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Parade (PRD)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ÉQUIPEMENT et TRUCS

Truc de mauviette
+1 en PR MAGIQUE

PR naturelle

PR magique

TOTAL
PR

FICHE DE HÉROS

Origine : Humain

Métier : Ranger

Sexe : Féminin

Signes particuliers

Saule

	Carac. de base	Carac. modifiée	Expérience	NIVEAU
Courage (COU)	10		0	1
Intelligence (INT)	8			
Charisme (CHA)	11		Résistance Magique	9
Adresse (AD)	10		Moyenne de COU, INT et FO	
Force (FO)	9		Points de Destin	1
			Pour éviter de mourir trop tôt...	

Energie vitale max. **30**
Elle ne change qu'au passage de niveau

Utilisez ces cases pour noter vos blessures

COMPÉTENCES

- Érudition
- Escalader
- Jongler et danser

MES RICHESSES

Or **60** Argent

L. de thritil

L. de berylium

Autres machins précieux :

ARMEMENT ET BASTON

Bonus FO:

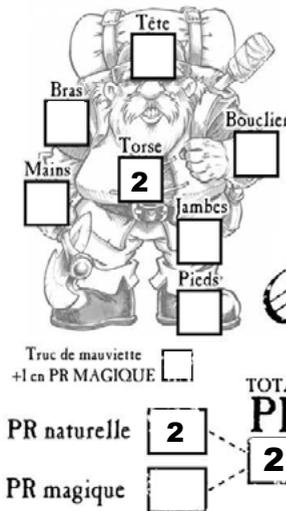
① Rapière correcte	Bonus/malus PRD-1	P.I. 1D6+3
Notes et détails :		Rup. 1 à 5
②	Bonus/malus	P.I.
Notes et détails :		Rup.
③	Bonus/malus	P.I.
Notes et détails :		Rup.

ARMURES ET PROTECTIONS

Pièce d'armure	Bonus/malus	PR nat.	PR mag.	Rup.
Gambison correct en cuir		2		1-4

Répartition de la protection

Caractéristiques de COMBAT



	De base	Arme 1	Arme 2	Arme 3
Attaque (AT)	8	8		
Parade (PRD)	10	9		

ÉQUIPEMENT et TRUCS

- Habits de voyageur (vêtements de base, bottes de cuir standard, ceinture d'armes)
- Sac à dos de base (gourde 1,5 litres, 2 torches, un briquet, couverts de métal, une écuelle de métal, un canif)
- Une couverture de base



1

Après votre récent voyage, vous avez décidé de prendre du bon temps et de visiter la ville de Roudmeule, foyer du meilleur artisan forgeron de la région, Dronn le Nain.

Il est dit qu'une lame travaillée dans son atelier gardera son tranchant pour l'année entière !

Vous êtes arrivé hier après-midi dans la ville et vous avez passé la journée à vous reposer de votre voyage dans votre chambre, à l'auberge du « *Renard Coquet* ». Vous êtes réveillé ce matin par le tumulte extérieur : en ouvrant la fenêtre, vous apercevez les villageois courir, se rendant au Nord de la ville. Intrigué par toute cette agitation, vous sortez de votre chambre et descendez l'escalier pour vous rendre au rez-de-chaussée.

Le « *Renard Coquet* » est une belle auberge, tenue par un couple âgé que vous avez eu le plaisir de croiser hier soir. Le mari s'appelle Alphonse, il s'occupe de la cuisine et de l'approvisionnement. C'est un homme fin, de taille moyenne, d'une soixantaine d'années, arborant fièrement une moustache décolorée par le temps. Sa femme, Rosy, s'occupe quant à elle du bar et des chambres. Elle est plus grande que son mari, blonde et porte une longue tresse par-dessus son épaule. Vous ne le remarquez que maintenant, mais la propreté de l'endroit vous impressionne, les tables sont propres, les chaises rangées et le sol ne colle pas, ce qui est plus qu'inhabituel pour ce genre d'établissement.

Il y a cependant quelque chose d'étrange, à l'exception d'un voyageur esseulé, personne n'est présent dans la bâtisse, pas même les propriétaires. Rendez-vous au **171** pour continuer.



❧ 2 ❧

« Bonjour,

Je suis Amélia, la responsable du magasin d'alchimie de la ville, les Armoires d'Amélia.

Je recherche une personne assez courageuse pour explorer la forêt et récolter deux ingrédients nécessaires à la création de mes potions. Il vous faudra trouver un bouquet d'une fleur bleue, appelée Eromine, que vous ne pourrez trouver que dans les nids de Flaak bleutés. Les Flaaks sont des poulets haut perchés au bec crochu. Prenez garde, les Flaaks ont la réputation d'être lunatiques.

Le second ingrédient qu'il vous faut me rapporter est un champignon qui pousse au fond de la forêt de Roudmeule. Un seul de ces champignons sera suffisant pour mes potions, vous le reconnaîtrez à sa vive couleur orange, son chapeau lisse et à son pied renflé.

Votre récolte est à rapporter à ma boutique, localisée sur le chemin de la forêt. »



Vous pouvez retourner à la lecture des autres affiches au **335** ou revenir à la place Gustave au **244**.

❧ 3 ❧

Vous passez quelques instants à trouver la pierre la plus propice à être extraite du mur sans que ledit mur ne vous tombe sur le râble. Un jet de FORCE réussi suffira à l'ôter de son emplacement.

En cas de réussite, vous parvenez à créer une brèche dans le mur que vous empruntez au **12**.

En cas d'échec, vous pouvez revenir devant l'atelier, au **101**, ou tenter une autre approche au **211**.

❧ 4 ❧

Vous continuez tant bien que mal votre progression, vous écorchant le visage et les bras à plusieurs reprises, ce qui vous fait perdre 2 points de vie.

Vous ne vous en apercevez que tardivement, mais au cours de cette laborieuse randonnée, l'un de vos objets a disparu. Rayez de votre inventaire un objet de votre choix, celui-ci ayant été perdu dans la forêt.

Vous continuez votre avancée pour finalement atteindre le **86**.



5

Sur la place du marché vous vous dirigez vers les deux étals itinérants où les marchands sont en train de déballer leurs marchandises : à gauche, l'homme vend des fournitures générales, des outils, du matériel de camping. Celui de droite est spécialisé dans les chapeaux et autres couvre-chefs.

Si vous souhaitez commercer avec le marchand de fournitures, rendez-vous au **246**.

Si vous souhaitez commercer avec le marchand de chapeaux, rendez-vous au **114**.

Sinon, vous pouvez retourner à la place du marché au **198**.

6

La planche sur laquelle vous vous trouvez est assez robuste pour vous supporter et vous pouvez même vous appuyer dessus pour prendre de l'élan.

Retournez maintenant au **53** et ajoutez **1** au résultat de votre prochain lancer.



7

Bien que vous soyez un habile combattant, ou pas d'ailleurs, quatre adversaires, c'est bien trop pour vous. Vous finissez par succomber à leurs attaques et terminez votre vie, là, sur le parquet froid du « *Renard Coquet* », sous le regard de vos assaillants.

Si vous ne disposez pas de point de destin, c'est la **FIN**.

Sinon, soustrayez 1 à votre nombre de points de destin et rendez-vous au **100**.

8

Cette échelle improvisée n'est pas des plus robuste, aussi il vous faudra effectuer un jet d'ADRESSE, avec un bonus de +3 si vous avez la compétence ESCALADER, pour la descendre sans encombre.

En cas de réussite, vous parvenez à descendre sans mal jusqu'à atteindre la terre ferme au **313**.

En cas d'échec, vous atteignez la terre ferme, mais un peu plus rapidement qu'escompté. Vous glissez sur l'une des planches et faites une chute de plusieurs mètres, perdant 1D6 points de vie. Le temps de rassembler vos esprits, vous vous relevez au **313**.

9

Vous êtes à présent devant la maison de Madeleine et Jeanne Priza, dans la rue des Cailles. C'est une vieille bâtisse de plain-pied, faite de bois et de torchis dont le toit de chaume est décoré d'une petite cheminée en pierre fumante. À côté de la porte se trouve Madeleine Priza, assise sur un banc, comme si elle vous attendait.



C'est une vieille bâtisse de plain-pied, faite de bois et de torchis dont le toit de chaume est décoré d'une petite cheminée en pierre fumante.

- Ah, vous voilà, je pensais bien que vous finiriez par venir. Je suppose que vous voulez jeter un œil à la chambre de ma fille.

Elle se retourne et pousse la porte en vous faisant signe de la suivre.
- Entrez donc, la chambre se trouve au fond de la maison. Ne faites pas attention à ce qui traîne, je n'ai pas pris le temps de nettoyer avec toute cette histoire.

Vous passez d'abord par le salon dans lequel se trouve une table dont le couvert n'a pas été débarrassé. Vous continuez votre chemin jusqu'à atteindre la cuisine où vous pouvez apercevoir des restes de repas et des assiettes sales entassées près d'un évier plein de vaisselle souillée. Vous traversez la pièce en retenant votre souffle tant l'odeur est infecte. Encore quelques pas et Madeleine s'arrête devant une porte fermée sur laquelle est clouée une petite planche gravée du nom de «*Jeanne* ».

- Voilà, c'est sa chambre. J'ai fouillé quelques affaires, mais je n'ai rien trouvé d'utile, peut-être aurez-vous plus de chance que moi. Je reste là, ce n'est pas que je n'ai pas confiance bien sûr, c'est simplement que je veux être là si vous trouvez quelque chose.

La chambre n'est pas très grande, mais elle est assez encombrée. Il va être difficile de trouver quelque chose d'intéressant ici, d'autant que la plupart des meubles ont été vidés. En face de vous, le mur de la chambre est percé de deux fenêtres entre lesquelles se trouve une commode béante. Sur votre droite, une chaise est rangée sous un bureau recouvert de divers documents et d'une fleur séchée en pot. Enfin, sur votre gauche se trouve le lit. Lui aussi a été fouillé, en témoignent les draps traînant sur le sol. Pour observer les fenêtres, rendez-vous au **261**. Si vous souhaitez fouiller la commode, rendez-vous au **279**. Si c'est le bureau qui vous intéresse, rendez-vous au **232**. Sinon, vous pouvez inspecter le lit, au **200**. Si vous avez fini de fouiller la pièce, vous pouvez quitter la maison des Priza au **71**.

10

Vous avez du mal à comprendre ce qu'il vient de se passer, votre vue se floute et tout semble tourner autour de vous. Vous tombez lourdement à terre, lâchant par la même occasion votre instrument. Le voyageur se précipite vers vous alors que vous fermez les yeux pour la dernière fois.

Si vous ne disposez pas de point de destin, c'est la **FIN**.

Sinon, soustrayez 1 à votre nombre de points de destin et rendez-vous au **159**.

11

Vous voici à présent dans l'impasse des vaches, nommée ainsi en raison du fait que presque toutes les fermes du village sont construites ici.

En avançant sur la route, vous croisez une femme âgée, aux cheveux blancs, qui porte une robe d'un bleu délavé décorée de fleurs jaunes tout aussi délavées.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, échanger quelques mots avec elle, au **342**.

Si vous le connaissez et que vous êtes ici pour récupérer votre récompense, vous pouvez rendre visite à Cristobal au **204**.

Sinon, vous pouvez retourner sur la route de Rillettebourg au **23**.

12

Vous parvenez sans mal à vous faufiler dans l'ouverture, pénétrant ainsi dans l'atelier de Drorn. À en juger par la présence du lit, il semblerait que vous vous trouviez dans une chambre, probablement celle du forgeron. Vous pouvez la fouiller en vous rendant au **260**.

13

CRISTOBAL, LE FERMIER				
COU	INT	CHA	AD	FO
8	7	7	9	8
AT	PRD	PR	RM	EV
7 <i>(avec la masse)</i>	7 <i>(avec la masse)</i>	2	7	17
ARME		ARMURE		
<i>Masse en bois 1D6+2 (AT/PRD-2)</i>		<i>Gambison avec des manches (PR2)</i>		

Vous faites maintenant équipe avec Cristobal, cela signifie que vous devrez calculer son ordre d'attaque lors des combats et qu'il vous faudra lancer les dés pour lui.

Épreuves : dans le cas où vous devez passer des épreuves d'ADRESSE, Cristobal devra les réussir également. S'il échoue, vous pourrez considérer que vous avez vous-même échoué.

Équipement : si vous possédez de l'équipement que vous n'utilisez pas, il est tout à fait possible de le prêter à Cristobal pour la durée de cette quête.

Combat : lors d'un combat, c'est à vous de choisir qui l'ennemi attaque.

Mort : ne disposant d'aucun point de destin, si les points de vie de Cristobal tombent à zéro il mourra et votre quête ne pourra être validée.

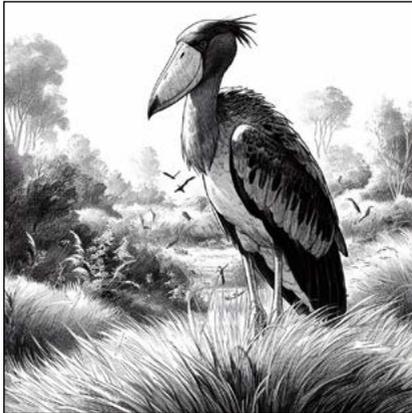
Vous pouvez maintenant retourner au **213**.



❧ 14 ❧

Le Flaak vous a vaincu, mais il ne s'arrête pas là. Vous êtes à peine conscient qu'il continue de vous frapper de son bec. Il arrache votre équipement et commence à se repaître de votre chair. La vie vous quitte peu à peu alors que le Flaak profite de son repas.

Si vous n'avez pas de point de destin, c'est la **FIN** de cette aventure. Sinon, soustrayez 1 point de destin à votre feuille de personnage avant de vous rendre au **83**.



❧ 15 ❧

Un dépliant coloré, aux bordures dorées et fait d'un papier de qualité vous saute aux yeux :

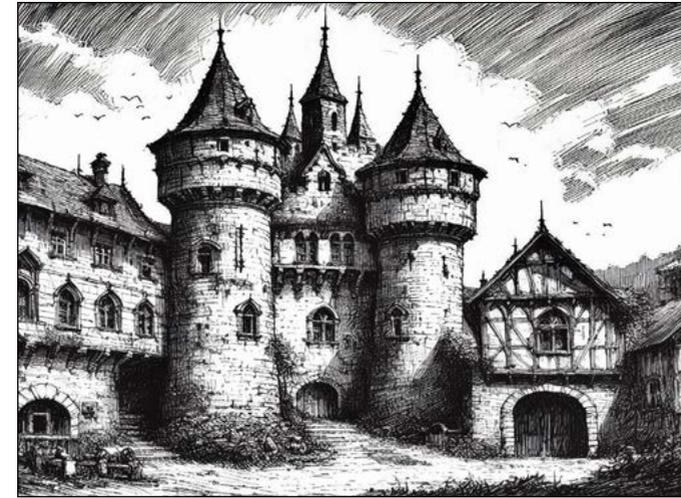
« Jeune diplômé de l'université de Glargh recherche un ou plusieurs investisseurs pour créer une entreprise de fabrication d'objets magiques. N'hésitez pas à me rendre visite à la boutique en rénovation au bout de la route de Grosplanier.

Un esprit inventif est un plus. Merci. »

Continuez de lire le panneau au **335** ou retournez à la place Gustave au **244**.

❧ 16 ❧

Vous approchez du poste de garde, c'est un grand bâtiment fait de deux tours de pierre défiant l'horizon. Il est surveillé par deux hommes, armés et en armure, qui en gardent l'entrée.



Si vous étiez déjà passé ce matin, vous remarquez que ce ne sont pas les mêmes soldats que vous aviez vu précédemment.

Arrivé à leur hauteur, l'un d'eux vous arrête :

- Je suis désolé, mais l'accès au poste de garde est restreint, avec ce qu'il se passe en ville, on a beaucoup de boulot. À moins que vous ayez audience, ou que ce soit pour un cas urgent, je ne peux pas vous laisser passer.

Si vous souhaitez parler de ce que vous avez vu en forêt et que vous apportez une preuve de vos propos avec vous, rendez-vous au **34**.

Si vous n'avez pas de preuve de vos propos, mais que vous souhaitez faire part au garde de ce que vous avez vu en forêt, allez au **112**.

Si vous n'avez pas de sujet d'importance dont vous souhaitez parler, vous êtes raccompagné par le garde au **198**, sur la place du marché.

❧ 17 ❧

Vous profitez de sa stupéfaction et de son déséquilibre pour fondre sur l'homme, vous pouvez lui asséner une attaque qu'il ne pourra pas parer.

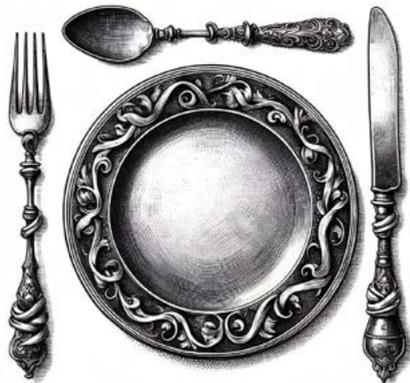
Pour la suite du combat, rendez-vous au **267**.

❧ 18 ❧

Rosy peut vous redonner la chambre que vous avez déjà occupée par le passé, et ce, pour 5 pièces d'or. Comme lors de votre première nuit à l'auberge, le petit déjeuner du lendemain matin est compris dans la prestation.

Si vous acceptez le marché, rendez-vous au **50**.

Si vous trouvez que c'est trop cher ou que vous n'avez pas besoin de dormir, vous pouvez revenir au **295**.



❧ 19 ❧

Cela fait maintenant trois fois que vous rendez service à Amélia et vous sentez que vos interactions ne la laissent pas de marbre. Elle vous sourit un peu bêtement et rougit lorsque vous lui adressez la parole. Elle vous a parlé d'elle, de sa vie dans la ville de Chnafon, de comment elle a appris le métier d'alchimiste, en autodidacte, dans la forêt de Schlipak. Elle vous a expliqué ses projets, ses désirs et ses objectifs. Elle vous a parlé de sa vie qui n'est faite que de potions et d'antidotes. Elle vous a parlé du fait qu'elle aimerait parfois se détendre, prendre du bon temps et respirer.

Si vous avez un cœur et que la tendresse que vous décelez dans les yeux d'Amélia vous attire, vous pouvez faire le premier pas en effectuant une épreuve de **COURAGE**.

En cas de réussite, rendez-vous au **201**.

En cas d'échec, rendez-vous au **194**.

Si la vue d'Amélia vous laisse de marbre et que vous n'avez aucune intention de l'aider à se détendre, vous pouvez retourner à la visite de la boutique au **199** ou rejoindre le chemin de la forêt, au **286**.

❧ 20 ❧

Vous voilà à présent dans l'impasse des vaches, nommée ainsi en référence aux nombreuses fermes qui ont été construites des deux côtés de la rue. Il n'y a pas grand-chose à faire ici, en temps normal déjà l'activité est assez faible, mais avec l'agitation de ce matin, vous pourriez jurer que les maisons sont inhabitées.

Si le nom de Cristobal vous dit quelque chose et que vous avez accompli sa quête, vous pouvez lui rendre visite au **155**.

Il pourrait être intéressant de revenir une fois que le calme sera reve-

nu, mais pour le moment vous rebroussez chemin pour retrouver la route de Rillettebourg. Ce faisant vous passez à côté d'une ferme qui, d'après son état, semble abandonnée. En jetant un coup d'œil par la porte béante, vous apercevez une corde de 20 mètres que vous pouvez ajouter à votre inventaire, elle ne manquera à personne. Après cette halte, vous arrivez finalement sur la route de Rillettebourg **243**.

21

Le boulanger vous présente de sa main les différents produits et commente chacun d'eux :

- Alors, déjà pour information, je fais tout mon pain moi-même. La farine vient de Grosplanier. Pour ce qui est des produits, ici vous avez le pain de campagne pour 2 pièces d'argent la petite miche et 4 pièces d'argent la grosse. Là, vous avez du pain complet, un poil plus cher, mais avec plus de goût, et il se conserve plus longtemps. Le petit je le fais à 3 pièces d'argent et le gros à 5.



Il s'interrompt le temps de faire le tour de son étal et il reprend :
 - Si vous êtes gourmand ici vous avez de la brioche, pour le petit déjeuner y'a pas mieux, je la fais à 2 pièces d'argent. Comme je vous disais j'ai de la confiture à l'intérieur, de la mirabelle qui vient de Labik, le pot est à 3 pièces d'argent. Et là, c'est ce que je fais avec mes restes de pâte à brioche, ce sont des mignardises au sucre, c'est drôlement bon, mais attention à ne pas trop en manger, ça fait mal aux dents ! Je fais deux mignardises pour 1 pièce d'argent. Alors, qu'est-ce qui vous ferait plaisir ?

PRODUIT	TAILLE	PRIX
Pain de campagne	Petit	2 PA
Pain de campagne	Gros	4 PA
Pain complet	Petit	3 PA
Pain complet	Gros	5 PA
Brioche	N/A	2 PA
Pot de confiture	N/A	3 PA
Mignardises x2	N/A	1 PA

Les petits pains vous feront un repas, les gros deux, à condition de les accommoder avec un morceau de viande, de fromage ou autre. La brioche avec un peu de confiture vous fera 3 repas. Deux mignardises suffiront à votre petit déjeuner, mais vous ne pourrez pas les manger en tant que plat principal, il vous faut du consistant pour partir à l'aventure.

Tous ces repas vous restaureront 1 point de vie.

Ajustez votre fiche en fonction de vos achats et revenez au **87** pour continuer la discussion avec le boulanger ou repartez en direction de la place au **198**.

❧ 22 ❧

Après la dernière attaque de votre ennemi, vous sentez vos forces vous quitter, vos genoux ne supportent plus votre poids et vous vous écroulez à terre. Votre tête tape sur le sol et vous fermez les yeux. À peine avez-vous le temps de rendre votre dernier souffle que vous sentez que l'on vous fouille, que vos possessions sont en train d'être pillées.

Si votre compte de points de destin est à 0, l'aventure ainsi que votre vie s'arrêtent ici, c'est la **FIN**.

Sinon, soustrayez 1 à votre compte de points de destin et rendez-vous au **167**.

❧ 23 ❧

Vous sillonnez maintenant la route de Rillettebourg, vous longez un bosquet au bout duquel vous pouvez voir plusieurs habitations. Vous vous trouvez maintenant à une intersection.

Au Nord se trouve l'impasse des vaches, dédiée à l'exploitation agricole, que vous pouvez rejoindre au **11**.

En face de cette dernière, vous pouvez emprunter le chemin de la forêt menant à la forêt de Roudmeule, au **286**.

Sinon vous pouvez retourner à la place Gustave, au **244**.

❧ 24 ❧

Vous marchez dans la forêt en observant les alentours, vous ramassez quelques baies, assez pour constituer une ration de voyage. Vous écoutez les oiseaux chanter, le vent dans les arbres et... des bruits

étranges, des voix, elles ne semblent pas être humaines ! Et elles s'approchent de vous... Vous avez juste le temps de faire un pas de côté pour vous cacher, mais cela nécessitera une épreuve d'**ADRESSE** de votre part, avec un bonus de +4 si vous avez la compétence **DÉPLACEMENT SILENCIEUX**.

Rendez-vous au **339** en cas de réussite. Sinon au **325**

❧ 25 ❧

Vous fouillez le fond de l'artère et, en inspectant ce qui semble être des déjections de vers des profondeurs, vous parvenez à mettre la main sur un minerai brillant qui vous est inconnu. Vous n'êtes pas expert en la matière, mais votre intuition vous dit que c'est un objet de valeur, vous ne devriez avoir aucun mal à le revendre en ville.

Si vous prenez cet objet, notez que son numéro associé est le **46**.

Vous pouvez maintenant revenir d'où vous êtes venu, au **258**.

❧ 26 ❧

Passez une épreuve de **COURAGE** pour Cristobal. Si c'est un échec, le fermier ne résiste pas à cette vision horrifique. Il régurgite son dernier repas et s'évanouit. Sa tête heurte violemment le sol, lui faisant perdre 2 points de vie.

Vous l'aider à se relever avant de retourner au **234**.

27

Vous traversez un long couloir de pierre pour finalement arriver devant une porte en bois, fermée. Le garde vous accompagnant frappe pour signaler votre présence :

- *Sargent Merot, on a quelqu'un qui dit avoir vu des Gobelins dans la forêt, on s'est dit que ça pourrait vous intéresser !*

Vous entendez une chaise grincer puis la porte s'ouvre :

- *Des Gobelins ? C'est étrange, ils étaient plutôt calmes ces derniers temps... Allez, entrez et racontez-moi ça. Vous pouvez retourner à votre poste Gaston, merci.*

Vous entrez et le Sargent Merot ferme derrière vous. Il fait le tour de son bureau pour s'asseoir et vous invite à faire de même, en pointant une chaise en face de lui :

- *Bon, alors dites-moi, qu'est-ce que c'est que cette histoire ? Où est-ce que vous avez vu des Gobelins, comment est-ce que vous leur avez échappé ? Expliquez-moi tout et n'omettez aucun détail.*



Si vous avez la compétence LANGUES DES MONSTRES rendez-vous au **235**, sinon continuez la lecture.

Vous expliquez tout dans le détail au Sargent, la forêt, les Gobelins, comment vous avez évité le combat, tout. Vous tâchez d'être le plus précis possible dans votre récit. Le Sargent commence à vous croire, avec l'agitation récente du village, il se dit même que tout est peut-être lié. Il va falloir effectuer une épreuve de CHARISME, avec un bonus de +2, et un second bonus de +3 si vous avez la compétence FARIBOLES, pour vraiment le convaincre.

Si votre épreuve est réussie, rendez-vous au **331**.

Sinon, rendez-vous au **209**.

28

Vous ne savez combien de temps s'est passé entre vos derniers souvenirs et cet instant où vous ouvrez les yeux. Vous êtes allongé sur le dos, reposant sur un matelas d'une matière indéfinissable, mais confortable. Après quelques minutes nécessaires à la remise en marche de vos muscles, vous vous appuyez sur vos mains pour vous redresser et vous ne pouvez que constater, impuissant, l'étendu de la barbarie des Orques. Vous vous trouvez dans un charnier de corps Humains. Presque tous sont défigurés, mais vous parvenez à en reconnaître un : devant vous gît le corps inanimé de Rosy, la patronne du « *Renard Coquet* ». Aucun doute n'est possible, vous vous tenez debout sur les restes des habitants du village de Roudmeule.

Apeuré et luttant de toutes vos forces pour ne pas crier, vous courez pour vous échapper de ce cauchemar. Vous vous arrêtez, essoufflé, après de longues minutes de course effrénée. Vous semblez enfin être hors de danger.

C'est la **FIN** de cette aventure.

29

Malheureusement pour vous et malgré vos préparations, le dieu de la musique, s'il existe, n'était tout simplement pas de votre côté ce soir. Par politesse, Rosy vous applaudit et deux villageois la suivent dans ses félicitations. Vous descendez de scène, un peu dépité et passez tout de même avec votre chapeau dans les rangs. Vous gagnez 1 pièce d'or. C'est déjà ça...

La soirée continue et vous la passez à réfléchir à votre prestation, à ce que vous auriez pu faire de mieux.

La lune monte haut dans le ciel et vous commencez à sentir la fatigue vous gagner. Rosy vous propose une chambre, pour 1 pièce d'or. Vous gagnez néanmoins 3 points d'expérience pour avoir eu le courage de monter sur scène.

Si vous choisissez de dormir dans l'auberge, ajustez votre fiche de personnage. Le lendemain matin, après une bonne nuit de sommeil qui aura restauré 3 de vos points de vie, vous retournez au **295**. Vous pouvez sinon quitter l'auberge et revenir à la place Gustave, au **244** ou encore dormir ailleurs, si vous en avez la possibilité.



30

Pour que vous puissiez vous préparer correctement, Rosy vous laisse à disposition une chambre, à condition que vous ne la mettiez pas en désordre !

Bien installé, vous répétez votre spectacle, vous vous préparez pour être sûr de faire bonne impression devant votre public du soir ! Faites la moyenne entre vos scores d'INTELLIGENCE et d'ADRESSE. Passez ensuite une épreuve sur ce score.

Si vous la réussissez, rendez-vous au **151**.
Sinon, au **328**.

31

Le Flaak vous dérange dans vos manipulations, il vous gêne, vous fait vous balancer sur votre corde et finit par vous faire tomber. Vous heurtez le sol à pleine vitesse ce qui vous fait perdre 2D6 points de vie.

Vous vous relevez difficilement suite à cette chute, mais au moins vous êtes en un seul morceau.

Si vous aviez quelque chose à ramasser au sol, vous le récupérez et pouvez le ré-ajouter à votre inventaire.

Après cette aventure, vous prenez le temps de trouver un endroit en sécurité dans la forêt pour manger un morceau. Vous consommez une ration que vous pouvez soustraire à votre inventaire.

Vous repartez en direction de l'entrée de la forêt au **148**.

❧ 32 ❧

Vous vous approchez du garde et en profitez pour jeter un coup d'œil à l'intérieur de l'atelier. D'où vous êtes, vous parvenez à voir que le mobilier a été déplacé, des morceaux de verre et de métal jonchent le sol. Vous surprenant en train de fouiner, le garde s'interpose entre vous et la porte :

- Ola qu'est-ce que vous faites ici ? Vous ne savez pas que l'endroit est interdit ? Je suis désolé, mais personne ne peut pénétrer l'atelier tant que cette affaire n'est pas résolue.

Si vous disposez d'au moins 30 pièces d'or et que vous souhaitez soudoyer le garde, rendez-vous au **54**.

Si vous préférez essayer de le convaincre grâce à votre bagou, rendez-vous au **170**.

Vous avez toujours la possibilité de l'attaquer au **144** si l'envie vous prend.

Ou vous pouvez faire un pas en arrière et retourner au **101**.

❧ 33 ❧

L'avantage des maisons naines, c'est que les fenêtres ne sont pas bien hautes. Un simple jet d'ADRESSE réussi vous permettra de passer de l'autre côté en toute discrétion et sans trop d'effort.

En cas de réussite vous vous rendrez au **12** sinon au **277**.



❧ 34 ❧

Vous sortez de votre sac la tête dégoulinante de sang d'un Gobelin. Le garde fait un pas en arrière, choqué par cette vision barbare.

- Que... qu'est-ce que c'est que ça ? Où est-ce que vous avez trouvé ça ? Qu'est-ce que ça veut dire ?

Vous lui expliquez ce qu'il s'est passé en forêt et comment vous avez combattu deux Gobelins à vous seul. Impressionné, le garde vous félicite :

- Eh bien, bravo à vous, un Gobelin n'est en soi pas très fort, mais en combattre deux ça n'a pas dû être facile. Je vais vous guider au Sargent Merot, vous lui raconterez ce que vous venez de me dire, il saura quoi faire.

Vous suivez le garde qui vous accompagne dans le bâtiment, jusqu'au bureau du Sargent, au **229**.

❧ 35 ❧

Après quelques heures de marche, vous arrivez dans la petite ville de Labik, à l'Est de Roudmeule. Ici on cultive de la vigne et on vit de la vente de vin. Vous profitez de votre visite pour faire quelques emplettes, le vin blanc de Labik est renommé dans le coin !

Vous pouvez en acheter une amphore pour 3 pièces d'or. Une amphore contient 6 verres que vous pouvez consommer pour gagner 1 point de COURAGE, mais vous perdrez 1 point d'INTELLIGENCE pour une durée de 10 paragraphes.

Malheureusement pour vous, il n'y a ici aucun signe de Jeanne Priza ou de Drorn, il semblerait que vous ayez fait fausse route...

Vous avez perdu trop de temps et les soldats de Roudmeule sont parvenus à résoudre l'enquête sans vous. C'est là la **FIN** de cette aventure.

36

Vous parcourez un long couloir en suivant d'anciens rails jusqu'à rejoindre une cavité immense dont vous devinez la taille à l'écho de vos pas que vous entendez au loin. Vous vous trouvez sur le rebord d'un précipice, le sol semble s'être effondré sur une galerie inférieure et le chemin de rails que vous suiviez jusqu'alors plonge le long de la falaise, créant une sorte d'échelle instable qu'il vous est possible d'emprunter au **8**. Vous pouvez également rebroussez chemin et revenir d'où vous venez, au **258**.

37

Effectuez un jet de FORCE pour vous défaire de l'emprise du garde. En cas de réussite, rendez-vous au **293**. En cas d'échec, rendez-vous au **289**.

38

Vous sortez de votre sac des myconides et vous les présentez au boucher qui vous regarde avec horreur :

- Mais qu'est-ce que c'est que ça ? Qu'est-ce que vous voulez que j'en fasse ? Vous savez, généralement les champignons, c'est une affaire d'alchimiste ou de mage, nous autres on ne peut rien faire. Et on a pas vraiment envie de travailler ce genre de produit. Allez donc voir Amélia dans sa boutique sur le chemin de la forêt, je suis sûr qu'elle sera intéressée.

Vous remerciez l'homme pour ses conseils puis :

- Vous repartez en direction de la place du marché, au **198**.
- Vous choisissez un autre sujet de conversation, au **47**.

39

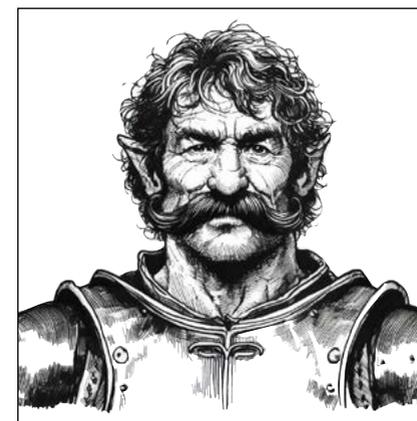
Vous rassemblez vos forces et continuez à courir, ignorant la douleur dans vos jambes et votre torse. Enfin, vous passez les palissades de la ville et vous parvenez à vous cacher du passage des gardes. Après deux heures à dissimuler votre présence et à observer les alentours, vous décidez de vous éloigner un temps des routes et de couper à travers champ pour rejoindre la prochaine ville. C'est là, la **FIN** de cette aventure.

40

« *L'aventurier Aguerri* » est l'armurerie de la ville de Roudmeule, ici vous pourrez trouver divers équipements qui vous permettront d'affronter les dangers avec assurance !

Sur l'enseigne au bouclier vous pouvez lire « *Pour l'aventure à petits prix !* », ce qui ne vous rassure pas sur la qualité des objets en vente, mais vous n'avez pas le choix, si vous voulez vous équiper il n'y a pas d'autre revendeur dans le village.

Vous êtes accueilli par le responsable du magasin, c'est un homme grand d'un peu moins de cinquante ans. Sous ses traits de com-



merçant vous devinez, grâce à sa carrure imposante, que sa vie a été remplie d'aventures. Son visage pourrait même vous effrayer s'il n'était pas adouci par une jolie moustache blonde :

- *Bonjour à vous qui êtes en quête d'aventures, par ici tout le monde m'appelle Monsieur Guidéon, je vends toute sorte d'objets utiles à l'aventure, je vous laisse regarder et n'hésitez pas à revenir vers moi si vous avez des questions !*

Il repart derrière son comptoir et vous remarquez sa masse d'armes, accrochée à la ceinture. Il ne vous viendrait pas à l'idée d'essayer de voler quoique ce soit ici, il ne fait aucun doute que dans un duel Monsieur Guidéon vous surpasse.

Si vous souhaitez faire des achats, rendez-vous au **320**.

Si vous possédez un objet que vous pensez bon de faire identifier par un expert en arme, ajoutez le numéro associé à l'objet au paragraphe actuel et rendez-vous au paragraphe correspondant.

Vous avez également la possibilité de vendre vos objets ici. Gardez en tête que tout objet vendu n'est acheté qu'à la moitié de sa valeur initiale (référez-vous aux produits présentés au paragraphe 320). Par exemple, un gambison en cuir coûtant 50 pièces d'or ne pourra donc être revendu que pour 25 pièces d'or. Partez du principe que Monsieur Guidéon est intéressé par tout ce qui ressemble à une arme ou à une armure.

Si vous souhaitez parler de Drorn, allez au **322**.

Pour parler de Jeanne, allez au **102**.

Pour discuter de la mère de Jeanne, Madeleine, rendez-vous au **332**.

Sinon, vous pouvez retourner à la place Gustave au **244**.



41

Vous vous réveillez quelques heures plus tard, allongé sur le champ de bataille. Votre équipement est en très mauvais état et vous n'avez plus aucune possession autre que votre pantalon. Vous ne pouvez qu'observer l'horreur autour de vous : des dizaines de soldats, Humains, Gobelins et Orques sont étendus au sol, morts.

L'odeur est insoutenable et vous devez vous forcer pour ne pas vomir. Affolé, apeuré et paniqué, vous courez hors du champ de bataille pour essayer de trouver refuge dans la forêt. Dans votre course vous prenez le temps de récupérer un « *Plastron de cuir de base* » (PR 3, CHA-1, rup. 1-4) ainsi qu'une « *Hache 1 main correcte* » (1D6+3, PRD-2, rup. 1-3).

Vous partez en direction de Roudmeule mais c'est trop tard : la ville est visible de très loin puisqu'elle est en flammes.

Vous vous approchez discrètement et trouvez un point d'observation depuis lequel vous pouvez voir des peaux vertes déambuler dans les rues de la ville, saccager les échoppes et massacrer les villageois.

Vous ne pouvez rien faire pour aider la ville alors vous prenez la fuite, c'est la **FIN** de cette aventure.



42

Vous voyant méticuleusement observer les champignons, Cristobal vous attrape le bras :

- Hop, attention ! Je ne m'y connais pas beaucoup en champignon, mais il y a une chose dont je suis sûr, les orangées avec le chapeau rugueux que vous voyez là, il ne faut pas les manger. Ni même les toucher. J'ai un oncle qu'en est mort. Bon, ce n'est peut-être pas le champignon qui l'a tué puisqu'il s'est fait tomber une poutre dessus, mais il était bien moins en forme après les avoir ingurgités ! Alors faites attention !

Revenez maintenant au **263**.

43

La manipulation est délicate. Vous vous aidez d'un bâton que vous tenez entre vos dents pour tenir l'œuf sur le bord de son nid puis, avec vos deux mains libres, vous saisissez les fleurs que vous arrachez d'un coup sec. De larges gouttes de sueurs perlent le long de vos tempes et l'une d'elle vient se loger dans votre œil. La sensation est si désagréable que, sans le faire exprès, vous laissez s'échapper le bâton de votre bouche, libérant l'œuf qui vient se fendre sur une pierre.

Vous relevez prudemment la tête vers le Flaak qui, n'hésitant pas une seconde, vous assène un coup de bec dans le dos. Vous perdez 1D6+3 points de vie.

Vous pouvez continuer le combat au **89**.

Ou prendre la fuite, les fleurs à la main, au **68**.

44

Vous bombez le torse pour vendre vos services à Cristobal : vous avez de l'expérience et vous savez que vous pouvez résoudre son problème, moyennant salaire évidemment.

- Vraiment, vous pouvez m'aider ? Je suis prêt à vous dédommager si vous m'enlevez cette épine du pied !

Bien qu'il ne soit pas très courageux, Cristobal se décide à vous accompagner, votre présence le rassure. Attention cependant, s'il meurt vous pouvez dire adieu à votre récompense.

Reportez-vous au paragraphe **189** pour connaître les attributs de Cristobal et notez-les sur une feuille.

Notez également le paragraphe **206**, quand cela vous sera proposé vous pourrez aller chercher la vache de Cristobal en commençant par ce paragraphe.

Retournez dans la forêt, au **186** et ignorez le chemin menant à la clairière.

45

N'en pouvant plus, vos pieds s'emmêlent et vous tombez à terre, perdant 2 points de vie. Vous tentez de vous débattre, mais vos poursuivants sont trop nombreux. Ils finissent par vous immobiliser et vous relèvent pour vous escorter jusqu'au **115**.

46

Heureux d'avoir un client qui s'intéresse à ses produits, le boucher vous liste ce qu'il est possible d'acheter dans son échoppe :

PRODUIT	PRIX
<i>Pâté de foie de volaille, le pot</i>	1 PO
<i>Pâté de lapin, le pot</i>	1 PO
<i>Saucisson de porc</i>	60 PA
<i>Côtelette d'agneau (spécialité)</i>	2 PO
<i>Gigot d'agneau (spécialité)</i>	3 PO
<i>Grosse saucisse</i>	1 PO
<i>Rôti de porc</i>	1 PO
<i>Ragoût de Flaak</i>	7 PO

Le pâté et le saucisson constituent une ration de voyage chacun, vous rendant 1 point de vie. Le rôti de porc et la grosse saucisse constituent à eux seuls 2 rations de voyage et vous rendront 1 point de vie. La côtelette d'agneau vous fera un repas, mais vous rendra 2 points de vie, tout comme le gigot qui lui comptera pour deux rations.

Le ragoût de Flaak est un plat d'exception, le boucher n'en a que deux en stocks. Ce plat vous permet de regagner 3 points de vie et vous octroie un bonus de +1 au COURAGE pendant les 20 prochains paragraphes.

Une fois vos emplettes terminées, vous pouvez continuer d'échanger avec le boucher au **47** ou repartir en direction de la place du marché au **198**.



47

Sous une côte d'agneau de près de deux mètres peinte sur une planche, vous passez la porte de la boucherie de Roudmeule, portant le nom tout à fait original de «*À la bonne côte* ». C'est une vieille bâtisse en pierre qui a été rénovée pour accueillir aujourd'hui le commerce que vous pouvez voir. La devanture est couverte d'un store de couleur rouge sous lequel vous pouvez voir plusieurs articles tels que du saucisson, des pâtés, des rillettes, du jambon, etc... C'est le boucher qui vous accueille :

- Bien l'bonjour ! Bienvenue à la bonne côte, si vous cherchez un bout de viande vous êtes au bon endroit. Qu'est-ce que je vous sers ?

Si vous souhaitez commercer avec le boucher, rendez-vous au **46** si vous lui avez vendu de la viande. Sinon, allez au **299**.

Si vous voulez profiter des compétences du boucher et lui faire découper des morceaux de viande, rendez-vous au **78**.

Pour vendre des restes de monstres champignons, rendez-vous au **38**.

Si vous souhaitez parler de Jeanne avec le boucher, allez au **287**.

Si c'est de Drorn dont vous souhaitez parler, rendez-vous au **340**.

Pour retrouver la place du marché, revenez au **198**.

48

Vous serrez les dents, les poings, vous vous mordez la langue jusqu'au sang, mais vous ne direz rien. Après plusieurs heures à souffrir le martyr vous succombez de vos blessures. Si vous n'avez pas de point de destin, votre aventure s'arrête ici, c'est la **FIN**. Sinon, soustrayez 1 à votre compte de points de destin et rendez-vous au **312**.

49

Vous voyant vous approcher, un garde s'avance vers vous :
 - *Halte là voyageur, l'accès au poste de garde est interdit pour l'instant. Il y a du grabuge en ville et nos effectifs sont réduits, repassez plus tard si vous souhaitez audience.*

Malgré son avertissement vous vous approchez et lui demandez des renseignements, peut-être a-t-il une quête à vous confier ?
 - *Je suis désolé, mais ce n'est pas de mon ressort et, comme je vous l'ai dit, personne n'est disponible pour vous aider actuellement. Vous pouvez toujours vous rendre au « Renard Coquet », on a installé un panneau d'affichage pour que les villageois puissent y laisser leurs doléances, vous trouverez sûrement quelque chose à vous mettre sous la dent.*

Si vous êtes venu pour parler de ce que vous avez vu en forêt, rendez-vous au **330**.

Sinon vous remerciez l'homme pour ces informations et vous rebroussez chemin jusqu'à la place du marché, au **336**.

50

Après une bonne nuit de sommeil et un petit déjeuner bien copieux, vous regagnez 5 points de vie. Vous êtes en forme pour attaquer cette nouvelle journée, mais avant, Rosy vous propose ses services au **295**.



51

Bonjour,

Je suis Amélia, la responsable du magasin d'alchimie de la ville, les Armoires d'Amélia.

Je recherche une personne assez courageuse pour explorer la forêt et récolter deux ingrédients nécessaires à la création de mes potions.

Il vous faudra trouver un bouquet d'une fleur bleue, appelée Eromine, que vous ne pourrez trouver que dans les nids de Flaak bleutés. Les Flaaks sont des poulets haut perchés au bec crochu.

Prenez garde, les Flaaks ont la réputation d'être lunatiques.

Le second ingrédient qu'il vous faut me rapporter est un champignon qui pousse au fond de la forêt de Roudmeule. Un seul de ces champignons sera suffisant pour mes potions, vous le reconnaîtrez à sa vive couleur orange, son chapeau lisse et à son pied renflé.

Votre récolte est à rapporter à ma boutique, localisée sur le chemin de la forêt.

Vous pouvez retourner à la lecture des autres affiches au **207** ou revenir à la place Gustave au **215**.



52

Vous regardant vous installer sur votre siège et déballer votre casse-croûte, Cristobal sent son ventre gargouiller. Et vous aussi puisque le bruit qu'il émet est assez puissant pour atteindre vos oreilles. Par réflexe, vous tournez les yeux vers lui et son regard croise le vôtre :
- Vous... vous n'auriez pas un bout de pain à me dépanner ? Je ne pensais pas que notre escapade prendrait si longtemps et je n'ai rien prévu, alors si vous aviez un peu d'eau et un peu de nourriture à partager je ne dirai pas non !

Si vous n'avez pas assez de ration ou si vous ne voulez pas en donner à Cristobal, celui-ci perd 2 points de vie.
 Retournez maintenant au **206**.

53

À chaque fois que vous arrivez à ce paragraphe, lancez un dé à 6 faces et ajoutez le résultat au numéro de la planche sur laquelle vous vous trouvez. Si vous êtes ici pour la première fois, considérez que vous êtes sur la planche numéro 0.

Si le résultat obtenu est égal à 1, 10 ou 13, rendez-vous au **6**.
 Si vous arrivez sur les planches 2, 6 ou 11, rendez-vous au **281**.
 Pour les planches 3, 9 et 14, rendez-vous au **88**.
 Si le résultat est égal à 4 ou 17 allez au **282**.
 Pour la planche 5 allez au **288**.
 Pour les planches numéro 7 et 16, cela se passe au **96**.
 Si vous obtenez 8 ou 15 rendez-vous au **195**.
 Si vous obtenez un score de 12, rendez-vous au **173**.
 Si vous obtenez un résultat égal à 18, rendez-vous au **75**.
 Enfin, si le résultat est supérieur à 18, considérez que vous êtes arrivé au bout de cet obstacle et rendez-vous au **284**.

54

Vous sortez une petite bourse de votre sac, l'agitant au nez du garde qui semble s'intéresser à son contenu.
 Si ce dernier vous a déjà refusé l'accès, rendez-vous tout de suite au paragraphe **273**. Sinon, effectuez un jet de CHARISME avec un bonus de +3 pour essayer de convaincre le garde.

En cas de réussite, rendez-vous au **269**.
 En cas d'échec, rendez-vous au **273**.



55

Vous ouvrez des caisses, vous fouillez les étagères, vous retournez même les tables, mais rien n'y fait, cet endroit est désert.
 Déçu de n'avoir rien trouvé, vous repartez en direction de l'entrée de la mine. Ce faisant, vous trébuchez sur l'un des déchets que vous avez balancé là pendant vos recherches et perdez 2 points de vie. Vous avez cependant de la chance dans votre malheur puisque cela vous permet de mettre la main sur une pioche en fer (1D6+1, AT/PRD-3, CHA-1, rup. 1-3, prix de revente 5 PO) bien cachée dans un renfoncement.

Vous revenez ensuite à l'exploration de la zone, au **318**.

56

- *Quelle époque nous vivons, on est plus en sécurité nulle part ! Et dire que cet homme-là il venait au moins une fois par saison, on le connaissait bien le Régis... Paix à son âme ! Quoi qu'il en soit je ne peux pas m'arrêter de travailler pour autant, c'est dur, mais c'est la vie. Alphonse, occupe-toi du corps de ce pauvre Régis.*

Son mari et les gardes ouvrent la porte et sortent le corps inanimé de Régis pour l'enterrer proprement. Les larmes aux yeux, Rosy se tourne vers vous et, en reniflant, vous demande :

- *Alors, en quoi puis-je vous aider ?*

Pour faire un choix, rendez-vous au **295**.

57

En levant les yeux vers le ciel vous pouvez voir des volatiles voler dans les airs, au-dessus d'une colline dont vous voyez seulement la cime. Vous marchez dans sa direction pendant quelque temps avant d'arriver à son pied. D'ici vous entendez des cris d'oiseaux, il ne fait aucun doute que les Flaaks ont aménagé leurs nids à l'abri des prédateurs, perchés en haut de ces rochers. Deux passages se distinguent clairement : un chemin sur la gauche vous amène en haut de la colline, il vous suffira de le parcourir pour arriver au sommet. Le second, sur la droite, est plus périlleux puisqu'il mettra à l'épreuve vos compétences de grimpeur, mais il vous permet d'approcher plus discrètement de la cime.

Vous pouvez jouer la sécurité et prendre le sentier de gauche, au risque de vous faire repérer, au **326**, ou prendre la voie de droite, plus risquée, pour tenter d'éviter toute altercation, au **126**.

Sinon, vous pouvez revenir en arrière au **148**.



Vous pouvez voir des volatiles voler dans les airs, au-dessus d'une colline dont vous voyez seulement la cime.

58

Vous vous retrouvez, un peu contre votre gré, coincé dans une foule dont l'odeur corporelle n'est pas des plus agréables. L'agitation cesse lorsqu'un homme en armure, d'une trentaine d'années, monte sur une estrade, à côté d'une maison dont les portes semblent avoir été forcées.

L'homme, accompagné de deux gardes armés, fait signe à la foule de se taire, de se calmer, et d'écouter :

- *Chers amis, comme vous avez pu l'entendre ce matin, notre maître forgeron et ami Dron a disparu durant la nuit. Nous avons été alertés*

au petit matin et n'avons depuis lors eu cesse de le chercher. Au vu de l'état actuel de sa maison, la piste de l'enlèvement est à privilégier cependant nous n'ignorons aucune piste. Quiconque détient des informations est prié de se rendre au poste de garde. Merci.

Après avoir entendu ces explications, la foule se sépare et retourne à ses activités. La ville reprend peu à peu vie et vous pouvez maintenant visiter les échoppes alentour.

Dans la rue maintenant désertique, une femme s'approche timidement de vous, au **152**.

❧ 59 ❧

Vous quittez la ville de Roudmeule en fin de matinée en suivant la direction du Nord-Ouest pour rejoindre la mine de Picaroc. À mi-chemin, vous estimez qu'il est temps de faire une pause. Vous vous arrêtez donc à l'ombre d'un bosquet pour vous restaurer.

Si vous possédez au moins une ration de nourriture vous pouvez la consommer sans quoi la faim vous fera perdre 2 points de vie.

Après ce petit interlude, vous reprenez la route et arrivez enfin à destination au **258**.

❧ 60 ❧

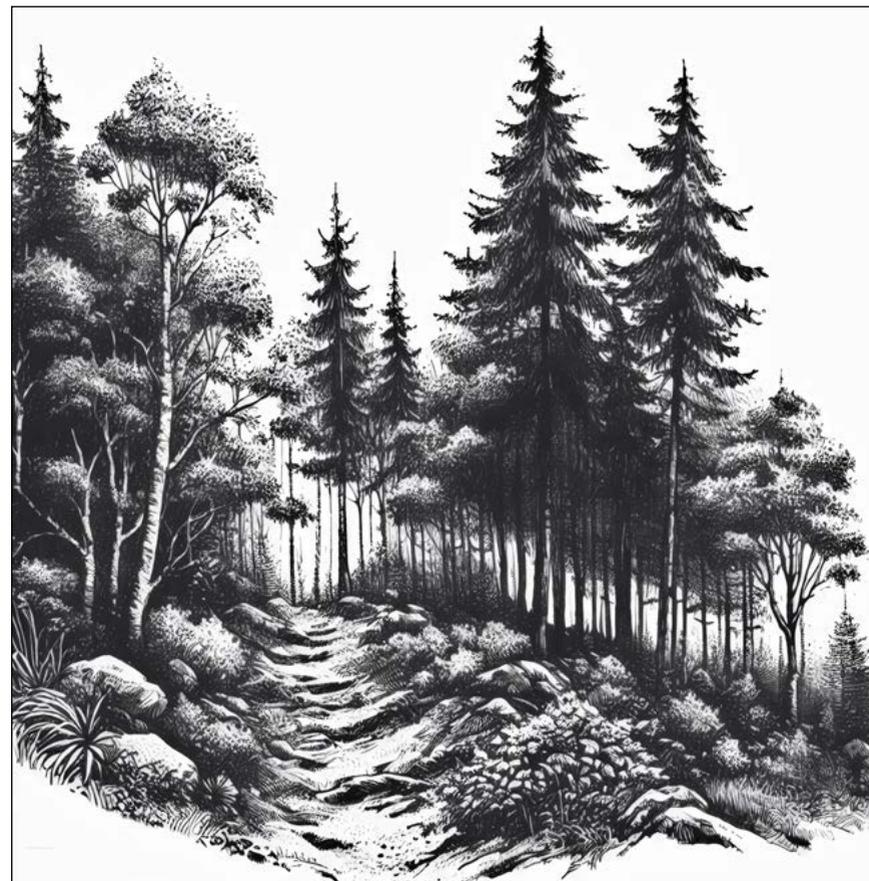
Vous empruntez le chemin menant vers le Sud de la forêt, celle-ci se fait de plus en plus dense et le sentier se perd sous les végétaux l'envahissant. Les espèces d'arbres sont beaucoup plus variées ici que sur le chemin que vous empruntiez jusqu'alors, vous pouvez voir des pins,

des hêtres, des chênes... Vous imaginez qu'un tel environnement est probablement propice aux champignons.

Vous pouvez vous rendre au **263** si la mycologie vous intéresse, peut-être y trouverez-vous des spécimens intéressants.

Si vous disposez d'un numéro de paragraphe en rapport avec un fermier et une vache, vous pouvez dès à présent vous y rendre.

Sinon, vous pouvez rebrousser chemin jusqu'au **186**.



❧ 61 ❧

Vous sortez de votre sac la tête de hache que vous avez récupérée sur le cadavre du pauvre Régis et vous la présentez à Monsieur Guidéon. Il s'en saisit et l'inspecte sous tous les angles avec la curiosité d'un enfant.

- *Mais, où avez-vous trouvé un tel objet ? C'est la tête d'une hache de guerre Syldérienne à double affûtage, c'est la première fois que j'en vois une ! Son manche est manquant et elle n'est pas en très bon état, mais je peux vous la racheter pour 120 pièces d'or. Qu'en dites-vous ?*

Si vous acceptez la transaction, ajustez votre fiche de personnage en fonction et retournez au **40**.

Si vous souhaitez négocier le prix de vente, rendez-vous au **324**.

Si vous refusez la transaction, retournez au **40**.



❧ 62 ❧

Votre renommée est faite : la foule est conquise par vos talents de musicien et elle vous acclame, votre nom est scandé dans l'auberge ! Il est certain que « *Le Renard Coquet* » n'avait jamais connu un tel artiste ! Vous profitez de l'euphorie pour passer le chapeau dans les rangs et vous récoltez 1D20 + 1D6 pièces d'or !

Les recettes de la taverne sont très bonnes pour la soirée. Séduit, le public a bu sans compter ! Les caisses sont pleines et les propriétaires vous remercient en vous offrant la nuit !

Vous gagnez 9 points d'expérience pour votre représentation artistique.

Vous vous réveillez le lendemain matin, après avoir regagné 3 points de vie, au **295**.

❧ 63 ❧

Bien que vous soyez de dos, Madeleine se rend compte de la tentative de vol et vous tape sur l'épaule :

- *Dites donc, je ne vous gêne pas j'espère ? Rendez-moi ça tout de suite, ça ne vous appartient pas.*

Elle récupère la pièce qu'elle glisse dans sa poche.

- *Voilà, ici elle sera en sécurité. Et vous, continuez votre enquête et que je ne vous y reprenne pas !*

Vous sentant un peu bête, vous continuez vos recherches au **9**.

64

Drorn s'empare du minerai et se retourne vers sa forge :

-Vous méritez une arme digne de vous, je m'engage à vous forger une arme unique, une arme faite pour un combattant polyvalent dans votre genre.

Après plusieurs jours passés dans son atelier, Drorn en ressort avec un objet entre les mains :

-Voilà une arme comme vous n'en avez jamais vu, c'est une arme de pugilat doublée d'un bouclier, avec ça vous pourrez aussi bien parer qu'attaquer, c'est exactement ce qu'il vous faut ! Je l'ai nommée la Griffe du défenseur polyvalent (1D6+5, AT/PRD+1, CHA+1, rup. 1-3, prix de revente 250 PO). Tenez, elle est pour vous.

Vous pouvez maintenant retourner à la place Gustave, au **244**.

65

Vous avez réuni assez d'informations pour avoir une idée d'où pourrait se trouver Drorn. C'est donc d'un pas décidé que vous partez en direction de la mine de Picaroc. Au moment de sortir de la ville, vous faites halte pour faire un point sur votre équipement. Avez-vous tout ce dont vous avez besoin sur vous ?

Si vous ressentez l'envie de faire quelques courses de dernière minute, vous pouvez rejoindre la place Gustave, au **244**.

Sinon, continuez votre lecture au **59**.

66

Enfin vous voilà en bas de la colline, les oiseaux ne vous pourchasseront plus ici. Vous avez du mal à l'admettre, mais cette expérience était l'une des plus effrayantes qu'ils vous aient été données de vivre, vous n'êtes pas peu fier d'en être sorti vivant !

Vous marchez encore quelques mètres et vous retrouvez l'entrée de la forêt, au **148**.

67

Comme le dit le proverbe : « *Toute montée a sa descente* », et la vôtre risque d'être difficile. Vous fourrez les fleurs dans votre sac et vous entamez votre parcours à faible vitesse.

Le pas hésitant, vous cherchez des prises pour poser vos pieds et faites attention à ne pas glisser. Cet exercice met à dure épreuve votre ADRESSE, aussi vous allez devoir effectuer un jet de dés avec un malus de -3, qui est annulé si vous possédez la compétence ESCALADER.

Si c'est une réussite, rendez-vous au **315**.

Sinon, rendez-vous au **311**.



68

Vous êtes pris d'une telle panique que vous n'arrivez plus à contrôler vos pieds. Vous finissez par tomber, mais vous ne vous arrêtez pas pour autant : vous vous cognez, vous roulez, vous glissez, vous finissez par arriver en bas à vive allure. Un arbre stoppe votre course, le choc est si violent qu'il vous fait un coquard à l'œil gauche, vous faisant perdre 1D6 points de vie et 1 point de CHARISME pour le reste de l'aventure.

Vous vous relevez honteusement, content que personne n'ait assisté à cet épisode peu glorieux de votre vie.

Vous marchez quelques mètres jusqu'à rejoindre l'entrée de la forêt, au **148**.

69

Aucune stratégie ne se dessine dans votre tête, la pression mise par le Flaak vous empêche de réfléchir et, tremblant, vous tentez de cueillir les fleurs sans toucher aux œufs.

Effectuez maintenant un jet d'ADRESSE, avec un malus de -3, pour réaliser cette opération difficile.

Si vous réussissez, rendez-vous au **231**.

En cas d'échec, rendez-vous au **43**.



70

Vous puisez dans vos dernières ressources, mais l'effort est vain : vous tombez à terre, épuisé. Vous ne pouvez qu'observer le combat du Sargent Merot qui ne se bat que d'un bras, l'autre étant cassé. Ses attaques n'ont rien de précis, ses déplacements n'ont aucune logique, il se bat avec tout ce qu'il lui reste et son inconscient semble avoir pris le dessus. Après quelques secondes qui, pour lui, semblent durer une éternité, il tombe à son tour, dans un mélange de boue et de sang.

Conscient de sa victoire, le chef Orque attrape le cadavre du Sargent et le soulève pour le montrer à ses soldats qui hurlent et trouvent un deuxième souffle ! Ils marchent maintenant avec une facilité déconcertante sur l'armée humaine, qui a perdu espoir à la vue du corps inanimé du Sargent Merot.

Les troupes ennemies ne font pas attention à votre carcasse et vous piétinent en se ruant sur ce qu'il reste de vos camarades. C'est ainsi que vous trouvez la mort, écrasé par une horde d'Orques et de Gobelins.

Si vous ne disposez d'aucun point de destin, vous trouvez la mort sur le champ de bataille, c'est la **FIN**.

Sinon, soustrayez 1 à votre nombre de points de destin et rendez-vous au **41**.



71

Alors que vous passez la porte de la chambre pour quitter la maison, Madeleine vous arrête :

- Alors, vous avez des indices ? Où est ma fille ? Vous partez la chercher ?

Vous lui racontez ce que vous avez trouvé, vous partagez avec elle les informations que vous avez pu rassembler dans la chambre et vous quittez les lieux, la laissant seule à réfléchir.

Vous gagnez 4 points d'expérience, puis vous rejoignez la rue des Cailles, au **177**.

72

Il ne semble rien se passer lorsque que vous touchez le champignon alors vous en ramassez un que vous ajoutez à votre besace, peut-être que ce spécimen intéressera quelqu'un en ville ?

Vous gagnez 2 points d'expérience pour cette trouvaille.

Vous pouvez maintenant retourner à l'examen des autres champignons au **263** ou revenir au chemin principal, au **60**.

73

Le voyageur passe à travers votre garde et parvient à trouver votre carotide de sa dague. Vous commencez à vous vider de votre sang, vous êtes pris de vertige et tombez à genoux. En face de vous, le voyageur est essoufflé et apeuré, il est lui-même surpris de ce qu'il vient de se passer et n'en revient pas d'avoir mis fin aux jours de quelqu'un. Votre regard se trouble et la fatigue vous rattrape, vous fermez les yeux et

vous endormez pour la dernière fois.

Si vous ne disposez pas de point de destin, c'est la **FIN**.

Sinon, soustrayez 1 à votre nombre de points de destin et rendez-vous au **100**.

74

Vous demandez à Madeleine de vous parler d'elle, de son histoire, de sa vie. Avec enthousiasme, et sûrement parce que l'on ne doit pas souvent s'intéresser à elle, elle commence à vous raconter :

*- Je suis née dans un village qui se trouve un peu plus au Sud, Grosplanier. Je me suis mariée à un jeune homme habitant Roudmeule, nous avons emménagé dans la maison de ses parents, juste à l'entrée de la rue des Cailles, au **numéro 9**, où j'habite encore aujourd'hui avec ma fille. Mon mari est décédé il y a un an environ, depuis le travail est plus dur et nous avons du mal à joindre les deux bouts... Mais j'ai bon espoir que ma fille reprenne la ferme familiale et qu'elle se marie à son tour. Tout dépend d'elle maintenant, avec un homme à la maison, on pourra enfin s'en sortir.*

C'est là tout ce qu'elle a à vous raconter sur sa personne, vous pouvez maintenant retourner au **152**.

75

Il semblerait que quelqu'un ait pris soin de consolider la dernière planche du pont et, sans même savoir de qui il s'agit, vous prenez un instant pour le remercier chaleureusement.

Vous pouvez maintenant vous rendre au **284**.

76

L'animal ne se laissera pas faire et défendra son nid coûte que coûte, le combat s'annonce difficile. Il est en face de vous et se met en position d'attaque, il ouvre les ailes pour tenter de vous effrayer et se met à crier, il est prêt à en découdre.

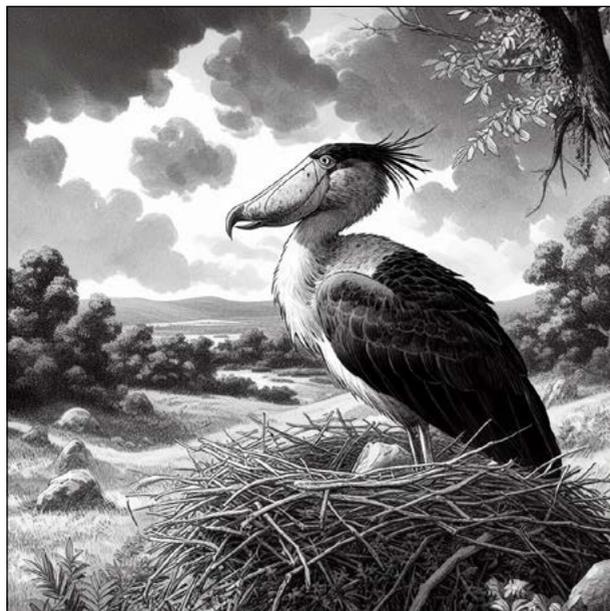
FLAAK BLEUTÉ ADULTE					
COU	AT	PRD	PR	RM	EV
10	9	7	2	8	18

DÉGÂTS

1D6+3 (Bec)

En cas de victoire, rendez-vous au **139**.

Si vous mourrez, rendez-vous au **14**.



77

Vous suivez la route de Grosplanier qui longe plusieurs habitations derrières lesquelles vous pouvez apercevoir les collines de Roudmeule. La dernière bâtisse de la route se démarque des autres puisqu'elle est actuellement en rénovation, vous pouvez voir des ouvriers travailler. Vous vous approchez pour parler à l'un d'eux :

- *Bonne journée à vous ! Vous êtes ici pour l'annonce ? Le propriétaire est un jeune gamin, un magicien. Il a en tête d'ouvrir un magasin d'objets magiques utiles au quotidien, je n'ai pas trop compris, mais il est bien à fond, ça je peux vous le dire. Il cherche des investisseurs, c'est pour ça que je vous demande si vous êtes là pour ça.*

Il s'interrompt pour lire la réponse sur votre visage puis reprend :

- *Bah, dans tous les cas il n'est pas là le jeune, quand il a entendu qu'il y a avait du grabuge il est sorti en trombe, probablement pour voir s'il ne pouvait pas se faire un peu de publicité ! Ce qui est sûr par contre, c'est qu'il sera là cet après-midi, n'hésitez pas à revenir, ça lui fera plaisir de voir que du monde s'intéresse à son projet.*

Vous remerciez l'homme pour ces informations et vous reprenez votre route.

Vous pouvez continuer sur la route de Grosplanier et arriver à la porte Sud de la ville, au **191**.

Sinon vous pouvez retourner en direction de la place du marché, au **336**.



78

Vous sortez de votre sac deux gros morceaux de viande sanguinolents que vous présentez au boucher. En les voyant il s'étonne :

- *Du Flaak ? Vous m'avez ramené du Flaak ? Mais personne n'en chasse jamais, où est-ce que vous avez trouvé ça ? Évidemment que je peux vous le découper, je peux même vous le préparer et en faire un ragoût succulent !*

Il se redresse et reprend son sérieux :

- *Bon, alors j'ai plusieurs choses à vous proposer. Je peux vous faire la découpe et la préparation, pour ça je vous prends 7 pièces d'or. Sinon vous me laissez une part et je vous offre la découpe, vous ne payez que la préparation soit 4 pièces d'or. En tout, avec ce que vous avez ramené, je peux facilement faire 3 parts donc à vous de voir. Enfin, voici ma dernière proposition : je vous achète toute la viande pour 15 pièces d'or, qu'est-ce que vous en dites ?*

Un ragoût de Flaak est un repas d'exception, en ingurgiter une part vous permettra de gagner un bonus de +1 au COURAGE pendant les 20 prochains paragraphes. Ajustez votre fiche en fonction de votre choix :

- Soit vous repartez avec trois parts de « *Ragoût de Flaak* » qui vous restaureront 3 points de vie chacun pour 7 pièces d'or ;
- Soit vous repartez avec deux parts de « *Ragoût de Flaak* » qui vous restaureront 3 points de vie chacun, et ce, en échange de 4 pièces d'or et d'une part de ragoût ;
- Soit vous vendez toute la viande au boucher pour 15 pièces d'or.

Vous pouvez continuer d'échanger avec le boucher au 47 ou repartir en direction de la place du marché au 198.

79

Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à résister à ce spectacle répugnant, vous tournez de l'œil et tombez au sol, perdant 2 points de vie. Vous vous relevez quelques minutes plus tard, vous reprenez vos esprits avant de fouiller le corps au 133.

80

Vous quittez la ville pour rejoindre le petit village de Fierpâté. Vous traversez rapidement la ville de Grosplanier et, après une journée entière de voyage, vous arrivez à destination.

Ils n'ont pas l'habitude de voir du monde dans le coin alors votre arrivée est vite remarquée. Dans cette petite bourgade, vous pourrez faire l'acquisition, pour 6 pièces d'or, d'un pot de terrine forestière qui est, comme le nom du village l'indique, la fierté des habitants. Étalée sur un morceau de pain de campagne, cette terrine vous permettra de gagner 1 point de FORCE pour une durée de 10 paragraphes et vous rendra 2 points de vie. Malheureusement pour vous il n'y a ici aucun signe de Jeanne Priza ou de Dron, il semblerait que vous ayez fait fausse route...

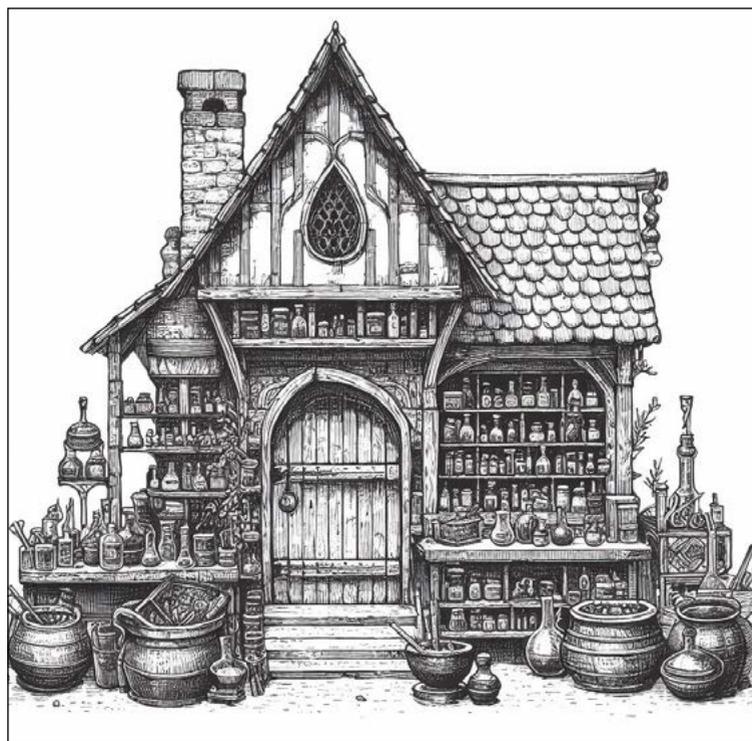
Vous avez perdu trop de temps et les soldats de Roudmeule sont parvenus à résoudre l'enquête sans vous. C'est là la **FIN** de cette aventure.



81

Vous marchez à présent sur le bien-nommé chemin de la forêt. Vous passez entre plusieurs habitations et découvrez sur votre gauche une maison blanche à colombages aux volets rouges. Vous levez les yeux pour observer le dessin d'une potion sur une pancarte accrochée au mur. Vous lisez « *Les Armoires d'Amélia* » sur la devanture et comprenez que vous êtes sur le seuil d'un alchimiste. La porte de la boutique est cependant fermée, il vous faudra revenir plus tard pour faire des emplettes.

Si vous souhaitez marcher jusqu'à la forêt, continuez votre route au **148**. Sinon vous pouvez rejoindre la route de Rillettebourg au **243**.



Les Armoires d'Amélia

82

Vous attachez rapidement votre corde en haut de la corniche et vous entamez la descente en poussant sur vos jambes, le long de la paroi. Cet exercice se résout avec seule épreuve d'ADRESSE qu'il vous faut effectuer avec un Flaak aux troussees, ce qui implique que l'épreuve devra être faite avec un malus de -3, sauf si vous avez la compétence ESCALADER, auquel cas il ne s'applique pas.

Si vous réussissez l'épreuve, rendez-vous au **104**. Sinon au **31**.

83

Vous vous réveillez quelque temps plus tard au milieu de la forêt de Roudmeule. Vous n'avez aucune idée de comment vous êtes arrivé ici, mais une chose est sûre, vous n'avez plus aucune possession. Complètement nu, vous retournez tant bien que mal à la taverne du « *Renard Coquet* » où Rosy, la patronne, vous reconnaît et vous prend en charge. Elle vous soigne, vous lave, vous nourrit et vous offre une chambre le temps de votre convalescence. Vous avez une dette immense envers elle, ainsi vous décidez de rester quelque temps à travailler pour l'établissement.

C'est là la **FIN** de l'aventure.

84

Vous sautez hors de votre cachette et attaquez le dos du Flaak qui ne pourra éviter ou parer l'attaque. La suite du combat se déroule au paragraphe **89**.

85

Heureuse que quelqu'un s'intéresse enfin à sa doléance elle vous tend un papier :

« Bonjour,

Je suis Amélia, la responsable du magasin d'alchimie de la ville, les Armoires d'Amélia.

Je recherche une personne assez courageuse pour explorer la forêt et récolter deux ingrédients nécessaires à la création de mes potions.

Il vous faudra trouver un bouquet d'une fleur bleue, appelée Eromine, que vous ne pourrez trouver que dans les nids de Flaak bleutés. Les Flaaks sont des poulets haut perchés au bec crochu. Prenez garde, les Flaaks ont la réputation d'être lunatiques.

Le second ingrédient qu'il vous faut me rapporter est un champignon qui pousse au fond de la forêt de Roudmeule. Un seul de ces champignons sera suffisant pour mes potions, vous le reconnaîtrez à sa vive couleur orange, son chapeau lisse et à son pied renflé.

Votre récolte est à rapporter à ma boutique, localisée sur le chemin de la forêt. »

Vous relevez les yeux quand vous avez fini de lire et Amélia précise :

- Les Flaaks sont un peu dangereux, mais si vous ne touchez pas aux



œufs tout devrait bien se passer. Il faudra vous armer de courage, je suis sûre que vous y arriverez ! Concernant les champignons, suivez les instructions que j'ai écrites et tout devrait bien se passer. Pour ce qui est de la récompense, parce que je sais bien que vous ne faites pas ça pour mes beaux yeux, je suis prête à vous payer 20 pièces d'or et je vous donnerai même une potion de soin ! Alors, qu'est-ce que vous dites de ça ?

Que vous acceptiez ou non, il vous faut maintenant retourner au **199**.

86

Votre marche se fait enfin plus facile, les arbres sont plus espacés et les rayons du soleil parviennent à pénétrer dans le sous-bois, se frayant un chemin à travers les feuilles. Cet instant de calme est soudain troublé par le son d'un tambour frappé avec rythme.

Intrigué, vous avancez doucement en direction du bruit, profitant du couvert d'un buisson pour observer une scène des plus atroces. En plein milieu de cette forêt si tranquille, alors que vous étiez encore tout récemment sous le charme de la nature environnante, vous voyez un Humain portant une robe noire aux rayures violettes, le visage caché par une capuche, frappant sur un tambour et récitant des prières, à genoux devant la carcasse d'un bovin. La quantité de sang répandu est telle que vous avez du mal à imaginer quel acte barbare cet homme a fait subir au pauvre animal.

Si vous êtes accompagné d'un fermier nommé Cristobal, allez au **304**. Vous pouvez tenter d'attaquer discrètement l'homme au **168**.

Ou, si la discrétion n'est pas votre genre, vous pouvez le charger, au **127**.

Si la scène est trop difficile à supporter, vous pouvez repartir en sens inverse, vers le **186**.

87

Une brioche dorée avec des yeux, deux ailes, arborant un visage amusé et des joues gonflées vous regarde, une auréole entourant sa tête. C'est là l'enseigne de « *La Boule Ange Rit* » et c'en est presque oppressant... Après tout pourquoi pas, les gens s'ennuient à la campagne, on comprend aisément qu'ils soient un tant soit peu extravagants.

Quoi qu'il en soit, vous approchez de la boulangerie pour jeter un coup d'œil aux articles proposés. Sur les présentoirs, vous voyez une multitude de pains différents, des brioches et quelques biscuits. Vous apercevant regarder ses articles, le boulanger engage la conversation :
- *Bien le bonjour et bienvenue. Qu'est-ce que ce sera pour vous aujourd'hui ? Vous voulez du pain pour vos tartines ? J'ai même de la confiture à l'intérieur de la boutique pour accompagner vos petits déjeuners !*

Si vous souhaitez connaître les prix de l'échoppe, rendez-vous au **21**.
Si vous souhaitez parler de Jeanne Priza ou de Drorn, rendez-vous au **237**.

Pour retourner sur la place, revenez au **198**.

88

Vous avancez avec confiance. Avec beaucoup de confiance. Peut-être même un peu trop. La planche sur laquelle vous venez de poser le pied est trop fragile pour supporter votre poids, votre pied passe au travers.

Réussissez une épreuve d'ADRESSE sans quoi vous ne parvenez pas à vous rattraper et vous perdez 2 points de vie.

Retournez au **53** pour continuer votre traversée.

89

L'animal ne se laissera pas faire et défendra son nid coûte que coûte, le combat s'annonce difficile. À votre approche il se met en position d'attaque, il ouvre les ailes pour tenter de vous effrayer et se met à crier, il est prêt à en découdre.

FLAAK BLEUTÉ ADULTE					
COU	AT	PRD	PR	RM	EV
10	9	7	2	8	18

DÉGÂTS

1D6+3 (Bec)

En cas de victoire, rendez-vous au **165**.

Si vous mourrez, rendez-vous au **14**.



90

Quelques jours plus tard, vous vous réveillez au bord de la rivière Kraouk, loin au Sud de la mine de Picaroc. Il semblerait que vos restes aient été portés jusqu'ici par un cours d'eau souterrain. Toutes vos possessions ont disparu, même vos vêtements vous ont été soustraits. Bien décidé à retrouver la civilisation, vous remontez le courant de la rivière pour finalement arriver dans un petit village de paysans, Fier-pâté, un peu plus à l'Ouest. Les villageois ont, dans un premier temps, peur de vous puisque vous n'êtes pas des plus présentables. Après leur avoir expliqué votre mésaventure, ils vous offrent de quoi vous habiller et de quoi manger. En échange, pour rembourser votre dette, vous passez une demi-saison à les aider, ce qui vous laisse amplement le temps de vous remettre daplomb.

C'est là la **FIN** de votre aventure.



91

- *Mais dites donc, vous êtes fait pour la vie à la ferme vous !* s'exclame la vieille femme.

- *Je n'ai jamais vu quelqu'un travailler comme ça ! Moi qui pensais que ça me prendrait trois jours, vous avez tout fait par vous-même en une journée, je suis impressionnée. Attendez-moi, je reviens.*

Elle disparaît dans l'obscurité de sa chaumière et revient vous voir :
- *Tenez, c'est une potion de soin qu'un aventurier m'a donné en échange d'un toit, vous l'avez bien mérité, de toute façon je n'en ai pas l'usage. Voici également un encas, c'est un mélange de chair à saucisse et de blette, vous verrez, c'est délicieux, c'est moi qui le fais. Et si jamais vous avez besoin de vous reposer pendant votre séjour, au lieu d'aller à l'auberge venez donc chez moi, je vous recevrai avec plaisir.*

Elle fait quelques pas en direction de sa maison, l'air pensive, puis se retourne :

- *Ah oui et si vous avez besoin d'équipement, allez donc voir Guidéon à « L'aventurier Aguerri » sur la place Gustave, dites lui que vous venez de ma part il vous fera sûrement une réduction. Après tout s'il n'a pas à venir m'aider les prochains jours, c'est grâce à vous !*

Si vous avez d'aventure besoin d'un endroit pour dormir, vous pourrez venir chez Eugénie, une fois, grâce au paragraphe **307** que vous pouvez utiliser quand bon vous semble.

La potion qu'Eugénie vient de vous offrir est une « *Potion de soin léger* » que vous pouvez ajouter à votre inventaire. Elle permet de restaurer une fois 5 points de vie. Vous pouvez également ajouter le repas qu'elle vous a donné, « *Pounty* », qui vous permettra de restaurer 2 points de vie lors d'un repas.

Vous gagnez 8 points d'expérience et vous profitez d'un repos bien mérité. Le lendemain, vous rejoignez l'impasse des vaches, au **11**.



92

En vous approchant de la devanture de la boulangerie vous vous rendez compte que l'enseigne n'est pas une simple brioche, mais qu'il s'agit là d'une brioche rondelette avec deux yeux, deux ailes et qui sourit.

Comme vous avez pu le voir à distance, la boutique est actuellement fermée, les présentoirs sont encore pliés, bien que vous ne sentiez une bonne odeur de pain dans l'air.

Le propriétaire doit être quelqu'un possédant un sens de l'humour très développé puisque vous arrivez maintenant à lire le nom de la boulangerie sur l'enseigne : « *La Boule Ange Rit* ».

Vous soupirez à la lecture de ce jeu de mot minable et quittez l'endroit au **336**.

93

Il semblerait que vous vous soyez frotté à plus fort que vous. Alors que vos dernières forces vous quittent, vous sentez que votre corps est tiré en arrière, comme si l'on vous traînait. Mais il n'en est rien, cette impression est simplement due au fait que le ver est en train de faire glisser vos restes dans sa bouche. Vos membres sont broyés et c'est en sentant votre peau fondre dans les sucs gastriques de la bête que vous rendez votre dernier souffle.

Si vous ne disposez pas de point de destin, c'est la **FIN** de votre aventure.

Sinon, soustrayez 1 à votre nombre de points de destin et rendez-vous au **90**.

94

Drorn s'empare de la hache puis il se dirige vers sa forge :

- Revenez dans deux jours, d'ici là je vous aurais forgé une arme digne de vous. Et surtout, que personne ne me dérange !

Après deux jours passés à travailler dans son atelier, Drorn en ressort avec une hache imposante :

- Voilà une arme digne des plus grands guerriers, j'ai mis tout mon savoir dans sa conception. C'est une hache de bataille Syldérienne à double affûtage (2D+4, AT-2, PRD-3, COU+1, rup. 1-2, prix de revente 250 PO), je ne sais pas où vous aviez trouvé la tête, mais c'est un objet remarquable, c'était un réel plaisir de la travailler. Tenez, elle est pour vous.

Vous pouvez maintenant retourner à la place Gustave, au **244**.



95

- Je le savais parce que pas plus tard que l'autre jour, je regardais par ma fenêtre qui donne sur la rue des cailles, et que je l'ai vue quitter le village avec le forgeron, en direction du Nord. Comme tout le monde s'inquiète parce qu'il a disparu, je savais qu'on viendrait me parler d'elle. Qu'est-ce que vous dites de ça ? Vous allez me demander pourquoi j'en ai pas parlé aux gardes ? Mais parce que figurez-vous que l'on ne me prend pas au sérieux dans ce village, voilà pourquoi. Je suis toujours le nez à ma fenêtre pour observer les gens, à les surveiller, pour m'assurer que personne ne pose de problèmes. Je vais souvent au poste de garde leur raconter ce que j'ai vu, mais ils m'envoient systématiquement balader, alors maintenant que j'ai une information qu'ils veulent, j'attends qu'ils viennent me voir, ça leur apprendra !

Vous pouvez maintenant retourner au **87** pour aborder un autre sujet ou quitter la boulangerie et revenir sur la place du marché, au **198**.

96

Trop concentré sur vos pieds, vous en oubliez de surveiller vos affaires. Heureusement, vous sentez qu'un de vos objets est en train de tomber, vous avez juste le temps d'essayer de le rattraper avant qu'il ne soit perdu pour de bon.

Effectuez une épreuve d'ADRESSE, en cas d'échec il vous faudra supprimer un objet de votre choix de votre inventaire avant de retourner au **53**.

97

Vos recherches étant terminées, vous quittez l'atelier de Drorn pour rejoindre la rue des Cailles, au **177**.

98

Pour cette deuxième journée, on vous a assigné une petite troupe et vous approchez furtivement de la tour fortifiée dont on vous a parlé. Le bâtiment fait au moins 15 mètres de haut, la partie en pierre, qui s'arrête à mi-hauteur, a été détruite et devait être un poste de garde avancé par le passé. Le haut de la tour a été grossièrement reconstruit par les Gobelins à l'aide de peaux, de branches et d'os. Vous pouvez très clairement voir des vigies, postées au devant de la tour, dans votre direction.



Vous faites signe aux archers de votre groupe d'éliminer silencieusement les sentinelles. Ils encochent chacun une flèche et tirent. Malheureusement un des projectiles manque sa cible qui alerte ses semblables d'un cri puissant.

Vous vous ruez en direction de la tour alors qu'un cor retentit, vous défoncez la porte et affrontez plusieurs Gobelins dans les escaliers. Le combat n'est pas des plus simples et vous souffrez du désavantage de monter la tour : vous et vos compagnons n'avez pas beaucoup de place pour vous battre et certains d'entre eux subissent de lourds dégâts. Affaiblis vous arrivez finalement en face de votre objectif, le chef Orque. Il est accompagné de plusieurs soldats gobelins en armure, armés d'épées et de boucliers, cet affrontement ne sera pas aisé.

Après un duel acharné, pendant lequel vous avez perdu 3D6 points de vie (n'oubliez pas de prendre en compte votre PR), vous arrivez à venir à bout de votre adversaire. Vous profitez de l'accalmie pour regarder autour de vous et vous constatez avec horreur que vous n'êtes plus que trois à tenir sur vos jambes, la plupart de vos camarades gisent à terre dans une grande flaque de sang. Vous prenez le temps de récupérer une bourse de cuir sur le chef Orque contenant 17 pièces d'or et quittez les lieux précipitamment, quand un de vos compagnons vous signale l'arrivée de renforts ennemis.

Vous repartez en courant dans la direction de votre campement pour y arriver quelques minutes après. Vos assaillants ont cessé leur course.

Vous informez le Sargent du déroulement de votre mission, sans omettre de détail sur la barbarie des combats.

Vous gagnez 9 points d'expérience.

N'ayant pas le cœur à célébrer, vous allez directement dans votre tente pour vous coucher.

Vous avez du mal à trouver le sommeil, le souvenir de vos camarades agonisant hante vos rêves, vous revoyez votre mission et vous pensez à ce que vous auriez pu faire autrement. Votre nuit est faite de « *et si... ?* ». Et si vous aviez tenté une approche différente ? Et si vous ne



vous étiez pas fait détecter ? Et si vous étiez plus fort ?

Vous ne regagnez que 2 points de vie après cette nuit de sommeil troublé. Le lendemain matin vous vous réveillez pour écouter le discours du Sargent Merot :

- Mes amis, la fin de la bataille est proche ! Nous avons perdu plusieurs de nos camarades lors de la récupération de la tour de guet hier, mais cela nous permet d'avancer le camp et de prendre position non loin du fort ennemi. Soldats, je vous demande de rassembler tout votre courage pour ce dernier jour, nous allons éliminer les peaux vertes pour faire régner la paix sur nos villes !

Le moral des troupes n'est pas au plus haut à cause des morts de la veille, mais ils se forcent à pousser un cri de rage. Ils regagnent peu à peu leur courage, se motivant les uns les autres, écoutant les discours du Sargent.

Il est temps d'effectuer votre jet d'HÉROÏSME pour les épreuves qui vous attendent ce jour.

Si c'est une réussite, les soldats retrouvent leur forme et marchent vers l'ennemi au **256**.

Si c'est un échec, rendez-vous au **210**.

❧ 99 ❧

Vous vous trouvez dans la pièce principale de l'atelier, occupant plus des trois quarts du bâtiment. Tournant le dos à la porte d'entrée vous voyez sur votre droite la forge, éteinte. D'un côté de la forge des rondins de bois ont été méticuleusement empilés pour en faciliter l'accès, de l'autre côté une enclume a été installée. En face de vous se trouve un grand établi parcourant la quasi-totalité du mur. Des livres, des plans et quelques objets métalliques le recouvrent. Sur votre gauche des minerais sont stockés dans des grands barils en bois. À quelques pas se trouve la chambre du forgeron délimitée par un fin mur de bois. Enfin, comme si quelqu'un avait retourné l'endroit à la recherche d'un objet, des morceaux de verre, des feuilles et d'autres débris recouvrent le sol.

Pour jeter un coup d'œil à la forge, rendez-vous au **292**. Si vous voulez examiner l'établi vous pouvez le faire au **121**. Si la chambre vous intéresse vous pouvez la fouiller au **260**. Pour quitter les lieux, rendez-vous au **97**.

❧ 100 ❧

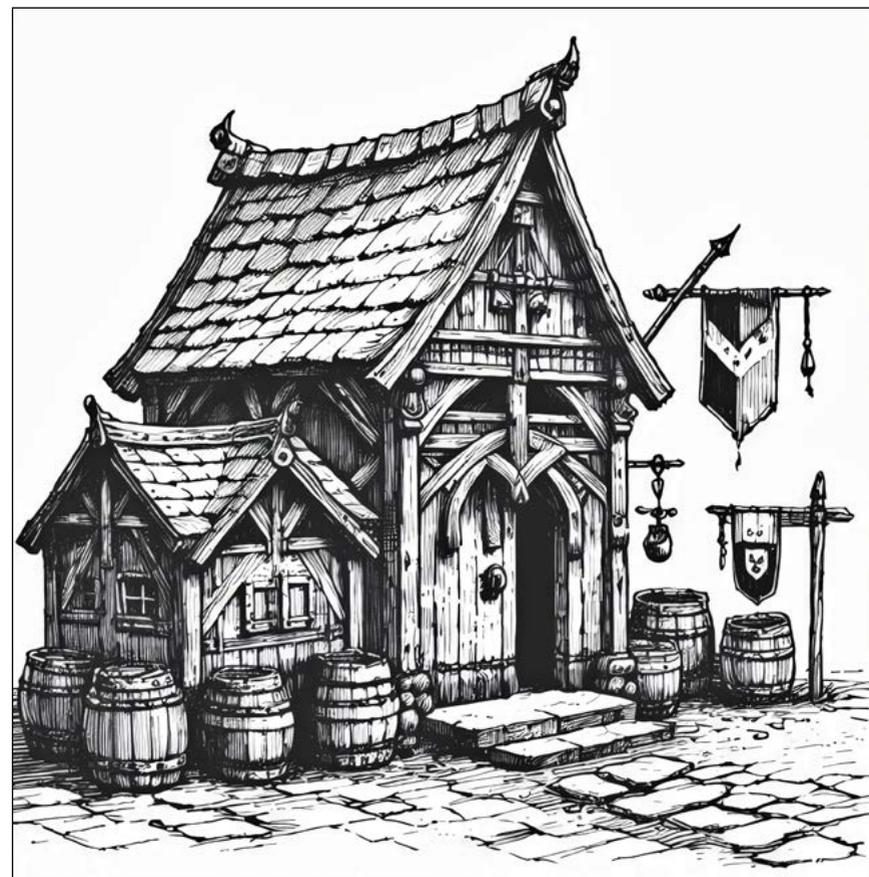
Vous revenez à la vie quelque temps plus tard, dans la fosse commune du village. Heureusement pour vous, personne ne surveille les alentours et vous pouvez quitter discrètement les lieux. Dans votre fuite, vous vous apercevez que votre sac à dos et vos armes vous ont été subtilisés, vous n'êtes vêtus plus que d'un pantalon et d'une chemise, tous deux usés jusqu'à la corde.

C'est la **FIN** de votre aventure.

❧ 101 ❧

L'atelier du maître forgeron est gardé par un soldat en armure équipé d'une lance et d'un bouclier. Il a reçu la mission d'interdire l'entrée à toute personne étrangère à la milice du village.

Si vous possédez l'insigne des gardes de la ville, vous pouvez le sortir en vous rendant au paragraphe lié que vous avez pris soin de noter. Si vous ne l'avez pas noté, considérez que l'insigne est tombé de votre poche et que vous l'avez perdu.



L'atelier du maître forgeron

Si vous souhaitez faire le tour du bâtiment pour trouver un éventuel accès, vous pouvez le faire au **211**.

Si vous allez à la rencontre du garde, vous pouvez vous rendre au **32**.

Si vous n'êtes doué ni pour la discrétion ni pour la diplomatie, vous pouvez toujours, à vos risques et périls, attaquer le garde au **275**.

Vous pouvez également revenir à la place Gustave au **244** et revenir ici plus tard.

❧ 102 ❧

Guidéon se redresse lorsque vous mentionnez le nom de Jeanne :
- Jeanne ? Qu'est-ce que vous voulez savoir sur Jeanne ? Il n'y a pas grand-chose à dire, c'est une fille sympa qui a toujours le sourire. Elle traîne pas mal dans la ville, à son âge vous imaginez bien qu'elle doit s'ennuyer à la ferme de sa mère ! Je suis sûr qu'elle a envie d'aventures celle-ci, si vous voyiez le regard avec lequel elle observe les lames et les armures ! Elle est venue me voir il y a quelques jours pour m'acheter un sac à dos, de la corde et une pioche. Elle m'a dit que c'était pour sa mère. Elle est restée quelque temps pour discuter des villes alentour, elle n'est jamais sortie de Roudmeule, alors vous pensez bien qu'elle est curieuse. Si vous voulez en savoir plus, allez donc voir Amélia dans sa boutique. C'est la seule du chemin de la forêt que vous pouvez rejoindre en prenant la route de Rillettebourg, vous ne pouvez pas la rater.

Vous pouvez maintenant retourner au **40**.



❧ 103 ❧

Vous prenez un peu de temps pour réfléchir à vos prochaines actions et un chemin clair commence à se dessiner dans votre tête : en décalant légèrement l'œuf avec un bâton vous aurez assez d'espace pour glisser votre main et cueillir les fleurs tant convoitées.

Vous pouvez maintenant effectuer un jet d'ADRESSE pour mettre ce plan à exécution.

Si vous réussissez, rendez-vous au **231**.

En cas d'échec, rendez-vous au **43**.



❧ 104 ❧

Vous êtes un fin grimpeur et heureusement pour vous ! Vous arrivez en bas essoufflé et paniqué, mais vous êtes en un seul morceau ! Si vous aviez quelque chose à ramasser au sol, vous le récupérez et pouvez le ré-ajouter à votre inventaire.

Après cette aventure, vous prenez le temps de manger un bout pour vous remettre en forme. Vous consommez une ration que vous pouvez soustraire à votre inventaire.

Vous repartez en direction de l'entrée de la forêt au **148**.

❧ 105 ❧

Vous estimez finalement que vous n'êtes pas de taille contre cet adversaire, vous tournez les talons et déguerpissez rapidement pour rejoindre l'étage supérieur. Profitant de l'ouverture, le ver propulse de sa gueule un bloc de roche. Vous pouvez tenter de l'esquiver en effectuant un jet d'ADRESSE avec un malus de -2, car le projectile arrive dans votre dos. En cas d'échec, vous perdez 1D6+2 points de vie.

Si cette attaque vous a été fatale, vous devez vous rendre au **93**. Dans le cas contraire, vous arrivez finalement à remonter et à rejoindre l'entrée de la mine au **258**.

❧ 106 ❧

On vous a toujours appris que ce n'était pas bien de mentir, et ce n'est pas aujourd'hui que vous allez faire entorse à votre ligne de conduite. Bien que cela puisse mettre en péril la joie et l'épanouissement d'une jeune fille.

Vous rassemblez le Sargent Merot, responsable de la garde de Roudmeule, et Madeleine Priza. Vous leur racontez tout, dans les moindres détails, sur votre aventure et sur la disparition de Jeanne. Vous expliquez que Jeanne a quitté la ville pour rejoindre Rillettebourg où elle compte embarquer sur un bateau et commencer une nouvelle vie à Glargh.

À mesure que vous racontez votre récit, le sourire qu'il arborait jusqu'alors s'efface du visage de Dron et son teint tourne au rouge. Pris de rage, il vous saute dessus et vous roue de coups. Avec l'aide d'un garde, le Sargent parvient à l'immobiliser et le somme de regagner son atelier.

En vous relevant, vous regardez Dron s'éloigner puis vous posez vos yeux sur Madeleine Priza dont le visage est encore plus rougeâtre que celui du Nain :

- Jeanne est partie ? Mais pour qui elle se prend celle-là ! Quelle égoïste, elle ne pense qu'à son bonheur et se réjouit du malheur de sa pauvre mère. Puisque personne ne semble disposé à le faire, je vais aller la chercher moi-même.

Bien décidée à ramener sa fille à la maison, elle part en direction de l'Ouest et vous laisse seul avec le Sargent Merot. Pour service rendu à la ville, le Sargent vous remet 150 pièces d'or et vous gagnez 30 points d'expérience pour avoir terminé cette quête !

Votre rapport est maintenant terminé, vous pouvez vous rendre au **343**.



107

Vous vous redressez et regardez le voyageur avec la confiance d'un héros. Vous lui proposez la chose suivante : vous retrouverez Drorn et lui n'aura qu'à attendre à la taverne en buvant une chope tranquillement, vous reviendrez quand votre mission sera terminée. Et tout ça pour seulement 30 pièces d'or !

- Trente pièces d'or ? C'est un peu élevé vous ne trouvez pas ? On peut peut-être trouver un prix plus approprié ?

Le voyageur va tenter de négocier le prix du service que vous lui proposez. Pour ce faire, vous allez devoir effectuer des épreuves de CHARISME, avec un bonus de +1 si vous avez la compétence RADIN, jusqu'à en réussir une. Par épreuve ratée le prix baisse de 5 pièces d'or (en cas d'échec critique le prix baisse de 10 pièces d'or, en cas de réussite critique le prix augmente de 10 pièces d'or) jusqu'à un minimum de 5 pièces d'or.



Vous vous serez la main en guise d'accord et le voyageur conclut :

- Très bien, vous aurez votre or après avoir ramené Drorn, foi de Régis !

Notez quelque part le montant de la transaction et le paragraphe **271** auquel vous devrez vous rendre si vous retrouvez Drorn.

Vous pouvez changer de conversation au **266** ou revenir à la taverne, au **171**.

108

L'armée, dont vous faites maintenant partie, fonce comme un seul homme sur le village gobelin. Les combats font rage et vous participez à l'attaque d'un grand bâtiment ovale, fait d'os animal et recouvert de peaux de bêtes. À l'intérieur deux Orques surveillent des prisonniers, certains sont Humains, d'autres Nains et vous apercevez même des Semi-Hommes.

Vous combattez avec fureur, utilisant toutes vos capacités pour sortir victorieux de ce combat. Après un duel acharné vous tuez un Orque, mais le second vous assène un coup de masse sur l'épaule droite. Vous perdez 1D6+4 points de vie. Cette attaque aura même endommagé l'une de vos pièces d'armure, effectuez vite un test de rupture sur celle de votre choix avant de continuer votre lecture.

Vous voyant à terre, vos camarades se ruent sur le monstre et mettent fin à son existence.

Mais votre travail ne s'arrête pas là, même blessé il vous faut secourir les prisonniers. Vous escortez les malheureux jusqu'à un endroit sûr, à l'entrée de votre camp. Une fois sur place, vous tombez à terre, votre blessure s'est aggravée et la fièvre monte. Vous gagnez 8 points d'expérience pour cette mission.

Le lendemain matin vous vous réveillez au son du clairon, vous êtes à l'infirmerie, votre bras a été soigné, mais vous gardez des séquelles de la précédente journée. Vous regagnez 2 points de vie.

En sortant de la tente de soin, on vous informe de votre nouvelle mission : un des Orques responsable du village s'est réfugié dans une tour de pierre fortifiée.

Il est temps de faire votre second jet d'HÉROÏSME pour cette deuxième journée de combat.

Si c'est une réussite, rendez-vous au **217**.

Si c'est un échec, rendez-vous au **98**.

109

Vous parvenez tant bien que mal à vous défaire du tentacule, malheureusement il vous relâche deux planches en arrière. Vous perdez également 1D6 points de vie.

Retournez maintenant au **53** et soustrayez 2 à votre prochain jet de déplacement. Au cas où le résultat est inférieur à 1 vous devez relancer votre jet.

110

Le combat contre les Gobelins s'engage, à deux contre un vous êtes en désavantage puisque vous ne pourrez parer qu'une attaque sur deux...



GOBELIN ÉCLAIREUR N°1

COU	AT	PRD	PR	RM	EV
8	8	5	1	7	12

DÉGÂTS

1D6+1 (Poignard)

GOBELIN ÉCLAIREUR N°2

COU	AT	PRD	PR	RM	EV
7	8	6	1	7	14

DÉGÂTS

1D6+1 (Poignard)

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **134**.

Si vous descendez à 3 points de vie ou moins, rendez-vous au **283**.

Si vous perdez la vie, rendez-vous au **22**.

111

Dans le quartier résidentiel de Roudmeule, au Nord-Est de la ville, vous trouvez une maison longue au toit de chaume. Il s'agit de la salle d'entraînement de la ville. Ici des aventuriers viennent s'entraîner, tout comme les gardes du village.

L'établissement est réputé, on dit qu'une semaine d'entraînement intensif ici équivaut à plusieurs semaines d'aventure ! Cependant, un tel endurcissement a un prix et celui-ci est de 500 pièces d'or la semaine.

Cet établissement permet à votre héros de gagner un point de FORCE ou d'ADRESSE pour 500 pièces d'or. Vous ne pourrez cependant en profiter qu'à la fin de votre aventure puisqu'un stage a une durée min-

imale d'une semaine. Ou vous pouvez en profiter maintenant, mais cela mettra un terme à votre aventure, dans ce cas rendez-vous au **181**.

Vous pouvez revenir sur la place du marché au **198**.

❧ 112 ❧

Vous comptez votre récit au garde qui semble avoir un peu de mal à vous croire :

- Des Gobelins en forêt ? Deux en plus ? Mouais, pourquoi pas... Je ne peux pas ignorer une information pareille, alors je vais vous conduire au Sargent Merot, c'est lui qui décidera de prendre au sérieux votre histoire ou non.

Vous suivez le garde qui vous accompagne dans le bâtiment, jusqu'au bureau du Sargent, au **27**.

❧ 113 ❧

Vous trouvez un point d'accroche pour votre corde en haut de la corniche. La descente est facile puisque vous n'avez qu'à sauter en rappel. Suspendu à votre cordage, vous vous aidez de vos jambes et vous vous laissez glisser le long de la paroi.

Cet exercice se résout avec une seule épreuve d'ADRESSE, avec un bonus de +3 si vous possédez la compétence ESCALADER, qu'il vous faut maintenant effectuer.

Si vous passez l'épreuve avec brio, rendez-vous au **315**.

Si vous échouez, rendez-vous au **138**.

❧ 114 ❧

Le commerçant est en train d'étaler sa marchandise et tente d'attirer la foule :

- Venez acheter mes beaux chapeaux et couvre-chefs ! Mages, prêtres ou ménestrels venez chercher votre équipement pour être un chef ! Aventuriers, aventurières, j'ai ce qu'il vous faut, tout pour être un héros !

NOTE : assurez-vous bien sûr d'avoir de l'or avant d'acheter quoi que ce soit dans le tableau ci-contre... Et ne dépensez pas tout de suite vos sous, notez le total de vos dépenses sur une feuille à part (vous comprendrez ensuite pourquoi).

PRODUIT	CARACTÉRISTIQUES	PRIX	RUP.
Chapeau de base	CHA-1	5 PO	-
Chapeau correct	-	10 PO	-
Chapeau de cuir pour débutant	PR 1, CHA/AD-1	60 PO	1-4
Chapeau de luxe	CHA+1	70 PO	1-4
Capuche de discrétion	+1 aux jets de discrétion	100 PO	1-4
Tricorne de bouffon à grelots	PR 1, -5 aux jets de discrétion, +1 en jonglage et danse	200 PO	1-3
Chapeau déflecteur du novice	PR 1	300 PO	1-3
Chapeau à plumet d'évitement	Repousse les projectiles sur 1D6 : 1 ou 2	400 PO	1-3



Faites maintenant la somme de vos dépenses et, si vous avez la compétence RADIN, effectuez un jet de CHARISME. En cas de réussite, vous bénéficierez d'une réduction de 20% sur vos achats. Si vous n'avez pas cette compétence ou si vous ratez votre jet, vous devrez payer le prix fort.

Une fois vos achats terminés, n'oubliez pas de mettre à jour votre fiche et retournez au **5** pour parler aux marchands ou au **198** pour retourner à la place du marché.

❧ 115 ❧

Vous vous trouvez dans une cellule humide et malodorante, éclairée par une simple torche. Un garde vous surveille et, alors que vos regards se croisent, il vous explique les détails de votre captivité :

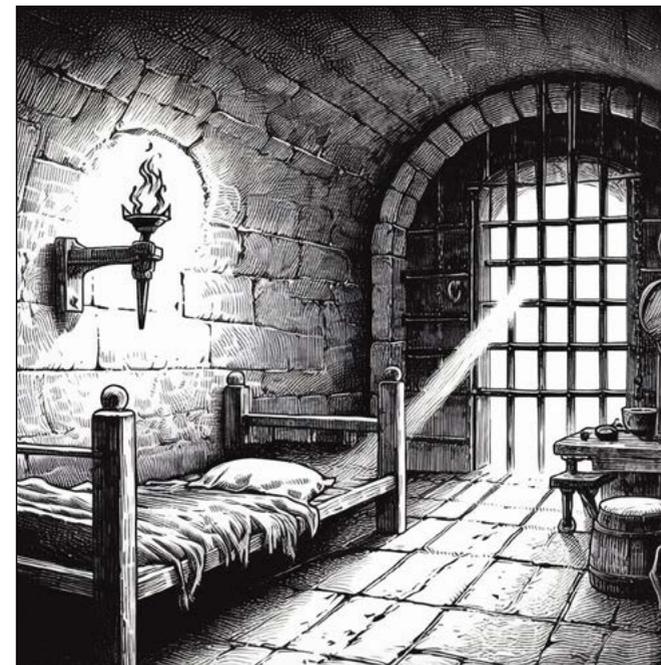
- Vous êtes dans les geôles de Roudmeule, si vous voulez sortir il vous faudra payer le prix fort pour vos actions ! Votre caution s'élève à 50 pièces d'or. Si vous n'avez pas ce montant, ne vous inquiétez pas, on pratique aussi le troc, vous nous donnerez vos équipements à la place. Pis si vous ne pouvez toujours pas payer, eh bien vous passerez un peu de temps en notre compagnie, de toute façon vous ne manquerez à personne !

Si vous êtes en possession d'au moins 50 pièces d'or, soustrayez ce montant de votre pécule.

Si vous n'avez pas les moyens, vous serez dans l'obligation de vous séparer de certains de vos équipements dont le prix de vente total équivaut à ce montant. Si le montant total de vos équipements ne vous permet pas de regagner votre liberté, vous devrez passer 50 jours dans la cellule, en plus de vous faire confisquer tout votre équipement. Ces 50 jours de bagne vous font perdre définitivement 1 point de FORCE.

Dans tous les cas, après avoir payé pour votre liberté, les gardes vous mettent hors de la ville.

C'est la **FIN** de cette aventure.



❧ 116 ❧

Vous semblez manquer de réflexes et c'est bien dommage puisque votre arme chute de plusieurs mètres avant de tomber au sol.

Vous pouvez décider d'aller la chercher, auquel cas il faudra vous rendre au **123**.

Sinon vous choisissez de la laisser là et de continuer votre ascension au **202**.



Boucherie « À la bonne côte » quand elle est ouverte au public

❧ 117 ❧

Portant toujours leur cargaison, des chevaux sont solidement retenus à la barre d'attaches de la place. Leurs propriétaires ne semblent pas être dans les environs, il vous faudra donc revenir plus tard pour faire des achats.

Vous ne pouvez rien faire d'autre ici, retournez à la place du marché **336**.

❧ 118 ❧

Cette boucherie, portant le nom singulier de « À la bonne côte », est une ancienne ferme de pierre qui a été rénovée pour être transformée en commerce.

La devanture est protégée par une jolie tenture rouge qui crée une zone d'ombre, probablement pour abriter le personnel durant la journée.

La porte est fermée à clef, mais vous apercevez par la fenêtre plusieurs pièces de viande qui n'attendent que d'être présentées sur l'étalage.

Vous pouvez maintenant retourner à la place du marché au **336**.

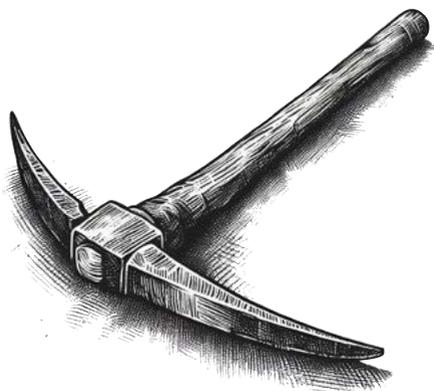
❧ 119 ❧

En farfouillant dans les amas de débris, en retournant les étagères et en déplaçant les meubles, vous parvenez à mettre la main sur le parfait kit du mineur débutant :

- Une pioche en fer (1D6+1, AT/PRD-3, CHA-1, rup. 1-3, prix de revente 5 PO) ;
- Un casque de mineur (PR 1, AD-2, CHA-3, +1 aux épreuves de

minage, rup. 1-5, prix de revente 25 PO) ;
 - Une lampe à huile (prix de revente 3 PO).

Vous gagnez 4 points d'expérience puis vous vous emparez des objets qui vous semblent intéressants, avant de revenir à l'exploration de la zone, au **318**.



❧ 120 ❧

Vous parvenez à échanger quelques mots avec l'animal devant lequel vous vous trouvez. Vous comprenez que c'est un ver des profondeurs, une espèce pacifiste qui occupe les mines abandonnées à la recherche de nourriture. Il se nourrit de minerai, de roches et est particulièrement friand de vieux outils, surtout s'ils sont rouillés.

Si vous possédez un objet rouillé ou un objet métallique qui ne vous est d'aucune utilité, vous pouvez l'offrir en vous rendant au **306**.
 Si vous n'en avez pas, vous pouvez toujours attaquer le ver au **142** ou rejoindre l'entrée de la mine au **258**.

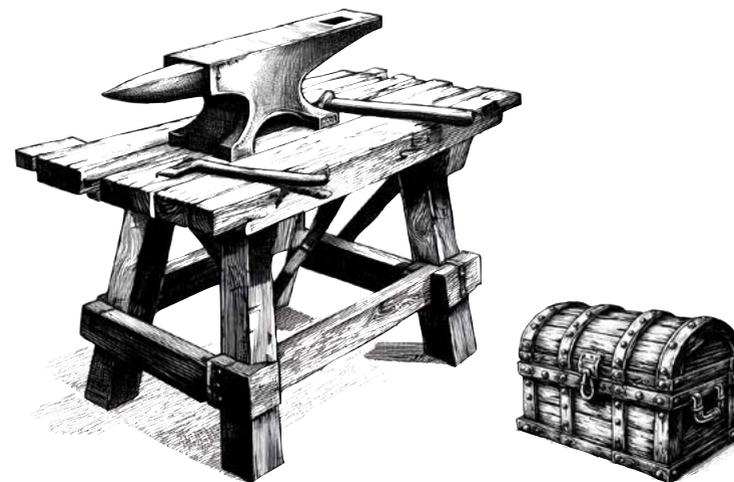
❧ 121 ❧

Le plan de travail du forgeron est constitué de deux bureaux de bois faisant l'angle de la pièce sur lesquels sont posés divers outils et matériaux. Il semblerait qu'il ait été fouillé puisque rien n'est à sa place et que la plupart des tiroirs ont été ouverts, leur contenu répandu sur le sol.

Vous trouvez un petit coffret qui semble être la caisse de l'atelier, mais celle-ci a également été vidée. Éparpillés aux quatre coins de l'établi, vous pouvez récupérer, si vous en avez l'utilité et la place :

- une faucille émoussée (1D6, AT/PRD-3, rup. 1-5, valeur à la revente 5 PO) ;
- une fourche cassée ;
- une pelle rouillée (1D6-1, AT/PRD-2, rup. 1-5) ;
- un grand bouclier (PR1, AT-2/PRD+1, AD-2, rup. 1-4, valeur à la revente 20 PO).

Vous pouvez maintenant retourner au **99** pour continuer à fouiller l'atelier.



❧ 122 ❧

Vous quittez la ville de Roudmeule pour rejoindre la ville de Grosplanier, un peu plus au Sud de votre position. Vous marchez deux petites heures avant d'arriver sur place. Tant que vous êtes dans la ville vous pouvez en profiter pour acheter les spécialités locales :

- On vend de la gnôle digestive des Collines, 5 pièces d'or l'amphore. Un verre de cette gnôle vous permettra assurément de digérer, mais vous perdrez 2 points d'INTELLIGENCE ;
- De la bière de luxe de Grosplanier à 6 pièces d'or l'amphore. Une amphore contient 6 verres que vous pouvez consommer pour gagner 1 point de COURAGE, mais vous perdrez 1 point d'INTELLIGENCE pour une durée de 10 paragraphes ;
- Du pain au levain à 3 pièces d'or la portion qui soignera 2 de vos points de vie ;
- Et de la brioche à 12 pièces d'or la portion qui vous soignera à hauteur de 4 points de vie et vous donnera un bonus de +1 en CHARISME pour une durée de 10 paragraphes.

Malheureusement pour vous il n'y a ici aucun signe de Jeanne Priza ou de Dorn, il semblerait que vous ayez fait fausse route... Vous avez perdu trop de temps et les soldats de Roudmeule sont parvenus à résoudre l'enquête sans vous.

C'est là la **FIN** de cette aventure.



❧ 123 ❧

Escalader c'est une chose, descendre c'en est une autre. De manière un peu malhabile vous tâtonnez du pied d'éventuelles prises et progressez à vitesse très lente, vous tentez d'assurer chacun de vos pas. Cette expérience ne vous est pas des plus agréables et vous allez devoir effectuer une épreuve d'ADRESSE, avec un bonus de +3 si vous avez la compétence ESCALADER, pour arriver en bas.

En cas de réussite, rendez-vous au **145**.

En cas d'échec, vous tombez au **214**.

❧ 124 ❧

Fou de joie William vous saute dans les bras :

- *Génial, combien souhaitez-vous investir alors ? Vous ne serez pas déçu, c'est promis !*

Le montant que vous investissez devra immédiatement être soustrait de votre nombre de pièces d'or. Cependant gardez ce montant quelque part, il sera essentiel pour la suite. À la fin de chaque aventure (ce livre-aventure compte comme une seule aventure) il vous faudra lancer un dé à 20 faces, vous devrez ensuite vous rapporter au référentiel ci-dessous pour connaître le résultat :

- 1 à 4 : vous perdez un montant égal à 10% de votre investissement
- 5 à 8 : vous perdez un montant égal à 5% de votre investissement
- 9 à 12 : vous gagnez un montant égal à 5% de votre investissement



- 13 à 16 : vous gagnez un montant égal à 10% de votre investissement
- 17 à 20 : vous gagnez un montant égal à 15% de votre investissement

Important : le montant que vous gagnez ou perdez impact directement votre montant de pièces d'or, mais ne modifie pas la valeur de votre investissement.

Exemple :

J'ai sur moi 400 pièces d'or. J'ai, par le passé, investi 200 pièces d'or dans une échoppe prometteuse. J'ai fini une aventure donc je lance mon dé 20... 4 ! Je perds $200 \times 0,10$ pièces d'or, soit 20. Il ne me reste ainsi plus que 380 pièces d'or dans mes poches.

Si vous souhaitez investir, ajustez votre fiche en fonction.

Que vous ayez investi ou non, vous pouvez reprendre la discussion avec William au **251**.

❧ 125 ❧

Vous cherchez un endroit où nouer votre corde et trouvez une racine assez épaisse qui sort du sol pour y replonger quelques centimètres plus bas. Cela fera un piton parfait.

Vous voilà fort bien assuré et vous ne pourrez pas tomber plus bas, si d'aventure vous veniez à tomber, rendez-vous directement au paragraphe **202**.

D'ailleurs, c'est là que se passe la suite de l'ascension, au **202**.

❧ 126 ❧

Si vous lisez ce paragraphe pour la deuxième fois, rendez-vous directement au **125** si vous possédez une corde ou au **202** si vous n'en avez pas.

Vous n'avez pas froid aux yeux et vous allez tenter de le prouver. Plein de confiance, vous vous saisissez de la première pierre qui ressemble à une prise : jusqu'ici, tout va bien. Vous progressez à une allure plus que correcte puisque vous êtes maintenant à plusieurs mètres de votre point de départ.

L'exercice commence à se faire de plus en plus difficile et vous adoptez des positions fort peu confortables, vous vous contorsionnez dans tous les sens à tel point que votre arme commence à sortir de son rangement et finit par glisser.

Heureusement pour vous, vos réflexes sont aiguisés et vous tendez le bras pour la rattraper.

Effectuez un jet d'ADRESSE, avec un bonus de +3 si vous avez la compétence ESCALADER, pour sauver votre arme de la chute.

Si vous réussissez et que vous êtes l'heureux propriétaire d'une corde, rendez-vous au **125**, sinon au **202**.

En cas d'échec, rendez-vous au **116**.



127

Vous voyez enfin le visage de votre adversaire alors qu'il se retourne vers vous. Sa peau est recouverte de pustules purulentes et l'odeur qu'il dégage est si puissante et nauséabonde que vous avez du mal à respirer. Vous l'identifiez immédiatement comme un disciple du dieu de la maladie et de la mort, Niourgl.

DISCIPLE DE NIOURGL					
COU	AT	PRD	PR	RM	EV
9	10	8	1	8	17

DÉGÂTS

1D6+3 (*Marteau*)

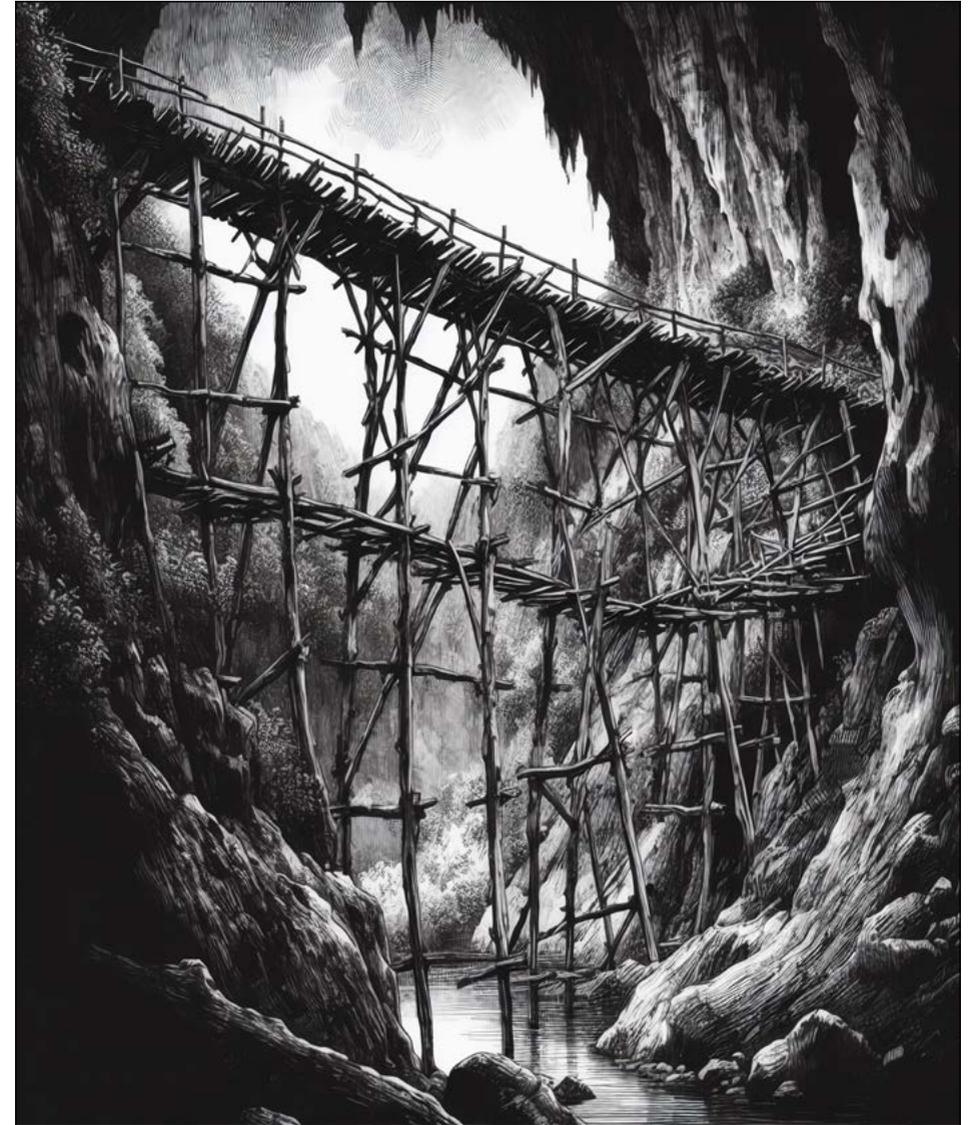
Si vous sortez victorieux de cet affrontement, rendez-vous au **234**.
Si vous perdez la vie des mains de cet être abject, rendez-vous au **175**.

128

Vous empruntez un tunnel et parcourez à présent l'artère principale de la mine qui s'enfonce loin sous la montagne. Vous finissez par sortir du couloir pour arriver dans une grande pièce circulaire que vous pouvez admirer grâce à un puits de lumière naturelle qui illumine les environs. Vous êtes séparé de l'autre côté de la galerie par un immense fossé au fond duquel vous apercevez une rivière souterraine. Pour le traverser, il vous faudra utiliser un ancien pont de bois, mais celui-ci semble fragile. Il vous faudra redoubler de vigilance pour réussir cette traversée.

Si vous souhaitez prendre le pont, rendez-vous au **53**.

S'il vous reste des endroits à visiter, vous pouvez revenir à l'entrée de la mine, au **258**.



Vous êtes séparé de l'autre côté de la galerie par un immense fossé au fond duquel vous apercevez une rivière souterraine. Pour le traverser, il vous faudra utiliser un ancien pont de bois, mais celui-ci semble fragile.

❧ 129 ❧

Vous n'en pouvez plus, vous ne saurez endurer cette douleur plus longtemps, vous souhaitez que ça s'arrête et vous ferez tout pour mettre un terme à vos souffrances. Voyant une opportunité dans la mort rapide que pourrait vous apporter votre bourreau, vous lui dites tout ce que vous savez, sur le village, les habitants, ce que vous avez vu en arrivant et pendant votre séjour. Vous n'omettez aucun détail, convaincu que plus vous serez précis dans vos explications, plus votre mort sera rapide.

Après de longues minutes qui vous semblent interminables, une fois que vous n'avez plus rien à dire, l'Orque vous fixe :

- Traître faible. Mérite même pas la mort. Minable.

Il sort de la pièce et vous laisse là, seul avec vos pensées, vos remords et le sentiment de culpabilité qui pèse sur vos épaules. Roudmeule va être détruit et c'est votre faute. Heureusement pour vous, cela ne dure pas longtemps, vos blessures sont trop profondes et vous finissez par mourir, attaché à votre chevalet.

Si vous ne disposez d'aucun point de destin, l'aventure s'arrête ici, c'est la **FIN**.

Sinon, soustrayez 1 à votre compte de points de destin et rendez-vous au **28**.

❧ 130 ❧

La chope passe à « ça » de votre visage et dans un bruit sourd, finit sa course contre le mur derrière vous.

Si vous souhaitez vous venger, rendez-vous au **265**.

Si vous souhaitez vous arrêter là, retournez à l'entrée de la taverne au **171** où vous ignorerez l'interaction avec le voyageur.

❧ 131 ❧

À la fin de la journée Eugénie s'approche de vous pour vous remercier :

- Eh bien, heureusement que vous étiez là, merci beaucoup. J'aurais aimé que l'on fasse un peu plus, mais tant pis, après tout vous n'êtes pas du métier. Tenez, attendez moi là.

La fermière entre dans sa maison et ressort quelques secondes après :

- Comme promis, voici votre repas, c'est un mélange de chair à saucisse et de blette, vous verrez, c'est délicieux, c'est moi qui le fait. Et voici l'objet dont je vous avais parlé, essentiel aux aventuriers !

Elle sort de sa poche une petite fiole et vous la tend :

- C'est une fiole de soin, un aventurier me l'a laissée en échange d'un repas et d'une nuit dans la grange, mais vous en aurez meilleur usage que moi. Tant qu'on en parle, vous pouvez dormir dans la grange si vous le souhaitez, il y a là assez de place pour une personne.

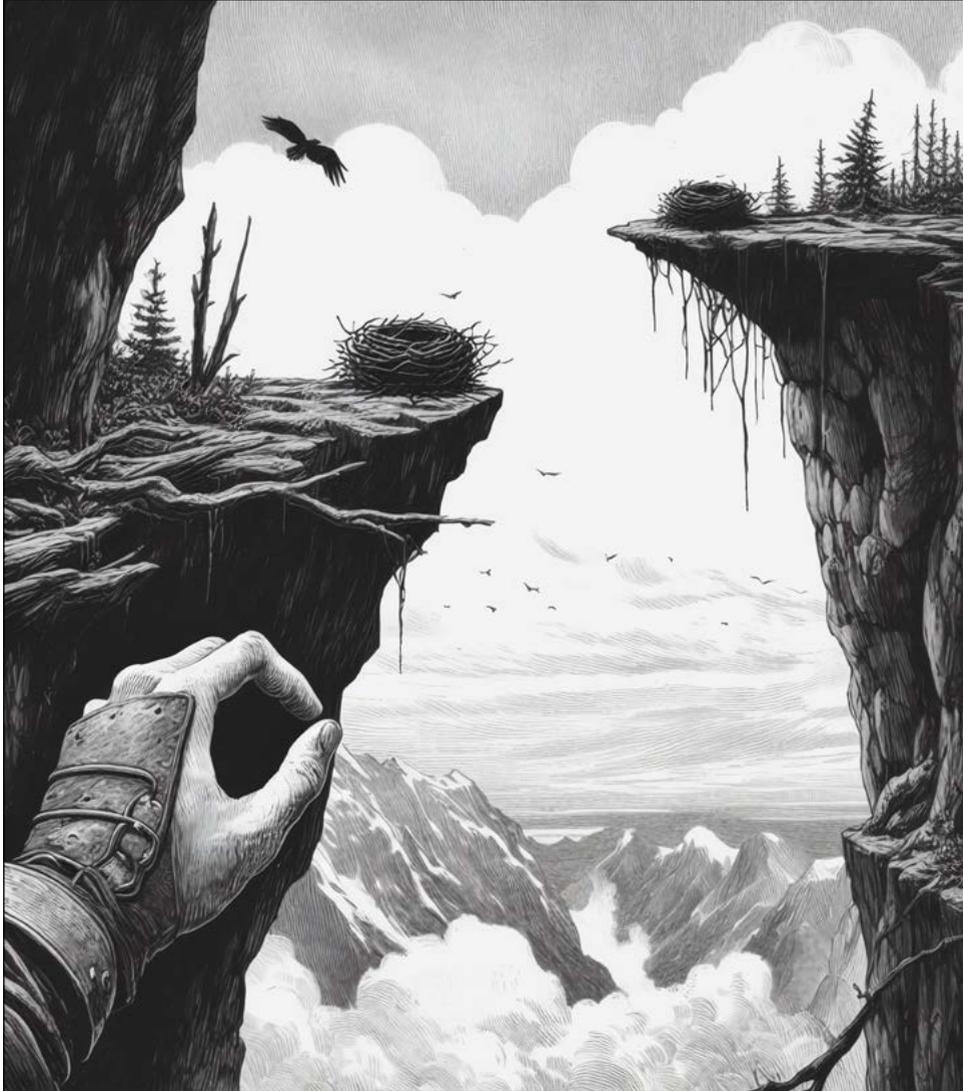
Elle part en direction de sa maison et vous salue :

- Sur ce, je vais me coucher, encore merci pour votre aide et à la revoyure !

Si vous avez, d'aventure, besoin d'un endroit pour dormir, vous pourrez utiliser la grange, une fois, grâce au paragraphe **296** que vous pourrez visiter quand bon vous semble.

La potion qu'Eugénie vient de vous offrir est une « *Potion de soin léger* » que vous pouvez ajouter à votre inventaire. Elle permet de restaurer une fois 5 points de vie. Vous pouvez également ajouter le repas qu'elle vous a donné, « *Pounty* », qui vous permettra de restaurer 2 points de vie lors d'un repas.

Vous gagnez 6 points d'expérience et pouvez maintenant rejoindre la route de Rillettebourg au **23**.



Votre main est posée sur le rebord de la falaise et vous voyez très clairement un nid juste devant vous. Vous prenez quelques secondes pour récupérer votre souffle pendant lesquelles vous observez la cime de la colline.

❧ 132 ❧

Enfin vous y êtes, vous voilà en haut et pour cela vous gagnez 2 points d'expérience.

Votre main est posée sur le rebord de la falaise et vous voyez très clairement un nid juste devant vous. Vous prenez quelques secondes pour récupérer votre souffle pendant lesquelles vous observez la cime de la colline. Vous pouvez voir plus loin plusieurs nids, protégés par de grands volatiles bleus, montés sur de hautes jambes fines et arborant un long bec crochu : il s'agit sans nul doute des Flaaks bleutés dont parlait l'annonce.

Pendant un instant, vous vous congratulez pour avoir choisi ce chemin qui était certes périlleux, mais qui a le mérite de vous éviter une rencontre avec ces oiseaux. Puis vous vous ressaisissez ; tout n'est pas encore fini, il vous reste encore à trouver cette fleur, l'Eromine bleue, à la prendre discrètement et à la ramener à l'alchimiste.

En inspectant le nid devant vous de plus près, vous percevez des petites fleurs bleues qui poussent à même les brindilles utilisées pour la construction du nid, dans lequel reposent d'ailleurs un œuf de couleur bleu pâle. Vous vous concentrez, car ce n'est pas le moment de vous rater : il va falloir décaler l'œuf, se saisir des fleurs et les arracher, sans casser le nid, puis repartir d'où vous êtes venu...

Passez une épreuve d'ADRESSE avec un bonus de +4 si vous avez la compétence CHOURAVER ou DÉPLACEMENT SILENCIEUX.

En cas de réussite, rendez-vous au 147.

En cas d'échec, rendez-vous au 321.



❧ 133 ❧

Vous patientez quelques instants que l'essaim d'insectes se disperse pour inspecter les lieux. Ce qui était il y a encore quelques minutes le cadavre de votre adversaire n'est plus qu'un tas d'os blancs, impeccablement nettoyés de toute chair. La fouille s'en trouve être facilitée et vous n'avez besoin que d'un coup d'œil pour voir qu'il n'y a rien à récupérer sur ces restes, à part peut-être son marteau rouillé, que vous pourrez revendre pour 2 pièces d'or.

Vous pouvez maintenant fouiller les environs en réussissant une épreuve d'INTELLIGENCE. Si vous possédez la compétence INSTINCT DU TRÉSOR vous bénéficiez d'un bonus de +3 pour cette épreuve.

En cas de réussite, rendez-vous au **179**.

Sinon, allez au **216**.

❧ 134 ❧

Vous n'avez pas beaucoup de mérite, car ce ne sont que des Gobelins, mais vous êtes victorieux et ça vous va bien. Vous gagnez 13 points d'expérience.

Vous fouillez les deux cadavres, leurs habits sont dans un état pitoyable et leurs armes inutilisables. Dans leurs poches vous parvenez à trouver la maigre somme de 4 pièces d'or. Dans un petit sac, vous trouvez de la nourriture, mais jamais vous ne vous abaissez à manger ce genre de chose. À moins d'être vous-même un peu verte.

Maintenant que vous avez fouillé vos adversaires, vous vous dites qu'il serait intelligent d'aller voir les gardes et de les tenir informés de ce que vous venez de vivre. Pour être sûr qu'ils vous croient, vous prenez la décision d'emporter avec vous la tête d'un des Gobelins que

vous mettez dans votre sac.

Vous repartez en direction du croisement précédent, au **186**, où vous prendrez le soin d'ignorer le chemin menant à l'Est.



❧ 135 ❧

Vous tentez de corrompre le voyageur en titillant son avidité. L'appât du gain est toujours le plus fort, en tout cas, c'est ce qu'on vous a dit. Vous lui expliquez de manière concise que s'il ne dit rien, vous lui donnerez la moitié du montant. Vous rajoutez que, futé comme il est, il va forcément prendre la bonne décision. Votre discours semble l'atteindre puisqu'il se met à réfléchir et à considérer l'opportunité :
- *Et comment je pourrais vous faire confiance, à vous, un gremlin qui vole ses hôtes ? Qui me dit que ce n'est pas une entourloupe ? Que vous n'allez pas m'apporter des problèmes ?*

Vous êtes certes un gremlin, mais un gremlin honnête ! Vous n'avez qu'une parole, et vous la lui donnez. Après cette... transaction, vous oublierez tous deux ce qu'il vient de se passer et n'en parlerez plus jamais. Tentez de convaincre le voyageur avec une épreuve de CHARISME, avec un bonus de +3 si vous avez la compétence FARIBOLES.

Si vous réussissez, vous devez partager le contenu de la caisse entre vous et le voyageur, votre part est de 7 pièces d'or et 35 pièces d'argent. Vous gagnez 3 points d'expérience puis retournez à l'examen de la taverne, au **171**.

Si c'est un échec, le voyageur sort son arme et vous attaque, vous infligeant 1D6+2 points de dégâts. Le temps de sortir la vôtre vous ne pouvez pas parer cet assaut qui vous atteint de plein fouet. Continuez le combat en vous rendant au **267**.

🐉 136 🐉

Amélia sourit alors que vous mentionnez le nom de Jeanne :

- Oui je la connais bien, c'est une très bonne amie. Elle passe parfois me voir à la boutique pour discuter et parfois même elle me ramène des ingrédients qu'elle trouve à la ferme de sa mère ou dans la forêt. En échange, je lui fais un prix sur mes potions, on se rend service.

Vous continuez de l'interroger et finissez par mentionner la mère de Jeanne, Madeleine. D'un air triste Amélia vous répond :

- Jeanne a des problèmes avec sa mère, vous avez déjà dû en entendre parler. Madame Priza voudrait qu'elle reprenne la ferme et elle veut la marier au premier venu, mais Jeanne ne fera jamais ça. C'est un secret, mais figurez-vous qu'elle était l'apprentie de Dron. Elle est très douée pour la forge, elle m'a même confiée un jour qu'elle partirait à Rillettebourg afin d'y trouver un bateau pour quitter la région. Et je crois que cette fois, c'est la bonne. Parfois elle allait à l'ancienne mine de Picaroc, au Nord de la ville, elle y était tranquille, elle étudiait les minerais là-bas. Mais cette fois, c'est différent. Elle est venue il y a quelques jours pour me faire ses adieux. Je ne devrais peut-être pas vous le dire, mais il fallait que j'en parle à quelqu'un... Ne dites rien à sa mère, s'il vous plaît.

Vous pouvez maintenant revenir au **199**.

🐉 137 🐉

- Ha ! Alors c'est vous le coupable ! On sait que cet objet lui appartenait ! Vous allez gentiment nous suivre !

Si vous suivez les gardes, vous êtes accompagné jusqu'au **115**.

Si vous préférez vous battre, rendez-vous au **226**.

Si vous fuyez par la porte de la taverne, rendez-vous au **37**.

🐉 138 🐉

Alors que vous poussez sur vos jambes pour vous éloigner de la paroi tout en vous laissant glisser, vous entendez un bruit peu rassurant, ressemblant à « *crac* ». Vous avez à peine le temps de lever les yeux pour voir votre corde céder que vous dégringolez de la colline à toute vitesse et tombez à terre avec fracas.

Vous perdez 2D6 points de vie à cause de la chute.

Si vous aviez quelque chose à ramasser au sol, vous le récupérez et le ré-ajoutez à votre inventaire.

Après cette aventure, vous prenez le temps de manger un morceau pour vous remettre en forme. Vous consommez une ration que vous pouvez soustraire à votre inventaire.

Il ne vous reste plus qu'à repartir vers la ville, au **148**.

🐉 139 🐉

Vous sortez victorieux de ce combat et cela peut être considéré comme un exploit ! Vous gagnez 9 points d'expérience et vous pouvez récupérer quelques morceaux de viande sur l'animal qu'il vous faudra ramener à un boucher pour en faire de la nourriture correcte.

Votre combat a cependant attiré l'attention de Flaaks alentours, ils regardent dans votre direction et s'approchent doucement. Vous récupérez vos fleurs, les mettez dans votre sac et vous commencez à redescendre la falaise.

Si vous êtes encordé rendez-vous au **113**.

Sinon allez au paragraphe **67**.

140

Vous passez plusieurs minutes à inspecter le sol, les arbres, à la recherche d'éventuelles traces qui pourraient vous intéresser. Après avoir minutieusement mené votre petite enquête, vous êtes certains que quelqu'un, ou quelque chose, est passé ici avant vous. En effet, vous avez réussi à identifier une trace de pas et certains arbres sont écorchés à hauteur d'épaule. Vous trouvez même une touffe de poil blanc sur une branche.

Ça ne fait aucun doute, si vous continuez à avancer en direction du Sud vous finirez par faire une rencontre. Vous gagnez 2 points d'expérience pour avoir réussi cet exercice de pistage.

Si vous souhaitez continuer, rendez-vous au **86** pour suivre cette piste.

141

- *Eh bien je le savais car je sais qu'elle a disparu. Comment je le savais ? Eh bien achetez-moi un gros pain complet, par exemple, puis je vous le dirais.*

Si vous avez déjà acheté, en plus de l'achat du paragraphe précédent, un gros pain complet, rendez-vous au **95** sinon rendez-vous au **21** pour acheter un pain complet, puis allez au **95**.

Vous pouvez également user de votre CHARISME, avec un bonus de +3 si vous avez la compétence FARIBOLES, ou de votre FORCE ou même de votre INTELLIGENCE pour le convaincre de vous parler. En cas de réussite, rendez-vous au **95** sinon au **21** pour lui acheter un pain complet, puis rendez-vous au **95**.

142

Vous dégainez votre arme, prêt à en découdre avec cet invertébré géant.

Notez qu'à chaque assaut votre ennemi change d'attaque, pour le premier assaut il attaque au corps-à-corps à l'aide de ses mandibules, puis il attaque à distance en vous crachant de la roche provenant de son estomac. Cette attaque ne peut être parée, il vous faudra réussir une épreuve d'ADRESSE pour esquiver le projectile.

VER DES PROFONDEURS					
COU	AT	ESQ	PR	RM	EV
10	13	8	2	13	26

DÉGÂTS

2D6+2 (Mandibules broyeuse)

1D6+2 (Crachat de roche)



Si vous sortez victorieux de ce combat, rendez-vous au **272**.

Si vous perdez la vie pendant le combat, rendez-vous au **93**.

Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au **105**.

143

Ce champignon vous le connaissez, et pour cause : c'est là la version économique de la potion de soin. Il est connu pour soigner les blessures légères lorsqu'il est ingurgité et vous vous trouvez en face de deux beaux spécimens. Vous pouvez les cueillir et les ajouter à votre inventaire (restaure 1D6 points de vie).

Chaque champignon peut-être revendu à un alchimiste pour 8 pièces d'or. Vous gagnez 2 points d'expérience pour cette découverte.

Vous pouvez maintenant retourner à l'examen des autres champignons au **263** ou revenir au chemin principal, au **60**.



144

Le bruit du combat est tel que la plupart des habitants du village doivent vous entendre guerroyer. Mais vous n'avez pas vraiment le temps de vous attarder sur ces détails, votre ennemi est prêt à en découdre !

SOLDAT DE ROUDMEULE					
COU	AT	PRD	PR	RM	EV
11	8	11	4	12	22

DÉGÂTS

1D6+4 (Lance et bouclier)

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **300**.
Sinon le garde est victorieux et vous vous évanouissez pour finalement vous réveiller, quelques heures plus tard, au **115**.

145

Vous parvenez à poser le pied à terre après une descente relativement laborieuse et gagnez 1 point d'expérience.

Si vous aviez quelque chose à ramasser sur le sol, vous récupérez la chose en question et vous l'ajoutez de nouveau à votre inventaire.

Vous êtes de retour au pied de la colline, il vous faut maintenant refaire votre choix :

- Partir à gauche et suivre le sentier au **326** ;
- Choisir d'escalader sur le côté droit de la paroi au **126**.

🌿 146 🌿

Le voyageur vous observe puis vous répond :

- Je suis coursier et je voyage à travers la Terre de Fangh, selon les besoins de mes clients. C'est un travail pas trop dur et je vois du pays, des paysages, je découvre des spécialités locales, je rencontre des gens et je repars. Il y a quelques jours j'étais à Mliuej dans les montagnes puis j'ai visité Glargh où j'ai pris un bateau pour rejoindre Rillettebourg, un peu plus à l'Ouest d'ici.

Il s'interrompt pour vérifier que vous suivez toujours et reprend :

- Je suis à Roudmeule parce que j'ai sur moi une lame, la tête d'une hache naine appartenant à un de mes clients de Mliuej. Il m'a payé pour que je vienne la faire réparer ici, à Roudmeule. Une fois l'arme en état, hop, je repars pour Mliuej.

Vous vous grattez le haut du crâne, perplexe, ça en fait de la route pour une hache... Ils n'ont pas de forgeron dans les montagnes ?

- Bien sûr que si, mais personne ne sait travailler comme le forgeron de Roudmeule, Drorn. C'est que la hache va être utilisée pour un rituel, une tradition familiale je crois. La hache appartient à l'ancêtre d'une famille de Mliuej, l'aîné doit passer un rituel ou truc du genre. Il doit couper un billot de bois d'un seul coup. S'il y arrive, c'est qu'il est prêt à prendre la suite de son père. Comme mon client veut mettre toutes les chances de son côté, il m'a demandé de faire retaper sa lame ici. Sinon il devra attendre encore un an et ça il n'en a vraiment pas envie...

Piqué dans votre curiosité, vous jetez un coup d'œil discret dans le sac du voyageur. Ce dernier vous surprend et fronce les sourcils. Effectuez maintenant une épreuve de CHARISME, si vous réussissez rendez-vous au **291**.

Sinon, le voyageur glisse son sac sous sa chaise à l'aide de son pied et reprend :

- Désolé l'ami, mais ça, c'est mon gagne-pain, je ne voudrais pas attiser l'envie de certains. Aller, parlons d'autre chose.

Vous pouvez changer de sujet de conversation au **266**.

Ou retournez à l'exploration de la taverne au **171**.

🌿 147 🌿

Tout se déroule comme prévu et c'est beau à voir : vous déplacez l'œuf avec une grande délicatesse, vous vous saisissez des fleurs que vous parvenez à cueillir avec aisance et vous entamez la redescente sans avoir fait un bruit.

Cette habile manipulation vous rapporte 6 points d'expérience.

Si vous êtes encordé, rendez-vous au **113**.

Sinon allez au **67**.

🌿 148 🌿

La forêt de Roudmeule n'occupe pas une surface très large, mais elle est connue dans la région pour sa diversité et ses collines. Celles-ci sont d'ailleurs réputées pour être l'une des rares zones de nidification de Flaaks bleutés, volatiles au bec crochu et au plumage azur. Vous en apercevez même quelques-uns au loin, en direction de l'Est, survolant la cime des collines.

Si vous êtes ici à la recherche de fleurs bleues, vous pouvez partir vers l'Est au **57**.

Vous pouvez continuer à avancer dans la forêt pour l'explorer au **186**.

Si vous êtes accompagné, rendez-vous au **221**. Vous pouvez enfin

rejoindre le chemin de la forêt. Si vous avez assisté au discours d'un homme en armure devant l'atelier de Drorn, rendez-vous au **286**. Sinon, rendez-vous au **81**.

❧ 149 ❧

Le voyageur relève la tête avant de vous répondre :

- Un peu avant que vous ne descendiez on a entendu du bruit dans la rue et on voyait des gens courir par les fenêtres. Comme le village est habituellement calme, la patronne est sortie pour voir ce qu'il se passait. Elle est revenue en trombe, complètement essoufflée et elle est allée chercher son mari. Comme ça ne me regarde pas vraiment je n'ai pas posé de question, je ne veux pas m'attirer des problèmes... J'ai simplement entendu qu'ils parlaient de Drorn, le forgeron. Paraîtrait qu'il s'est fait enlever. C'est tout ce que je sais.

Il se tait quelques secondes, réfléchit puis reprend :

- Ah mais ! Si Drorn a disparu, comment je vais faire pour livrer ma course moi ? J'avais un objet à lui faire réparer, je savais que j'aurais dû aller le voir plus tôt !

Si vous souhaitez proposer votre aide au voyageur, rendez-vous au **107**.

Si vous pensez que ce ne sont pas vos oignons, rendez-vous au **266** pour changer de sujet ou au **171** pour revenir à la taverne.

❧ 150 ❧

Vous approchez du volatile et essayez de lui faire comprendre que vous ne lui voulez aucun mal, et à ses œufs non plus. Sans le quitter

des yeux, vous pointez les fleurs du doigt, vous approchez délicatement votre main du nid. Le Flaak s'énerve :

- Pas les œufs, pas les œufs. Les fleurs, pas les œufs.

Vous faites preuve de la plus grande attention pour ne toucher que les fleurs. Effectuez un jet d'INTELLIGENCE pour réfléchir à une façon de faire qui ne mettra pas en danger la progéniture de votre interlocuteur.

En cas de réussite, rendez-vous au **103**.

Sinon, allez au **69**.

❧ 151 ❧

Vous réfléchissez longuement à votre public, quelle musique pourrait bien leur convenir ? Chaque public est différent et vous essayez différents accords, différents morceaux jusqu'à être sûr de vous. Ce travail fait, vous êtes fin prêt pour le concert. Votre préparation vous octroie un bonus de 1 point sur les épreuves de votre représentation de ce soir.

Rendez-vous maintenant au **328**.

❧ 152 ❧

C'est une femme d'âge mûr, habillée d'une longue jupe marron et d'une tunique verte, elle vous toise de haut en bas puis engage la conversation :

- Bonjour, je m'appelle Madeleine Priza. Rosy et Alphonse m'ont dit que vous êtes un aventurier et que vous êtes arrivé en ville

récemment. Vous êtes ici pour retrouver le forgeron, c'est ça ? Tant que vous y êtes, est-ce que vous pourriez essayer de retrouver ma fille, Jeanne, qui a disparu hier ? J'en ai parlé aux gardes, mais ils m'ont dit que c'était normal à son âge de fuguer, qu'elle finirait par revenir ! Et maintenant que Drorn a disparu, ils n'ont plus le temps de la chercher, voilà ce qu'ils m'ont dit.

Pour la questionner sur sa vie, rendez-vous au **74**.

Si vous souhaitez lui parler de Drorn, rendez-vous au **255**.

Si vous voulez aborder le sujet de sa fille Jeanne, rendez-vous au **317**.

Si vous voulez des renseignements sur l'homme ayant fait un discours devant l'atelier de Drorn, rendez-vous au **249**.

Si vous n'avez plus de question à lui poser, vous pouvez jeter un œil à l'atelier de Drorn, au **101**.

❧ 153 ❧

Vous êtes a priori doté de capacités hors du commun car, malgré le fait que vous ayez une lyre entre les mains, vous parvenez à attraper la chope et à la renvoyer à son propriétaire. Ce dernier perd 1D6 points de vie.

Si vous souhaitez continuer dans votre lancée et vous ruer sur le voyageur, rendez-vous au **17**.

Sinon, le voyageur souhaite en rester là et quitte la taverne, son sac sur le dos, vexé. Retournez maintenant à l'entrée de la taverne et ignorez les interactions avec le voyageur au **171**.



❧ 154 ❧

Vous êtes caché dans les fourrés, invisible aux yeux de tous. Vous pouvez profiter de votre couvert pour attaquer le Flaak par surprise au **84**, ou subtiliser discrètement les fleurs au **247**.

❧ 155 ❧

Vous voyant arriver, Cristobal s'interrompt dans son travail et vient vous saluer. Il vous invite à prendre un repas chez lui afin de discuter et de vous payer. Vous acquiescez et vous ressortez deux heures plus tard, après vous être restauré et avoir échangé avec lui de ce que vous avez vu dans la forêt.

Vous regagnez 2 points de vie et vous comptez 10 pièces d'or dans la bourse que vous a donné Cristobal.

Vous gagnez également 18 points d'expérience.

Vous repartez en direction de la route de Rillettebourg par l'impasse des vaches, au **20**.

❧ 156 ❧

Si vous avez eu une altercation avec le voyageur esseulé et que celui-ci est toujours à sa table, allez au **254**.

Si le voyageur n'est plus à sa table cela signifie que vous n'avez pas de public, vous ne pouvez donc pas faire de représentation devant une salle vide, vous devez retourner au **171**.

Sinon, continuez la lecture.

Vous montez sur scène et ça y est, vous vous y croyez : vous vivez l'in-

stant pour lequel vous êtes venu au monde ! Il vous suffit de tendre la main pour saisir l'instrument de votre choix qui sera le vecteur de vos émotions. Empoignant un oud et n'écoutez que votre cœur, vous vous élancez !

La réussite de votre représentation doit être résolue par une épreuve de CHARISME avec un malus de -3.

Si vous êtes Ménestrel, vous gagnez un bonus cumulable de +3 pour cette épreuve.

Si vous avez la compétence JONGLAGE ET DANSE, vous gagnez un bonus cumulable de +3 pour cette épreuve.

Si vous êtes de sang elfique, vous gagnez un bonus cumulable de +3 pour cette épreuve.

En cas de réussite, rendez-vous au paragraphe **341**.

Sinon retournez lamentablement à votre place initiale en vous faisant le plus discret possible **171**.

❧ 157 ❧

Malgré tous vos efforts pour vous défaire du tentacule, vous ne parvenez pas à vous libérer. Le membre visqueux vous tire jusqu'au fond de la rivière où vous finissez votre vie à l'état de nourriture pour poisson.

Si vous ne possédez aucun point de destin, c'est la **FIN** de votre aventure.

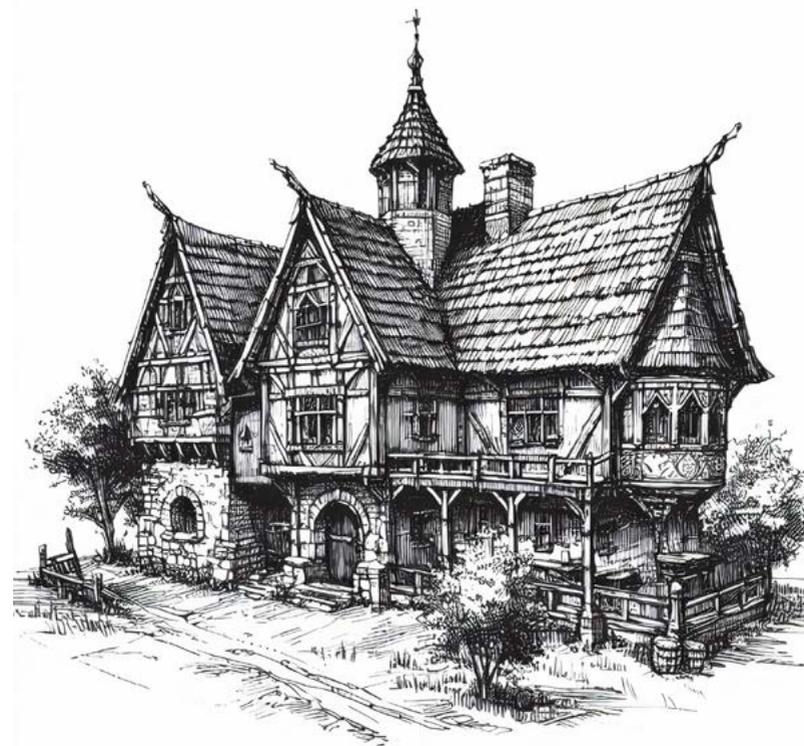
Sinon, soustrayez 1 à votre nombre de points de destin et rendez-vous au **90**.

❧ 158 ❧

Vous passez la porte du « *Renard Coquet* » où vous êtes accueillis par Rosy, la patronne, que vous connaissez déjà.

- Ah c'est vous. Vous n'auriez pas vu quelque chose d'étrange ce matin ? Parce qu'on nous a volé figurez-vous ! Nous avons déjà interrogé Régis, le voyageur que vous voyez là, et il nous a dit qu'il vous avait vu ce matin, mais qu'il est certain que ce n'est pas vous. Peut-être que vous avez une idée du coupable ? Non ? Enfin, je suppose que ce n'est pas vraiment votre problème... Vous souhaitez boire ou manger quelque chose ?

Pour faire un choix, rendez-vous au **295**.



Lauberge du « Renard Coquet »

❧ 159 ❧

Vous ouvrez difficilement les yeux, comme si c'était la première fois que vous voyiez de la lumière. Le voyageur est penché sur vous, les larmes aux yeux. Vous voyant vous réveiller il se confond en excuse :
- Je suis vraiment désolé, je ne voulais pas que ça se passe comme ça ! J'ai prié les dieux, les anges et tout ce qui est saint en ce monde pour que vous retrouviez vos esprits... Je ne voulais pas vous faire de mal, je ne sais pas ce qu'il m'a pris.

En disant ces mots, il fond en larmes et vous quitte quelques secondes pour aller chercher une potion de soin dans son sac. Il revient vers vous, s'agenouille et soulève votre tête pour vous faire boire la potion. Le breuvage restaure 15 de vos points de vie manquants et répare votre nez cassé, vous regagnez le point de CHARISME que vous aviez perdu.

Vous voyant maintenant sur pied, le voyageur vous salue et retourne s'asseoir à sa table où son regard se perd dans l'horizon...

Vous pouvez retourner au **171** pour continuer à explorer la taverne, mais vous devrez ignorer les interactions avec le voyageur.

❧ 160 ❧

Mettant à profit vos compétences et votre environnement, vous assénez un premier coup à votre adversaire sans qu'il ne puisse parer.

Rendez-vous au **127** pour la suite du combat.



❧ 161 ❧

Vous acceptez de l'aider, vous vous mettez tous deux en position :
- Ok, alors je compte jusqu'à trois, et on tire. Tirez de toutes vos forces, on va pas y passer la journée ! C'est parti : un, deux... et trois ! Tirez !

Effectuez une épreuve de FORCE pour arracher la souche.
 Si c'est une réussite, rendez-vous au **236**, sinon, au **248**.

❧ 162 ❧

Le combat est rude, vous vous acharnez, mais rien n'y fait, l'ennemi est trop fort. À bout de souffle vous tombez sur les genoux, vos jambes ne vous supportent plus et votre arme est bien trop lourde pour vos bras.

Votre adversaire ricane et prend de l'élan pour vous asséner le coup fatal. Vous fermez les yeux et entendez le bruit de vos os craquer sous la puissance de l'attaque. Dans un dernier soupir, vous voyez vos camarades tomber à terre, les uns après les autres. L'armée humaine a perdu.

Si vous ne disposez d'aucun point de destin, vous trouvez la mort sur le champ de bataille, c'est la **FIN**.

Sinon, soustrayez 1 à votre nombre de points de destin et rendez-vous au **41**.



163

Vous poussez sur vos bras pour grimper sur la corniche et vous vous relevez. Vous présentez vos mains à l'oiseau en signe de paix alors qu'il vous fonce dessus.

Il vous faut effectuer une épreuve de **COURAGE** pour résister à la pression que vous subissez actuellement.

Si c'est une réussite, rendez-vous au **219**.

Sinon, en cas d'échec, allez au **302**.

164

Vous quittez Roudmeule en prenant vers l'Ouest, en direction de la ville de Rillettebourg. Après plusieurs heures de marche, vous passez les portes de la ville. Vous profitez de votre temps ici pour faire quelques emplettes, la bière et les rillettes de la ville ont très bonne réputation !

Vous pouvez acheter une amphore de bière pour 6 pièces d'or. Une amphore contient 6 verres que vous pouvez consommer pour gagner 1 point de **COURAGE** mais vous perdrez 1 point d'**INTELLIGENCE**. Le pot de rillettes prestige est vendu 4 pièces d'or la portion, il vous offrira un bonus d'1 point de **COURAGE** pour une durée de 10 paragraphes et vous permettra de regagner 2 points de vie.

Malheureusement pour vous il n'y a ici aucun signe de Jeanne Priza ou de Drorn, il semblerait que vous ayez fait fausse route...

Vous avez perdu trop de temps et les soldats de Roudmeule sont parvenus à résoudre l'enquête sans vous.

C'est là la **FIN** de cette aventure.

165

Vous sortez victorieux de ce combat et cela peut être considéré comme un exploit ! Vous gagnez 9 points d'expérience et vous pouvez récupérer quelques morceaux de viande sur l'animal qu'il vous faudra ramener à un boucher pour en faire de la nourriture correcte.

Votre combat a cependant attiré l'attention de Flaaks alentours, ils regardent dans votre direction et s'approchent doucement. Vous récupérez vos fleurs, les mettez dans votre sac et vous commencez à repartir dans la direction opposée des animaux. D'abord à pas lents, puis de plus en plus rapides. Vous courez même, maintenant que les Flaaks vous pourchassent, vous descendez aussi vite que vous le pouvez.

Par peur de ce qui pourrait vous arriver s'ils venaient à vous attraper, vous paniquez, vous allez devoir effectuer une épreuve de **COURAGE** !

Si c'est une réussite, vous arrivez au pied de la colline, au **66**.

Sinon, vous paniquez au **68**.



Votre combat a cependant attiré l'attention de Flaaks alentours, ils regardent dans votre direction...

166

Vous approchez votre main du champignon et vous en touchez le chapeau. Au contact, il semble frémir, comme s'il ressentait votre doigt. Intrigué, vous parcourez délicatement la cuticule et il réagit, il se trémousse et finit par sortir de terre. Vous en avez entendu parler, c'est un myconide, un monstre ayant la forme de champignon !

En sortant, 1D6-1 myconides suivent son exemple et sortent également de terre. Ils vous attaquent tous, vous prenant pour un agresseur.

Pour rappel, lors d'un combat contre plusieurs adversaires vous ne pouvez parer qu'une seule attaque par tour. Notez également qu'un myconide ne peut pas faire de coup critique.

MYCONIDE					
COU	AT	ESQ	PR	RM	EV
6	6	5	0	6	4

DÉGÂTS

1D6 (Coup de tête)

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **205**.

Si vous mourrez, rendez-vous au **276**.



167

Vous n'avez aucune idée du temps qu'il s'est passé depuis votre mort, mais vous vous réveillez dans une grotte éclairée par la lumière du jour. Vous êtes fatigué et ouvrez difficilement les yeux, vous tournez lentement votre tête pour observer les environs qui n'ont rien de rassurant : des os nettoyés de toute chair sont éparpillés autour de vous et vous découvrez avec effroi que vos vêtements sont déchirés. Vous avez manifestement servi de repas à une bête affamée.

L'adrénaline monte rapidement et, dans la panique, vous ramassez un os (1D6+1, AT/PRD-3, CHA-2) qui pourra vous servir à vous défendre. Vous courez en direction de la sortie et ne prenez pas le temps de regarder derrière vous. Après plusieurs longues minutes de course, vous vous arrêtez, essoufflé et à bout de force, dans une clairière. Vous êtes maintenant en sécurité, il ne vous reste plus qu'à marcher jusqu'à la ville la plus proche pour vous soigner.

C'est la **FIN** de cette aventure.

168

Vous approchez prudemment, profitant de la mousse jonchant le sol pour progresser silencieusement.

Effectuez un jet d'ADRESSE, avec un bonus de +4 si vous avez la compétence DÉPLACEMENT SILENCIEUX, pour attaquer la silhouette encapuchonnée sans qu'elle ne vous détecte.

Si l'épreuve est réussie, rendez-vous au **160**, sinon, allez au **242**.



❧ 169 ❧

Vous ne souhaitez pas prendre des risques inutiles et vous avez bien raison, les gardes seront sûrement intéressés par ces informations, si vous veniez à perdre la vie elles disparaîtraient avec vous...

Vous attendez gentiment le passage des peaux vertes avant de rebrousser chemin et de retourner au croisement précédent, au **186**, où vous prendrez le soin d'ignorer le chemin menant à l'Est.

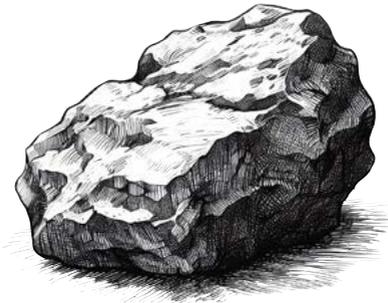
❧ 170 ❧

Usant de longues phrases et de tournures alambiquées, vous expliquez au soldat que vous avez été mandaté par la ville pour mener l'enquête et qu'il doit, malgré le manque de preuves pour soutenir votre discours, vous laisser passer pour que vous puissiez enquêter.

Il vous faut passer une épreuve de CHARISME, avec un bonus de +3 si vous avez la compétence FARIBOLES, pour convaincre le garde de votre bonne foi.

Si l'épreuve est réussie, il vous laisse passer la porte pour pénétrer dans l'atelier au **99**.

En cas d'échec l'homme ne vous croit pas une seconde, vous devez retourner au **101** pour choisir une autre option.



❧ 171 ❧

Vous vous trouvez maintenant devant le bar de la taverne, fait de bois massif, contre lequel a été installé un long banc de chêne. Vous imaginez avec aisance l'ambiance pouvant régner sur l'endroit après une dure journée de travail aux champs.

Derrière le bar, vous apercevez une petite boîte en bois qui doit être la caisse de l'établissement. Des verres propres sont rangés et des torchons sèchent sur le plan de travail. Contre le mur se trouvent plusieurs bouteilles d'alcool, forts pour la plupart, qui ont été méticuleusement alignées. Sur la gauche du bar se trouve un accès menant à une petite salle rectangulaire. Enfin, une porte en bois fermée mène probablement à la cuisine du chef.

Vous vous retournez pour observer les alentours. Les nombreuses fenêtres de la bâtisse laissent entrer une jolie lumière jaune naturelle qui illumine tout le rez-de-chaussée.

À votre gauche se trouve l'escalier permettant de monter dans les chambres. À droite se trouve la salle dont la totalité des tables sont vides, à l'exception d'une, à laquelle est assis un voyageur, habillé de vêtements de marche et coiffé d'un chapeau de cuir marron. Une estrade a été construite dans un coin, assez large pour recevoir un groupe de musiciens et autres saltimbanques.

Derrière vous, et décorée d'un joli tapis aux motifs floraux, se trouve la porte de sortie de l'auberge.

Si vous souhaitez vous intéresser à la caisse de l'établissement, rendez vous au **319**.

Si vous ne l'avez pas déjà pris, vous pouvez prendre votre petit déjeuner dans la pièce rectangulaire au **241**.

Si vous vous sentez d'humeur artistique et que vous êtes certains d'en avoir les compétences, vous pouvez monter sur scène et faire démonstration de vos talents au **156**.

Vous pouvez discuter avec le voyageur au **266**.

Sinon, vous pouvez sortir de l'auberge en empruntant la porte au **301**.

❧ 172 ❧

Vous sortez de votre poche l'insigne des gardes de la ville qui vous a été offert par le Sargent Merot. Le soldat se met au garde à vous avant de vous ouvrir le passage :

- Bonjour, c'est le Sargent Merot qui vous envoie je suppose. Bien, pour ce qui est de l'atelier nous l'avons fouillé, mais l'arrivée de la foule ne nous a pas facilité la tâche. L'intérieur a été retourné, comme si quelqu'un cherchait quelque chose, le sol est couvert de débris et le foyer de la forge est froid, on suppose donc que Drorn a été enlevé avant qu'il ne commence à travailler. Pour l'extérieur rien n'est à signaler, un passant a vu la porte ouverte et il nous a prévenus, rien de plus. C'est tout ce que nous avons pour le moment, vous pouvez entrer.

Vous passez la porte pour entrer dans l'atelier de Drorn, au **99**.

❧ 173 ❧

Le pont tremble et vous aussi, vous perdez un peu l'équilibre et votre regard finit par se perdre dans la profondeur du précipice. Effectuez immédiatement une épreuve de COURAGE pour résister à l'envie de faire demi-tour. Si l'épreuve est ratée, vous reculez de peur jusqu'à la planche numéro 10.

Vous pouvez maintenant revenir au **53**.



❧ 174 ❧

Un dépliant coloré, aux bordures dorées et fait d'un papier de qualité vous saute aux yeux :

« Jeune diplômé de l'université de Glargh recherche un ou plusieurs investisseurs pour créer une entreprise de fabrication d'objets magiques. N'hésitez pas à me rendre visite à la boutique en rénovation au bout de la route de Grospanier.

Un esprit inventif est un plus.

Merci »

Cherchez autre chose à lire sur le panneau au **207** ou retournez à la place Gustave au **215**.

❧ 175 ❧

Bien que vous ayez combattu de toutes vos forces votre adversaire prend le dessus et, d'un coup bien placé, il vous met à terre. Conscient, mais incapable de bouger, vous ne pouvez qu'assister, impuissant, à la prière du disciple pour son dieu. D'un geste maîtrisé, il perce votre ventre, créant ainsi une petite ouverture laissant le sang s'écouler lentement sur le sol. Des insectes, guidés par l'odeur, rampent vers vous et commencent à vous dévorer de l'intérieur tandis que l'homme récite des psaumes en l'honneur de Niourgl. La douleur est insoutenable, à tel point que vous vous évanouissez avant de rendre votre dernier soupir...

Si vous ne disposez d'aucun point de destin, c'est ainsi que se termine votre histoire. C'est la **FIN**.

Sinon, soustrayez 1 à votre nombre de points de destin et rendez-vous au **185**.

❧ 176 ❧

Une grande longère de plusieurs mètres a été construite en haut d'une colline, surplombant le quartier. Sur le mur vous pouvez lire une pancarte indiquant « *Salle d'entraînement pour tous* » à côté de laquelle se trouve une liste décrivant les prestations proposées par l'établissement : pour la somme de 500 pièces d'or et après une semaine de stage intensive, il vous est possible de renforcer votre masse musculaire ou d'améliorer votre adresse.

Cet établissement permet à votre héros de gagner un point de FORCE ou d'ADRESSE pour 500 pièces d'or.

Vous ne pourrez cependant en profiter qu'à la fin de votre aventure puisqu'un stage a une durée minimale d'une semaine.

La porte de la bâtisse est pour le moment fermée, vous ne pouvez donc que rebrousser chemin, au **336**.

❧ 177 ❧

La rue des Cailles n'est pas des plus intéressantes. Quelques habitations sont construites sur ses flancs et un petit bosquet la décore. Au Nord, la rue sort du village en direction des collines d'Altrouille. C'est également sur cette route que Drorn a installé son atelier, d'ailleurs, vous pouvez vous y rendre au **101**.

Si vous souhaitez rejoindre la place Gustave, rendez-vous au **244**.

Ou peut-être êtes-vous ici pour vous rendre à une adresse précise ? Si tel est le cas, rendez-vous maintenant au paragraphe portant le même numéro de voie que vous cherchez (et avez noté, évidemment).

❧ 178 ❧

Vous bombez le torse pour vendre vos services à Cristobal : vous avez de l'expérience et vous savez que vous pouvez résoudre son problème, moyennant salaire évidemment. Seulement ce n'est pas aussi simple, l'homme a l'air dubitatif :

- *C'est marrant, mais je ne suis pas convaincu, peut-être que c'est lié à votre prestation avec la souche...*

Pour convaincre Cristobal de vos compétences, il va falloir passer une épreuve de CHARISME, avec un bonus de +3 si vous avez la compétence FARIBOLES.

Si vous réussissez l'épreuve avec un score inférieur à 6, rendez-vous au **213**.

Si vous réussissez l'épreuve avec un score supérieur ou égal à 6, rendez-vous au **187**.

Sinon, Cristobal refuse poliment votre aide, vous pouvez retourner à la forêt au **186** et ignorer le chemin menant à la clairière.

❧ 179 ❧

Vous fouillez les quelques affaires éparpillées du prêtre de Niourgl. Vous trouvez, dans un sac, deux bocaux contenant, en tout, 5 paires d'yeux humains. Vous trouvez au fond du même sac une « *Potion Bacillaire* » permettant à un disciple de Niourgl de regagner 12 points de vie. La couleur et la consistance de cette potion vous enlèvent toute envie de la boire. Vous pourrez la revendre à un alchimiste pour 25 pièces d'or. Enfin, vous trouvez une paire de « *Bottes en Brebiphant* » (PR+1, rup. 1-4, 150 PO).

Rendez-vous maintenant au **239**.

❧ 180 ❧

Dron s'empare de la hache et du minerai puis il se dirige vers sa forge :

- Revenez dans deux jours, d'ici là je vous aurais forgé une arme digne de vous. Et surtout, que personne ne me dérange !

Après deux jours passés à travailler dans son atelier, Dron en ressort avec une hache imposante :

- Voilà une arme digne des plus grands guerriers, j'ai mis tout mon savoir dans sa conception. C'est une hache de bataille Syldérienne à double affûtage (2D+4, AT/PRD-2, COU/CHA+1, rup. 1-2, prix de revente 300 PO), je ne sais pas où vous aviez trouvé la tête, mais c'est un objet remarquable, c'était un réel plaisir de la travailler. Tenez, elle est pour vous.

Vous pouvez maintenant retourner à la place Gustave, au **244**.

❧ 181 ❧

Oubliant les problèmes de la ville et vous focalisant sur vos compétences, vous décidez d'entrer dans la salle d'entraînement et de rester une semaine pour parfaire vos talents.

Après votre stage intensif, vous ressortez plus fort, cependant la ville a déjà oublié ses problèmes passés. Dron n'a jamais été retrouvé et cela ne semble pas vous poser plus de problème, en quoi ça vous concerne de toute façon ?

Vous devez maintenant soustraire 500 pièces d'or de votre pécule et ajouter un point en FORCE ou en ADRESSE en fonction de l'entraînement choisi et vous quittez la ville à la recherche d'une nouvelle quête. Peut-être la mènera-t-elle à bien cette fois ?

C'est la **FIN** de cette aventure.

❧ 182 ❧

Vous passez la porte du « *Renard Coquet* » où vous êtes accueillis chaleureusement par Rosy, la patronne, que vous connaissez déjà.

- Oh, mais c'est vous, j'espère que vous avez bien dormi ? La chambre vous a plu ? Désolée de ne pas avoir été là à votre réveil, la disparition du forgeron inquiète le village, il faut dire qu'il en attire du monde avec son savoir-faire le Dron, alors comprenez que ça nous fasse souci. Enfin, je suppose que vous n'êtes pas ici pour m'entendre me plaindre, vous souhaitez boire ou manger quelque chose ?

Pour faire un choix, rendez-vous au **295**.

❧ 183 ❧

Vous gagnez 32 points d'expérience pour ce combat remarquable et vous quittez précipitamment l'auberge. Arpentant maintenant la place Gustave, vous n'avez pas vraiment le temps de réfléchir alors vous vous décidez rapidement à prendre la route de Rillettebourg, à l'Ouest, et vous courez. La garde est à vos trousses et vous commencez à fatiguer, effectuez un jet d'ADRESSE.

En cas de réussite, rendez-vous au **39**.

En cas d'échec, rendez-vous au **45**.

❧ 184 ❧

Sur un morceau de papier blanc tâché par la poussière vous pouvez lire :

« Ras le bol de toujours rater votre cible ?

Vous en avez assez de vous faire malmener ?

Vous préféreriez bourriner ?

Alors n'attendez plus et venez nous voir pour un entraînement adapté à chacun !

Seulement 500 pièces d'or le stage d'une semaine, résultat garanti ! »

Vous pouvez lire d'autres affiches au **207** ou revenir à la place Gustave au **215**.

❧ 185 ❧

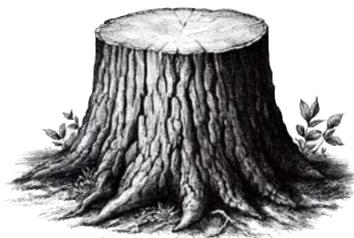
Vous reprenez conscience et, vous rappelant vos derniers instants, vous poussez un hurlement si puissant qu'il fait fuir les charognards qui se repaissaient de votre chair.

Vous vous relevez difficilement et constatez que toutes vos possessions ont disparu, à l'exception de vos habits qui sont réduits à l'état de haillons.

Vous marchez plusieurs jours, vous nourrissant de baies et d'eau que vous buvez à même le sol, repoussant les animaux d'une lourde branche (1D6, PRD-2, CHA-1) que vous agitez devant vous.

Finalement, vous parvenez à rejoindre une route et prenez la direction de la ville la plus proche.

C'est la **FIN** de cette aventure.



❧ 186 ❧

Il est connu que les forêts regorgent de lieux dignes d'intérêt, vous décidez donc de continuer votre exploration, de vous enfoncer plus profondément dans le bois. Vous suivez difficilement un chemin à peine marqué, il semblerait que personne ne l'entretienne puisqu'il est en train de disparaître, jour après jour, sous les feuilles mortes et la poussière.

Pour éviter de vous perdre, vous décidez de sortir un papier de votre sac et vous commencez à tracer quelque chose qui ressemble à un plan.

Vous savez que vous venez du Nord, vous tracez donc le départ de trois chemins.

Vous pouvez explorer la forêt en direction de l'Est, au **24**.

À l'Ouest, à travers les arbres vous apercevez une clairière que vous pouvez visiter au **223**.

Si vous souhaitez vous enfoncer plus profond dans la forêt, en direction du Sud, rendez-vous au **60**.

Enfin, vous pouvez rebrousser chemin et revenir à la lisière de la forêt, d'où vous êtes arrivé, au **148**.



187

Cristobal vous observe, vous et votre équipement :

-Vous m'avez convaincu, de toute façon je n'ai pas grand-chose à perdre, c'est vous qui prenez tous les risques, mais c'est l'essence même de votre métier, hein. Si vous réussissez à retrouver ma bête venez me voir au bout de l'impasse des vaches, j'y ai ma ferme et ma maison, je vous récompenserai. Allez, à plus tard !

Notez le paragraphe 206, quand cela vous sera proposé vous pourrez aller chercher la vache de Cristobal en commençant par ce paragraphe.

Vous repartez en direction de la forêt, au 186 et ignorez le chemin menant à la clairière.

188

Être pisteur, c'est un métier. Et manifestement ce n'est pas le vôtre. Vous ne trouvez aucun indice vous aidant à choisir une direction alors, au hasard, vous partez en direction du Sud-Est, peut-être que la chance sera avec vous et que vous parviendrez à mettre la main sur quelques trésors !

Pour continuer vers le Sud-Est rendez-vous au 4.

189

CRISTOBAL, LE FERMIER				
COU	INT	CHA	AD	FO
8	7	7	9	8
AT	PRD	PR	RM	EV
7 (avec la masse)	7 (avec la masse)	2	7	17
ARME		ARMURE		
Masse en bois 1D6+2 (AT/PRD-2)		Gambison avec des manches (PR2)		

Vous faites maintenant équipe avec Cristobal, cela signifie que vous devrez calculer son ordre d'attaque lors des combats et qu'il vous faudra lancer les dés pour lui.

Épreuves : dans le cas où vous devez passer des épreuves d'ADRESSE, Cristobal devra les réussir également. S'il échoue, vous pourrez considérer que vous avez vous-même échoué.

Équipement : si vous possédez de l'équipement que vous n'utilisez pas, il est tout à fait possible de le prêter à Cristobal pour la durée de cette quête.

Combat : lors d'un combat, c'est à vous de choisir qui l'ennemi attaque.

Mort : ne disposant d'aucun point de destin, si les points de vie de Cristobal tombent à zéro il mourra et votre quête ne pourra être validée.

Vous pouvez maintenant retourner au 44.



❧ 190 ❧

Le voyageur a en sa possession un chapeau de cuir (pouvant se revendre 10 pièces d'or), 8 pièces d'or ainsi que quelques provisions, l'équivalent d'une ration qui fera regagner 1 point de vie quand elle sera consommée. Vous pouvez également récupérer sa dague (dague de base, 1D6+2, AT-1, PRD-2, CHA-1, rup. 1-5), qui pourra se revendre 5 pièces d'or.

Si vous avez entendu parler d'un sac à dos pendant l'aventure, allez au paragraphe **203**.

Sinon, si vous réussissez une épreuve d'INTELLIGENCE, rendez-vous au **230**.

Autrement retournez au **171** et ignorez l'interaction avec le voyageur.

❧ 191 ❧

Vous marchez quelques pas pour arriver aux « portes » de la ville qui n'ont de portes que le nom puisqu'il n'y a rien ici à part un panonceau indiquant au Sud « *Grospanier* » et au Nord « *Roudmeule* ».

Vous pouvez retourner en direction de la place du marché au **336**.

❧ 192 ❧

Vous accrochez votre corde à un arbuste dont les racines sont solidement attachées aux rochers.

Si d'aventure vous veniez à tomber, vous pourrez reprendre votre ascension au paragraphe **132**, vous pouvez le noter.

D'ailleurs, c'est la prochaine étape de votre parcours, rendez-vous au **132**.

❧ 193 ❧

Vous attrapez le premier livre que vous trouvez et commencez à le lire. Le sujet dont il traite semble vous plaire puisque, sans même vous en rendre compte, vous en lisez assez pour en comprendre l'essentiel. Vous gagnez ainsi la compétence FORGERON qui vous permet d'aiguiser votre arme principale pour en améliorer l'efficacité.

Pendant un repos vous pouvez utiliser cette compétence et effectuer un jet d'ADRESSE pour affûter votre lame, gagnant un bonus de +1 aux dégâts. Notez qu'en cas d'échec critique, il vous faudra effectuer un test de résistance et qu'en cas d'échec l'arme sera brisée.

Notez qu'il vous faudra aiguiser votre arme à chaque repos, sans quoi vous perdrez le bonus de dégâts octroyé par la compétence. Ce bonus n'est pas cumulable, vous ne pouvez aiguiser votre arme qu'une fois par repos.

Vous gagnez également 2 points d'expérience.

Vous pouvez maintenant revenir à la fouille de la chambre au **260**.



❧ 194 ❧

Vous prenez une grande inspiration, vous essayez tant bien que mal de faire taire le bourdonnement dans votre tête et vous vous lancez. Vous approchez d'Amélia, le cerveau complètement embrumé vous ne savez même pas ce que vous allez dire. Vous vous forcez à y réfléchir, à trouver une phrase d'accroche pas trop niaise et qui vous met en valeur. Vous réfléchissez si fort que vous en oubliez de regarder où vous mettez les pieds et ceux-ci finissent par se prendre dans le tapis. Vous tombez de toute votre hauteur et, par réflexe, vous tentez de vous accrocher au premier support venu : une étagère sur laquelle du matériel alchimique a été disposé pour être vendu. Sous votre poids l'étagère cède et son contenu s'étale par terre, dans un fracas assourdissant. Le visage d'Amélia change du tout au tout, elle qui semblait si douce et fragile est subitement prise de rage et vous attrape par le col pour vous relever.

- Mais qu'est-ce que vous me faites là ? Vous n'aviez pas vu qu'il y avait un tapis ? C'est pourtant quelque chose de commun dans les maisons, habituellement on lève les pieds quand on marche ! Ne pensez pas vous en tirer à si bon compte, vous allez me rembourser ce que vous avez cassé.



Amélia se penche pour ramasser les objets et débris qui jonchent maintenant le sol.

- Alors vous avez réussi à casser une potion de soin léger, ce qui nous fait 30 pièces d'or. Et là, c'était un stock de fiole vide, à une pièce la fiole, vous m'en devez 6. Ce qui nous fait un total de 36 pièces d'or et si vous n'avez pas assez, comptez sur moi pour me servir dans vos affaires ! Et ne comptez plus sur moi pour vous faire une ristourne, pour vous, ce sera le prix fort à partir de maintenant ! Et si cela vous évite de mettre les pieds chez moi et bien tant mieux !

Vous devez rembourser Amélia à hauteur de 36 pièces d'or pour les dommages causés par votre maladresse. Si vous ne disposez pas d'assez d'argent vous devrez lui donner des objets dont le coût est égal au montant nécessaire pour combler le remboursement.

Après avoir dédommagé Amélia, vous pouvez quitter l'établissement avec le peu de dignité qu'il vous reste, au **286** ou essayer de lui acheter quelque chose, au **199**.

❧ 195 ❧

Le calme plat de la galerie est soudainement interrompu par une multitude de cris aigus venant de votre gauche. Vous comprenez rapidement de quoi il s'agit puisque, quelques instants plus tard, une nuée de chauve-souris se rue sur vous. Vous n'avez pas le temps d'esquiver et vous baisser ne servira à rien, une seule solution : vous agripper de toutes vos forces aux cordes du pont en espérant ne pas chuter.

Effectuer un test de FORCE, si vous échouez il vous faudra diviser par 2 le résultat de votre prochain jet de déplacement (en arrondissant au supérieur).

Vous pouvez maintenant revenir au **53**.

❧ 196 ❧



Vous combattez avec fureur, utilisant toutes vos capacités pour sortir victorieux de ce combat.

L'armée, dont vous faites maintenant partie, fond comme un seul homme sur le village goblin, les combats font rage et vous participez à l'attaque d'un grand bâtiment ovale, fait d'os animal et recouvert de peaux de bêtes. À l'intérieur deux Orques surveillent des prisonniers, certains sont Humains, d'autres Nains et vous apercevez même des Semi-Hommes.

Vous combattez avec fureur, utilisant toutes vos capacités pour sortir victorieux de ce combat. Après une lutte acharnée, le dernier Orque tombe à terre, mort. Vous libérez les prisonniers et l'un d'eux vous fait signe d'ouvrir un coffret dans un coin de la pièce. À l'intérieur, vous trouvez 6D6 pièces d'or que vous garderez pour vous.

Mais votre travail ne s'arrête pas là, vous escortez les malheureux jusqu'à un endroit sûr, à l'entrée de votre camp. Une fois sur place, vous tombez à terre. Vous ne l'aviez pas remarqué, mais ce combat et cette course à travers les lignes ennemies vous ont exténués, vous n'arrivez même plus à tenir debout. On vous accompagne jusqu'à votre tente où vous prenez un repos bien mérité pour le reste de la journée. Pour la réussite de votre mission vous gagnez 10 points d'expérience.

Le lendemain matin vous vous réveillez au son du clairon et on vous informe de votre nouvelle mission : un des Orques responsable du village s'est réfugié dans une tour de pierre fortifiée.

Il est temps de faire votre second jet d'HÉROÏSME pour cette deuxième journée de combat. Votre première journée vous a fatigué, mais vous gardez votre motivation et grâce à cela vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre jet.

Si c'est une réussite, rendez-vous au **217**.

Si c'est un échec, rendez-vous au **98**.

❧ 197 ❧

Sur un morceau de papier blanc taché par la poussière vous pouvez lire :

« Ras le bol de toujours rater votre cible ?

Vous en avez assez de vous faire malmener ?

Vous préféreriez bourriner ?

Alors n'attendez plus et venez nous voir pour un entraînement adapté à chacun !

Seulement 500 pièces d'or le stage d'une semaine, résultat garanti ! »

Vous pouvez lire d'autres affiches au **335** ou revenir à la place Gustave au **244**.

❧ 198 ❧

Vous vous trouvez maintenant sur la place principale de la ville : la place du marché.

Au Nord-Ouest vous pouvez rendre visite au boulanger, son échoppe est indiquée par une brioche dorée et gonflée, au **87**.

Sous la côtelette d'agneau, au Sud-Est, vous trouverez la boucherie du village, au **47**.

En vous rendant au centre de la place vous pourrez admirer les marchandises des étals itinérants qui se sont installés là, au **5**.

Les deux tours de pierre à l'Est du village marquent l'emplacement du poste de garde, protégé par deux soldats en armure, au **16**.

Au Nord de la place, vous pourrez améliorer vos compétences dans la salle d'entraînement grâce à un suivi personnalisé et contrôlé par un entraîneur qualifié, au **111**.

Pour finir, au Sud, vous pourrez partir en direction de la ville de Grospanier en suivant la route de Grospanier, au **251**.

Si rien de tout ça ne vous intéresse vous pouvez repartir en direction de la place Gustave, au **244**.

❧ 199 ❧

Vous passez la porte de l'échoppe et vous voyez apparaître de derrière son comptoir une femme rousse assez jeune :

- *Bonjour et bienvenu aux Armoires d'Amélia ! Qui suis-je ? Eh bien Amélia, alchimiste de Roudmeule, en chair et en os ! Si vous cherchez des potions... ou des poisons, chuchote-t-elle, vous êtes au bon endroit ! Mais dites-moi, vous ne seriez pas du genre à accepter des quêtes vous ? Parce que j'en ai justement une qui attend depuis un moment et personne n'est encore venu me voir !*



Pour faire des achats chez Amélia rendez-vous au **334**.

Si vous avez des fleurs pour Amélia, remettez-les-lui au **257**.

Si vous souhaitez vous enquêter de la quête d'Amélia, échangez avec elle au **85**.

Si vous êtes ici pour remettre un champignon orange à Amélia, rendez-vous au **228**.

Si vous avez en votre possession des monstres champignons, Amélia vous propose de les acheter au **294**.

Si vous souhaitez lui parler de la disparition de Jeanne, rendez-vous au **308**.

Si vous n'avez que faire de cet endroit ou si vous n'avez plus rien à y faire, vous pouvez retourner au chemin de la forêt, au **286**.

❧ 200 ❧

Le lit est très modeste, c'est une caisse en bois dans laquelle sont posés des sacs en toile de jute, percés par endroit, remplis d'un mélange de foin, de feuilles de fougère et de copeaux de bois. Une couverture épaisse faite de plume traîne sur le sol à côté de laquelle vous trouvez un oreiller en mauvais état. Vous avez beau secouer les draps ou soulever le lit, vous ne trouvez rien qui puisse vous aider dans votre enquête.

Bredouille, vous retournez à l'examen de la chambre, au **9**.

❧ 201 ❧

Vous prenez une grande inspiration et vous gonflez le torse, vous oubliez pendant un instant les problèmes que vous avez pu rencontrer et vous vous lancez, c'est maintenant ou jamais. Vous ne réfléchissez plus et dans votre lancée vous attrapez la douce main d'Amélia, qui rougit. Vos regards se croisent et vous voyez maintenant ses joues qui changent de couleur, rougissant de plus en plus. Vous avez chaud et votre tête commence à bourdonner, vos mains sont moites et vous ne trouvez plus vos mots alors Amélia vous devance :

- Vous... Tu... veux te détendre aussi ?

Réalisant ce qu'elle vient de dire, son visage rougit encore plus et son regard esquive le vôtre pour se perdre dans ses ingrédients, posés sur le plan de travail. Vous ne savez quoi répondre et après quelques secondes Amélia reprend :

- Ou alors on peut commencer par une petite visite, aller voir mon atelier et mes préparations ?

Vous acceptez avec enthousiasme et vous contournez le comptoir

pour vous retrouver du même côté qu'elle. Elle vous prend la main et vous tire dans l'arrière-boutique, en claquant derrière elle la porte qui donne sur le magasin.

Vous quittez la boutique deux heures plus tard, l'air un peu bête et des étoiles plein les yeux.

Puisqu'elle vous apprécie et qu'elle ne veut pas que vous vous blessiez, Amélia vous a offert une potion de soin léger (restaure 5 Points de vie) que vous pouvez ajouter à votre inventaire. Vous gagnez également 5 points d'expérience.

Vous êtes maintenant sur le chemin de la forêt, au **286**.

❧ 202 ❧

Vous avancez sur la paroi, mais les choses se corsent à nouveau : vous allez devoir sauter pour atteindre la prochaine prise. Vous prenez appui sur une petite plateforme, vous pliez les genoux et vous bondissez !

Passez une épreuve d'ADRESSE, avec un bonus de +3 si vous avez la compétence ESCALADER, pour sauter.

Si vous réussissez et que vous êtes attaché à une corde, rendez-vous au **192**, sinon au **132**.

Si c'est un échec, rendez-vous au **337**.

❧ 203 ❧

Vous vous approchez de la table où siégeait le voyageur pour fouiller son sac. Vous n'avez que peu de vergognes, mais au diable tout ça, ce n'est pas en faisant du sentiment que vous allez devenir riche !

Dans la besace du voyageur vous trouvez un sac de couchage et une couverture, une gourde de 2 litres, une boîte à feu contenant un briquet et de l'amadou, une corde de 20 mètres, deux torches éteintes, un canif ainsi qu'un objet un peu hors du commun, emballé dans un linge huileux : la tête d'une hache en acier de très bonne facture mais dont le tranchant est émoussé. Le numéro associé à cet objet est le **21**, notez le quelque part sur votre feuille.

Dans une petite bourse de cuir, vous trouvez la maigre somme de 6 pièces d'or, mais c'est toujours ça !

Vous pouvez maintenant retourner au **171** où vous prendrez soin d'ignorer toute interaction avec le voyageur.

204

Vous voyant arriver, Cristobal s'interrompt dans son travail et vient vous saluer. Il vous invite à prendre un repas chez lui afin de discuter et de vous payer. Vous acquiescez et vous ressortez deux heures plus tard, après vous être restauré et avoir échangé avec lui de ce que vous avez vu dans la forêt.

Vous regagnez 2 points de vie et vous comptez 10 pièces d'or dans la bourse que vous a donné Cristobal. Vous gagnez également 18 points d'expérience.

Vous repartez en direction de la route de Rillettebourg par l'impasse des vaches, au **11**.



205

Après un combat que l'on ne saurait qualifier d'épique, vous finissez tout de même par terrasser vos ennemis et pour cela vous gagnez 4 points d'expérience par myconides tués. N'ayant pas de poches, vous ne pouvez fouiller les monstres, il vous est cependant possible de ramasser leur corps, peut-être que cela intéresserait quelqu'un en ville.

Vous pouvez retourner à l'examen des autres champignons, au **263**.

206

Votre progression se fait de plus en plus dur alors que vous vous enfoncez dans les profondeurs de la forêt, où aucun chemin n'est tracé. Il est probable que personne ne soit passé par ici depuis plusieurs années et vous vous retrouvez rapidement à escalader des obstacles, à vous contorsionner et parfois même à vous glisser dans la boue. Tous ces efforts puisent dans votre énergie, vous prenez donc le temps de vous asseoir sur une souche et de grignoter une ration, ce qui vous permet de regagner 1 point de vie.

Si un homme nommé Cristobal vous accompagne, rendez-vous au **52**.

Après ce petit encas bien mérité, vous vous décidez à repartir et vous réfléchissez quelques minutes au chemin à prendre. Effectuez un jet d'INTELLIGENCE, avec un bonus de +3 si vous avez la compétence PISTER. En cas de réussite rendez-vous au **140**, sinon au **188**.

❧ 207 ❧

Sur le panneau d'affichage, vous discernerez plusieurs brochures que vous pouvez lire :

- « *Recherche et achète ingrédients d'alchimie* », au **51**.
- « *Entraînement sur mesure, 500 PO* », au **184**.
- « *Recherche un investisseur pour ouverture d'une échoppe, non sérieux s'abstenir* », au **174**.

Les autres papiers sont illisibles à cause des intempéries, vous pouvez retourner à la place Gustave au **215**.



❧ 208 ❧

Profitant de son manque d'attention, vous vous ruez sur le voyageur. Vous bénéficiez d'une attaque bonus qu'il ne pourra parer.

Rendez-vous au **267** pour la suite du combat.

❧ 209 ❧

Le Sargent se lève de son fauteuil en s'appuyant sur son bureau, il soupire :

- *Hm, je vois. Des Gobelins. Et vous leur avez échappé...*

Il vous fait signe de vous lever de votre chaise et vous attire vers la porte :

- *Voilà ce que vous allez faire, traversez le couloir par où vous êtes arrivé, repassez devant le soldat de tout à l'heure et continuez votre route. Vous allez arriver à la place du marché. Là, vous continuez tout droit, en direction de l'Ouest et vous prenez la rue Gerbille. Au bout de la rue sur votre gauche vous avez le « Renard Coquet ». Vous entrez, vous montez sur la scène de la taverne et racontez-leur votre histoire. Vous aurez sûrement plus de succès avec les soulards du coin, parce qu'avec moi ça ne prend pas.*

Il claque la porte derrière lui et vous laisse là. Vous traversez le couloir dans l'autre sens et vous vous retrouvez sur la place du marché, au **198**. Si vous revenez au poste de garde dans le futur, ignorez le paragraphe relatif à la forêt.

❧ 210 ❧

L'armée avance en direction des troupes ennemies, mais l'ambiance n'est pas des plus encourageantes. La fatigue se fait sentir alors que vous entamez la troisième journée de cette campagne.

Lorsque vous arrivez en haut de la colline vous séparant du fort ennemi, vous pouvez voir que leur chef a rassemblé son armée hors des murs : ils vous attendent. Leurs soldats hurlent, ils s'égosillent et cela semble avoir un effet sur vos camarades qui reculent d'un pas.

Le Sargent Merot se place devant les troupes et se retourne :

- Ne vous laissez pas impressionner mes amis, ce jour restera dans les mémoires comme le jour où nous avons fait régner la paix sur nos régions ! Pour vos enfants, vos familles, pour vos camarades tombés au combat, empoignez votre épée et affrontez l'ennemi, ne vacillez pas et montrez-leur qui nous sommes !

Grâce à ce petit discours, les soldats semblent retrouver leur courage, des cris se font entendre alors que le Sargent Merot se penche vers vous :

- Vous voyez le chef ennemi ? C'est le grand gaillard un peu gros que vous voyez là. Moi et mes hommes nous allons nous occuper du menu fretin. On vous ouvre un passage et vous vous occupez de lui d'accord ? On compte sur vous, la réussite de cette journée dépend de vous !

Sa phrase terminée, le Sargent se redresse et se rue avec ses soldats sur les lignes ennemies. Vous courez à leur côté et vous ne quittez pas des yeux le chef, c'est votre cible. Un chemin vous est ouvert et vous parvenez à traverser les rangées de Gobelins qui vous séparent de l'Orque pour finalement vous retrouver face à lui, l'heure du duel est venue.



L'énergie vitale du chef Orque est variable et dépend de votre niveau, vous devrez la calculer avant le début du combat selon la formule suivante : $EV = 25 + (2 \times \text{niveau du héros})$.

CHEF ORQUE					
COU	AT	PRD	PR	RM	EV
12	11	10	3	9	à calculer

DÉGÂTS

1D6+4 (Marteau)

Si vous parvenez à tuer votre adversaire, rendez-vous au **262**.
Si vous tombez sous la barre des 3 points de vie, rendez-vous au **327**.
Si vous mourrez, rendez-vous au **162**.

211

Vous faites le tour de l'édifice pour trouver un éventuel accès vous permettant de fouiller l'intérieur sans éveiller les soupçons. Vous trouvez rapidement deux moyens d'entrer sans vous faire repérer.

Vous pouvez vous rendre au **33** pour essayer de passer par une petite fenêtre laissée entrouverte. Vous avez également l'idée de disloquer une pierre du mur pour vous créer un petit accès par lequel vous pourrez vous faufiler, au **3**.



212

Eugénie vous observe, vous êtes couvert de boue et fatigué, la vie à la ferme ce n'est a priori pas fait pour vous... Un peu déçue de votre ouvrage, elle vous tend un sac :

- Voilà, comme convenu votre repas, par contre n'allez pas me faire croire que vous êtes un aventurier. L'objet que je vous avais promis et bah je le garde, il n'a rien à faire entre les mains d'une personne comme vous, je l'offrirai à un véritable aventurier.

Elle repart en direction de sa maison, avant de fermer la porte elle se retourne vers vous :

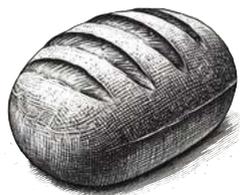
- Ceci étant dit je vous remercie, vous n'avez pas été d'une grande aide, mais peu de gens aurait pris le temps de s'occuper des affaires d'une vieille femme comme moi. Vous pouvez dormir dans la grange si vous le souhaitez, il y a assez de place pour une personne. Passez une bonne fin de journée.

Elle claque la porte de sa chaumière et vous pouvez voir un nuage de fumée sortir de la cheminée...

Si vous avez d'aventure besoin d'un endroit pour dormir vous pourrez utiliser la grange, une fois, grâce au paragraphe **296** que vous pouvez visiter quand bon vous semble.

Vous gagnez 2 points d'expérience pour l'effort fourni et vous pouvez ajouter une ration de voyage à votre fiche.

Rejoignez maintenant la route de Rillettebourg au **23**.



213

Cristobal est impressionné par votre prestance et le sentiment de sécurité qui dégage de votre personne :

- J'ai confiance en vous et je suis prêt à vous dédommager si vous m'enlevez cette épine du pied !

*Bien qu'il ne soit pas très courageux, Cristobal se décide à vous accompagner, votre présence le rassure. Attention cependant, s'il meurt vous pouvez dire adieu à votre récompense. Reportez-vous au paragraphe **13** pour connaître les attributs de Cristobal et notez-les sur une feuille.*

Vous gagnez 2 points d'expérience pour cette belle démonstration de charisme.

Notez également le paragraphe **206**, quand cela vous sera proposé vous pourrez aller chercher la vache de Cristobal en commençant par ce paragraphe.

Cristobal vous accompagnant, vous retournez dans la forêt, au **186** où vous ignorerez le chemin menant à la clairière.

214

Vous avez, a priori mal jugé la distance puisque vous ratez une prise de quelques centimètres, vous vous écorchez les genoux sur la paroi et tombez sur le sol, quelques mètres plus bas. La chute vous fait perdre 1D6 points de vie. Si vous aviez quelque chose à ramasser au sol, en dehors de votre honneur, vous le récupérez et pouvez le réajouter à votre inventaire.

Vous êtes de retour au pied de la colline, il vous faut maintenant refaire votre choix. Vous pouvez partir à gauche et suivre le sentier au **326**. Ou choisir d'escalader sur le côté droit de la paroi au **126**.

❧ 215 ❧



La place Gustave est une grande étendue de pavés au milieu de laquelle trône fièrement un érable orné d'un parterre de fleurs colorées.

Vous êtes sur la place Gustave, c'est une grande étendue de pavés au milieu de laquelle trône fièrement un érable orné d'un parterre de fleurs colorées.

Au Sud se trouve la taverne du « *Renard Coquet* » contre laquelle vous apercevez un panneau d'affichage décoré de plusieurs prospectus. D'après ce que vous avez vu de votre chambre, la zone d'affluence des villageois se trouve au Nord de votre position. Dans cette même direction, de l'autre côté de la place Gustave, se trouve une échoppe, fermée, indiquée par une enseigne en forme de bouclier. Depuis cette place, vous pouvez, au choix :

- Retourner à la taverne en vous rendant au **171**.
- Lire le panneau d'affichage, à condition d'avoir la compétence ER-UDITION, au **207**.
- Aller au Nord en empruntant la rue des Cailles, là où tout le monde semble se diriger, au **58**.
- Vous approcher de l'échoppe au bouclier, au **280**.
- Aller à l'Est pour visiter la rue Gerbille, en direction de la place du marché, au **336**.
- Suivre la route de Rillettebourg, en direction de l'Ouest, au **243**.

❧ 216 ❧

Vous fouillez les quelques affaires éparpillées du prêtre de Niourgl. Vous trouvez, dans un sac, deux bocaux contenant, en tout, 5 paires d'yeux humains. Vous trouvez au fond du même sac une « *Potion Bacillaire* » permettant à un disciple de Niourgl de regagner 12 points de vie. La couleur et la consistance de cette potion vous enlèvent toute envie de la boire. Vous pourrez la revendre à un alchimiste pour 25 pièces d'or. Rendez-vous maintenant au **239**.

❧ 217 ❧

La deuxième journée s'annonce prometteuse, on vous a assigné une petite troupe et vous approchez furtivement de la tour fortifiée dont on vous a parlé. Le bâtiment fait au moins 15 mètres de haut, la partie en pierre, qui s'arrête à mi-hauteur, a été détruite et devait être un poste de garde avancé par le passé. Le haut de la tour a été grossièrement reconstruit par les Gobelins à l'aide de peaux, de branches et d'os. Vous pouvez très clairement voir des vigies, postées au devant de la tour, dans votre direction. Vous faites signe aux archers de votre groupe de les éliminer. Vous voyez à peine les flèches volées que leurs cibles tombent à terre, mortes.

Vous avancez maintenant discrètement en direction de la tour, l'un de vos compagnons met en œuvre ses talents de serrurier pour forcer l'ouverture de la porte.

Vous continuez votre progression, tout se passe parfaitement bien, pendant quelques instants vous vous félicitez même pour vos talents de chef. Les choses se gâtent lorsque vous atteignez la salle la plus haute de la tour, vous savez que derrière cette porte vous attend un combat acharné... Vous vous mettez en position et, dans un cri commun, vous et vos compagnons surgissez dans la salle et bondissez sur les ennemis. Vous les prenez par surprise et, après un affrontement brutal, le chef Orque rend son dernier souffle. Vous récupérez la tête du monstre avant de fouiller les lieux. Dans un coffre vous trouvez un « *Casque de métal "Lebohaum"* » (PR 1, AD-1, COU+1, rup. 1-3) d'une valeur de 100 pièces d'or que vous pouvez vous équiper, ainsi que 17 pièces d'or.

Après avoir fouillé les lieux, vous prenez la décision de ne pas vous éterniser ici, vous emballez la tête dans un linge et repartez en direction de votre campement.

Une fois arrivés, vous prenez le temps de vous féliciter les uns les autres et vous ramenez votre trophée au Sargent Merot, qui vous félicite à son tour. Vous gagnez 11 points d'expérience pour cette mission.

Après avoir célébré pendant une partie de la soirée, vous allez finale-

ment vous coucher. Vous regagnez 4 points de vie grâce à votre nuit de sommeil et le lendemain matin vous vous réveillez pour écouter le discours du Sargent Merot qui tient la tête du chef Orque dans sa main :

- Mes amis, la fin de la bataille est proche, grâce à vos compétences et votre talent nous sommes tout près du but ! La récupération de la tour de guet par vos camarades hier nous permet d'avancer le camp et de prendre position non loin du fort ennemi ! Soldats, je vous demande de me prêter votre force une dernière fois, pour une dernière bataille qui assurera des jours de paix à Roudmeule, Rillettebourg et Grosplanier ! Tuez les peaux vertes et pas de quartier !

La foule se met à hurler, boostée par le discours du Sargent. Il est temps d'effectuer votre jet d'HÉROÏSME avec un bonus de +2 grâce au discours du Sargent qui vous motive.

Si c'est une réussite, rendez-vous au **256**.

Si c'est un échec, rendez-vous au **210**.

❧ 218 ❧

Vous passez la porte du « *Renard Coquet* » où vous êtes accueilli par Alphonse, le patron, Rosy, sa femme, et deux gardes. Ils sont tous les quatre rassemblés autour du cadavre sanglant d'un habitué de la taverne, Régis le coursier. Un garde vous arrête :

- Ah vous tombez bien, on vous cherchait justement ! Les propriétaires nous expliquaient à l'instant que vous étiez, avec Régis, les deux seuls clients de l'auberge ce matin. Ça vous dérange si on inspecte vos affaires ?

Si vous avez en votre possession une **tête de hache en acier trempé**, rendez-vous au **137**. Sinon, les gardes ne trouvent rien sur vous et quittent l'auberge avec le corps du voyageur.

Rendez-vous au **56** pour parler à Rosy.

❧ 219 ❧

Vous parvenez à garder votre calme et le Flaak le voit. Il ralentit et finit par s'arrêter à quelques centimètres devant vous. Il vous observe et se calme à son tour, il semble comprendre que vous ne lui voulez aucun mal. Parmi ses cris, vous arrivez à comprendre :

- Attention aux œufs, pas toucher les œufs. Toucher les fleurs, pas les œufs.

En écoutant ses conseils, vous vous penchez sans le quitter des yeux et vous cueillez un bouquet d'Eromine en faisant attention de ne pas effleurer les œufs.

Les Flaaks n'ont finalement pas l'air si méchants, si vous étiez encordé vous vous détachez et vous partez en direction du chemin, de l'autre côté de la cime et descendez jusqu'à l'entrée de la forêt. Au passage, vous avez la possibilité de ramasser un objet que vous auriez pu faire tomber, puis vous continuez votre route jusqu'au **148**.

❧ 220 ❧

Vous faites fi de vos blessures, de la douleur, vous vous relevez difficilement, mais vous vous relevez. Vous puisez dans vos dernières ressources pour bondir sur l'ennemi, vous le rouez de coups, vous transpercez sa chair pendant que le Sargent Merot bloque ses attaques. Dans votre hargne, vous ne vous rendez pas compte lorsque l'ennemi tombe, mort. Vous continuez de le frapper jusqu'à ce que le Sargent vous arrête.

Soulagé de voir que le combat est fini, vous vous relâchez et tombez dans un sommeil profond.

Vous vous réveillez un jour plus tard, on vous a transporté jusqu'à Roudmeule et un garde part chercher le Sargent Merot qui court à votre rencontre :

- Vous êtes vivant, hahaha, vous êtes formidable ! Ce combat restera dans les mémoires pour les années à venir, vous voir vous relever malgré vos blessures, sauter sur le dos de ce monstre et le rouer de coup, c'était incroyable, si je ne l'avais pas vu je ne le croirais pas !

Il est venu avec un coffret qu'il ouvre pour vous en montrer l'intérieur :

- Regardez, c'est là le paiement pour vos services et tout ce que nous avons pu récupérer sur le chef Orque, vous méritez amplement cette récompense ! Comme convenu voilà 60 pièces pour les trois jours de campagne. En plus de ça nous avons récupéré 15 pièces d'or sur le cadavre ainsi qu'un magnifique plastron qui vous protégera pour vos futurs combats, il faut dire que le vôtre est dans un piteux état après ce que vous avez enduré ! Malheureusement, Drorn n'a pas été retrouvé dans le camp ennemi, il semblerait que c'était une fausse piste.

Vous récupérez un total de 75 pièces d'or, un montant d'expérience égal à $(10 + (2 \times \text{niveau du personnage})) \times 3$ et un « *Plastron de cuir renforcé métal, enchanté* » (PR 3, AD-1, FOR+1, rup.1-3), d'une valeur de 200 pièces d'or. De plus, le Sargent vous remet l'insigne des chevaliers de Roudmeule, signe de votre appartenance à la garde du village.

Notez le paragraphe 172, il pourrait vous être utile si vous avez besoin de présenter cet insigne à quelqu'un.

Le repos que vous avez pris et les soins qui vous ont été prodigués vous font regagner la moitié de vos points de vie.

Après des remerciements, et même une accolade de la part du Sargent Merot, il vous raccompagne à la sortie du poste de garde, sur la place du marché, au **198**.

❧ 221 ❧

À l'approche de la sortie de la forêt, Cristobal vous arrête :
 - *Mais où est-ce que vous allez ? Pourquoi est-ce qu'on sort de la forêt ? On doit régler son compte à la sale bestiole qui me pose problème, c'est pour ça que je vous suis, pas pour aller faire des courses en ville ! Vous ferez ça après, pour le moment j'ai besoin de vous !*

Retournez au **186**.

❧ 222 ❧

Régis vous a entendu et a vu votre tentative ratée, il se lève de sa chaise et s'approche de vous :
 - *Hé là mon ami, que faites-vous donc avec cette caisse ?*

Pris sur le fait, vous répondez en balbutiant. Le voyageur ne vous laisse pas le temps de vous expliquer puisque, sans attendre votre réponse, il reprend :
 - *Aller, aller, n'allez pas vous faire mal, croyez-en mon expérience, aucun patron ne laisserait une caisse pleine à la vue de tous, sans surveillance.*

Vous trouvant un peu bête, vous reposez la boîte où vous l'avez trouvé et retournez au **171**.



❧ 223 ❧

Vous vous tournez vers l'Ouest et reprenez votre marche. La lumière du jour, qui avait jusqu'à maintenant du mal à vous atteindre, commence à être visible alors que vous approchez de la clairière. En sortant de la forêt, vous voyez que certains arbres autour de vous ont été coupés, il n'en reste plus que des souches. L'une d'elle est d'ailleurs en train d'être arrachée par un homme, torse nu, au crâne dégarni. Il est absorbé par sa pénible tâche et ne vous remarque pas tout de suite :
 - *Mais tu vas finir par te laisser faire, cochonnerie de souche ?!*

Vous vous approchez de l'homme, quand vous arrivez à sa hauteur il sursaute :
 - *Oh, je ne vous avais pas vu, vous m'avez foutu la frousse ! Vous ne voudriez pas m'aider rapidement ? C'est que c'est pas facile d'arracher ces trucs tout seul. D'habitude je m'en sors, mais celle-ci doit être plus profonde que les autres, je n'y arrive pas !*

Si vous souhaitez aider l'homme, rendez-vous au **161**.
 Vous pouvez ignorer son problème et retourner dans la forêt au **186**.

❧ 224 ❧

- *Alors comme ça, vous êtes musicien ? Eh bien écoutez, moi ça ne me dérange pas. Je vais convier le village et vous organiser une petite soirée. Pour ce qui est des bénéfiques, c'est simple : l'entrée est gratuite et nous gardons tout ce que les gens consomment. À la fin, vous passez avec le chapeau et vous récoltez les dons des spectateurs, comme ça vous êtes payé selon votre talent et tout le monde est content, ça vous convient ?*

Si cela vous convient, vous prenez le reste de la journée pour répéter jusqu'au soir, au **30**.

Sinon, vous pouvez retourner au **295**.

225

Rassemblant tout votre courage, vous avez décidé de partir avec les soldats de la ville pour attaquer le village goblin de Shub'Nig !

Vous êtes tous regroupés devant le village et partez vers l'Ouest, le Sargent Merot n'a pas chômé puisque, arrivé à Rillettebourg, vous êtes rejoint par d'autres soldats venant des villages alentour. Les préparatifs durent une journée pendant laquelle les soldats s'équipent et se reposent, des potions sont distribuées dans les rangs et vous regagnez 2 points de vie. Une potion de soin léger (restaure 5 points de vie) vous est également offerte.

Le lendemain matin, alors que le soleil commence à se lever, vous partez en direction du village de Shub'Nig.

Raid de Shub'Nig :

Par jour que l'attaque va durer, vous gagnerez 20 pièces d'or et un montant d'expérience égal à $10 + (2 \times \text{niveau du personnage})$, en plus des objets que vous trouverez et de l'expérience que vous gagnerez pendant le raid. Une telle aventure met à l'épreuve toutes vos aptitudes, il faut donc calculer la moyenne de vos caractéristiques $[(\text{Courage} + \text{Charisme} + \text{Intelligence} + \text{Adresse} + \text{Force}) / 5]$, arrondir le résultat au supérieur, et effectuer chaque jour un lancer avec ce score, que l'on nommera HÉROÏSME.

Maintenant que vous êtes prêt, effectuez votre première épreuve d'HÉROÏSME. Galvanisé par le discours du Sargent Merot et par l'ambiance vous gagnez un bonus de +2 à ce lancer.

Si c'est une réussite, rendez-vous au **196**.

Si c'est un échec, rendez-vous au **108**.

226

Vous affrontez deux gardes, ainsi qu'Alphonse et Rosy. Vous ne pourrez attaquer et parer qu'un seul adversaire par tour. Bonne chance.

GARDE DE ROUBMEULE N°1					
COU	AT	PRD	PR	RM	EV

12 10 10 3 11 23

DÉGÂTS

1D6+2 (Épée)

GARDE DE ROUBMEULE N°2					
COU	AT	PRD	PR	RM	EV

11 10 10 3 11 19

DÉGÂTS

1D6+2 (Épée)

ROSY					
COU	AT	PRD	PR	RM	EV

9 8 5 0 4 10

DÉGÂTS

1D6 (Tisonnier)

ALPHONSE					
COU	AT	PRD	PR	RM	EV

8 7 4 0 4 8

DÉGÂTS

1D6-1 (Gourdin improvisé)

Si, par miracle, vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **183**.

Si vous tombez en dessous de 3 points de vie, vous vous évanouissez pour vous réveillez au **115**.

Si vous mourrez, rendez-vous au **7**.

227

Dron a disparu et c'est votre mission de le retrouver. Il se trouve dans l'un des points d'intérêt de la carte présentée ci-après. Menez votre enquête et, lorsque vous aurez réuni assez d'indices, calculez le numéro du paragraphe auquel vous devez vous rendre en prenant la position dans l'alphabet de chaque lettre composant le nom de l'endroit que vous souhaitez visiter.

Faites cependant attention, soyez sûr de vous, car en cas d'erreur votre quête sera terminée.

Par exemple, si vous pensez que Dron se trouve à Roudmeule, il faudrait vous rendre au paragraphe 114 qui est le résultat du calcul suivant :

$$18(R) + 15(O) + 21(U) + 4(D) + 13(M) + 5(E) + 21(U) + 12(L) + 5(E) = 114$$



228

Vous plongez le bras dans votre sac pour en sortir un champignon de couleur orange, au chapeau lisse et au pied renflé. Amélia s'empresse de le saisir et vous félicite pour cette trouvaille :

- Génial, merci beaucoup, c'est exactement ce que je cherchais. Peu de gens dans le coin osent s'aventurer en forêt alors je commençais à m'inquiéter, heureusement que vous êtes là. Pour vous récompenser, voilà une potion de force, je suis sûre qu'elle vous sera utile !

Cette potion offre un bonus de 2 à la FORCE pendant 5 paragraphes. Pour rappel, pour chaque point de FORCE supérieur à 12 vous gagnez un point de dégât supplémentaire. En plus de la potion, vous gagnez 8 points d'expérience pour avoir réussi cette quête.

Vous pouvez maintenant parler de Jeanne avec Amélia en vous rendant au **136**.

Par ailleurs, si c'est la troisième fois que vous rendez service à Amélia, rendez-vous au **19**.

Sinon, vous pouvez retourner à la discussion avec Amélia au **199** ou sortir de la boutique pour rejoindre le chemin de la forêt, au **286**.



229

La tête de Gobelin à la main, vous arrivez finalement devant la porte du bureau du Sargent Merot. Le garde qui vous accompagne frappe à la porte :

*- Qu'est-ce que c'est ? J'ai dit que je ne voulais pas être dérangé !
- C'est une urgence Sargent, on a quelqu'un ici qui a une tête de Gobelin dans son sac, il paraît qu'il y en avait deux dans la forêt.*

Vous entendez un grincement de chaise, des pas, puis la porte s'ouvre :

- Comment ? Des Gobelins ? Manquait plus qu'ça ! Allez, entrez, et vous, retournez à votre poste.

Le soldat traverse le couloir pour reprendre son poste pendant que vous passez la porte du Sargent :

- Alors comme ça, vous avez rencontré des Gobelins ? Combien ils étaient vous avez dit ? C'était où ? Dites-moi tout dans les détails.

Vous posez la tête du monstre sur le bureau et racontez votre histoire concernant la forêt, les Gobelins, votre combat. Vous êtes plutôt convaincant, il faut dire qu'avec une tête de Gobelin pour appuyer vos dires, c'est plus simple. Rendez-vous maintenant, au **331**.



230

Vous êtes intelligent, et pas qu'un peu. Votre vivacité d'esprit vous permet d'émettre l'hypothèse suivante :

- *Qui dit voyageur dit voyage. Qui dit voyage dit affaires. Qui dit affaires dit sac !*

Votre sagacité est récompensée, vous apercevez au pied de la table où se reposait le voyageur un sac à dos, orphelin. Il vous tend les bras et n'attend plus que vous ! Vous gagnez 3 points d'expérience pour cette réflexion savante.

Vous pouvez fouiller le sac au **203**.

Ou l'ignorer et retourner à vos occupations, au **171**, où vous ignorerez l'interaction avec le voyageur.

231

Vous tendez le bras et, à l'aide d'une branche que vous trouvez non loin de vous, vous poussez délicatement l'œuf sur la droite du nid. Vous commencez à avoir chaud et des gouttes de sueur perlent le long de vos tempes.

Tenant maintenant le bâton dans votre bouche pour pouvoir utiliser vos deux mains, vous attrapez les fleurs par le bas de leur tige et, avec votre seconde main, vous tirez d'un coup sec. Les fleurs en votre possession, vous remettez l'œuf en place, en faisant preuve de la plus grande délicatesse.

Vous gagnez 7 points d'expérience pour la réussite de cette épreuve plus qu'éprouvante et vous reculez de plusieurs pas.

Vous saluez le Flaak puis repartez tranquillement au **148**, fier de vous.

232

Les quatre coins du bureau sont recouverts de papiers divers, vous reconnaissez des plans, mais vous ne parvenez pas à distinguer de quelle machine ou outil il s'agit. Sous les feuilles, vous trouvez des crayons et des instruments de géométrie, comme une règle et un compas. En fouillant vous parvenez à trouver une carte des environs que vous pouvez consulter à tout moment en vous rendant au paragraphe **227**.

Pensez à noter le paragraphe auquel vous êtes avant d'inspecter la carte pour y revenir après l'avoir consultée.

Vous voyant vous intéresser aux plans, Madeleine s'approche :

- *Ma fille passe un temps fou dans sa chambre à dessiner des objets plus inutiles les uns que les autres, regardez-moi ça, à quoi ça pourrait bien servir d'actionner un soufflet avec une pédale ? Pour éviter de se lever de son fauteuil ? Ah, je vous jure, je me demande à quoi elle pense des fois...*

L'étude du bureau terminée, vous retournez à la fouille de la chambre au **9**.



❧ 233 ❧

La chope vous frappe en plein visage et vous casse le nez, vous perdez 1D6 points de vie et 1 point de CHARISME pour le reste de l'aventure.

Si vous perdez la vie à cause du choc, rendez-vous au **10**.

Si vous souhaitez vous venger, rendez-vous au **265**.

Si vous souhaitez vous arrêter là, retournez à l'entrée de la taverne au **171** et ignorez l'interaction avec le voyageur.

❧ 234 ❧

Votre adversaire tombe à terre et, dans un dernier soupir écoeurant, vous l'entendez formuler une supplique à sa déité. Dès lors, son cadavre se tord et de ses orifices sortent des insectes par dizaines, mouches, mille-pattes, araignées, la scène est insoutenable à tel point qu'il vous faut effectuer un jet de COURAGE.

Si vous êtes accompagné de Cristobal, rendez-vous au **26**.

En cas de réussite, rendez-vous au **133**.

Sinon, rendez-vous au **79**.



❧ 235 ❧

Vous répétez mot pour mot les phrases prononcées par les Gobelins dans la forêt. Voyant le visage apeuré du Sargent, vous comprenez qu'il ne parle pas un traître mot du langage des monstres, alors vous traduisez. Ses yeux s'ouvrent en grand, il se lève de sa chaise et semble ne pas en croire ses oreilles :

- *Comment ? Des Orques ? Ils prévoient d'attaquer le village ?*

Rendez-vous maintenant au **331**.

❧ 236 ❧

Vous vous agrippez à la souche et vous tirez sur vos bras de toute votre force, vous serrez les dents, votre visage devient tout rouge et les veines de votre front commencent à gonfler. Après de longues et interminables secondes, vous entendez le bruit satisfaisant du bois qui craque. La souche est sortie de terre, l'homme, essoufflé et allongé sur le sol, vous remercie :

- *Ah, je n'y serai jamais arrivé sans vous, merci mille fois, j'espère que les autres ne me donneront pas autant de fil à retordre, sinon je vais être obligé d'acheter un cheval, haha.*

Vous gagnez 5 points d'expérience pour l'accomplissement de cette tâche.

- *Tiens, maintenant qu'on a fini, ça me fait penser que je ne me suis même pas présenté. Je m'appelle Cristobal et je suis fermier à Roudmeule. Vous vous trouvez actuellement sur mes terres, ce que vous voyez là, c'est un pâturage pour mes bêtes.*

Il se relève, boit quelques gorgées à sa gourde et reprend :

- *J'ai eu un souci ces derniers temps, figurez-vous qu'il y a quelques*

jours quelqu'un ou quelque chose m'a volé une vache. Comme j'ai ni l'envie ni le courage de courir dans la forêt, je me suis dit que la solution la plus simple était de construire un genre de muraille, une barrière, comme ça plus de problème. Mais c'est bien plus compliqué que ce que je pensais et je ne suis pas sûr d'y arriver... Maintenant je me remets en question, est-ce que je ne devrais pas prendre mon courage à deux mains et aller affronter cette forêt ? Je gagnerai sûrement du temps...

Si vous souhaitez proposer votre aide à Cristobal pour retrouver sa vache, rendez-vous au **44**. Sinon, vous pouvez retourner à la forêt, au **186** où vous prendrez soin d'ignorer le chemin menant à la clairière.

237

- Haha, j'étais sûr que vous viendriez me voir pour me parler de la fille Priza ou du forgeron ! Comment je le savais ? Eh bien achetez-moi donc quelque chose et je vous répondrai !

Si vous avez déjà fait commerce avec le boulanger rendez-vous au **141** sinon rendez-vous au **21** pour lui acheter un article, puis allez au **141**.

Vous pouvez également user de votre CHARISME, avec un bonus de +3 si vous avez la compétence FARIBOLES, ou de votre FORCE ou même de votre INTELLIGENCE pour le convaincre de vous parler. En cas de réussite, rendez-vous au **141** sinon au **21** pour délier sa langue en lui achetant un petit quelque chose, puis rendez-vous au **141**.



238

Vous parvenez à vous défaire du tentacule en le rouant de coup. Il finit par vous relâcher, mais cet affrontement vous aura fait perdre 1D6 points de vie. Vous pouvez maintenant retourner au **53**.

239

Après avoir bien fouillé les environs et récupéré tout ce qui vous semblait d'un quelconque intérêt, vous rassemblez vos affaires avant de reprendre la route.

Si Cristobal vous accompagne, rendez-vous au **270**.

Vous laissez là les ossements du disciple de Niourgl ainsi que le cadavre du bovin et repartez en direction de la forêt jusqu'à rejoindre le **186**.

240

- Roh alors ça, c'est gentil d'accepter ! Mais j'en oublie les bonnes manières : je m'appelle Eugénie, j'ai passé toute ma vie dans ce village où j'ai cultivé mes champs avec mon mari et mes enfants. Il y a quelque temps en arrière, mon mari est décédé. Et l'année dernière mon dernier fils est parti à Glargh pour y étudier.

Elle s'arrête pour s'asseoir sur le banc devant sa maison puis reprend :
- Je suis contente qu'ils soient partis, je ne leur souhaite pas de vivre ma vie... Je ne veux pas m'apitoyer sur mon sort, mais pour le coup je me retrouve toute seule, et j'ai bien trop de choses à faire. Jamais je n'aurai fini à temps. Guidéon, le bel homme qui tient la boutique

d'équipement d'aventure, il vient m'aider d'habitude, mais avec ce qu'il se passe en ville il est très occupé donc j'ai besoin de vos bras !

Elle pointe une cabane en bois dans le champ derrière elle :
- Là-bas vous trouverez les outils dont vous aurez besoin pour faire des sillons dans le champ. Ensuite, il faudra aller chercher de l'eau au puits, pendant ce temps moi je sèmerai les graines.

Travailler aux champs demande de la FORCE mais aussi du COURAGE, aussi il vous faudra faire une moyenne de ces deux caractéristiques, que l'on arrondira au supérieur, avant de jeter votre dé :

- Si vous obtenez un score entre 1 et 5 compris, rendez-vous au **91**.
- Si vous réussissez votre épreuve, rendez-vous au **131**.
- Sinon, rendez-vous au **212**.

241

Le petit déjeuner est servi dans une petite pièce adjacente à la cuisine. Le repas est composé de quelques légumes crus, de tartines de pain avec de la confiture de mirabelle et d'un pichet d'eau. Ce casse-croûte vous restaure 2 points de vie. Sur un tonneau, des paquets sont emballés. Leur vision vous remémore les mots de Rosy la veille :
- Je prépare toujours des provisions pour les voyageurs et aventuriers, vous trouverez un paquetage pour vous au petit déjeuner demain matin.

Vous récupérez deux rations, composées de viande séchée, de fromage et de pain. Ces rations vous feront regagner 1 point de vie chacune quand elles seront consommées. Vous pouvez également remplir votre gourde dans un seau d'eau claire.

Une fois vos réserves faites et votre collation terminée, retournez à la pièce principale du bâtiment au **171**.

242

Vous faites attention à l'endroit où vous posez vos pieds et vous vous concentrez tant sur votre démarche que vous ne vous êtes même pas rendu compte que votre ennemi vous avait détecté. D'un geste, et sans que vous ne puissiez l'esquiver ou le parer, il vous assène un coup de marteau sur le bras, vous infligeant 1D6+3 points de dégâts.

Rendez-vous au **127** pour la suite du combat.

243

Vous arpentez à présent la route de Rillettebourg menant... à Rillettebourg ! À votre droite se trouve l'impasse des vaches, rue composée essentiellement d'exploitations agricoles. En face, vous pouvez trouver le chemin de la forêt qui porte bien son nom puisqu'il vous mène, après quelques mètres, à la forêt de Roudmeule.

En continuant votre route, vous passez devant un grand champ de terre où sont plantés des légumes de plusieurs variétés telles que de la salade, des pommes de terre, des navets, etc... Sur cette même parcelle, une petite maisonnette a été construite pour abriter les outils des paysans travaillant là.

Vous pouvez emprunter l'impasse des vaches au **20**.

Ou le chemin de la forêt au **81**.

Enfin, vous pouvez vous rendre à la place Gustave au **215**.

244

Vous vous trouvez à présent sur la place Gustave. D'ici vous pouvez voir que la ville est en train de reprendre vie.

Au Sud, vous apercevez Alphonse, le patron du « *Renard Coquet* », qui sort sa carte pour le repas du midi. Contre la taverne vous pouvez consulter le panneau d'affichage de la ville, à condition d'avoir la compétence ERUDITION, au **335**.

En direction du Nord, vous pouvez emprunter la rue des Cailles, au **177**.

Sur le chemin pour atteindre la rue des Cailles vous pouvez consulter une boutique signalée par une enseigne en forme de bouclier, un homme moustachu est d'ailleurs en train de mettre en place sa devanture. Vous pouvez aller à sa rencontre au **40**.

Si vous partez vers l'Est, vous pourrez emprunter la rue Gerbille qui monte vers la place du marché, au **198**.

Si vous préférez partir en direction de la forêt, il vous faudra vous diriger vers l'Ouest, vers la route de Rillettebourg, au **23**.

Vous pouvez enfin rendre visite à Alphonse et Rosy, au « *Renard Coquet* », en vous rendant au **253**.

245

Droit dans vos bottes, vous racontez au Sargent Merot, responsable de la garde de Roudmeule, que Drorn a été kidnappé par un groupe de malfrats et que vous avez dû risquer votre vie à maintes reprises pour le ramener. Heureux d'avoir retrouvé Drorn, le soldat ne pose que très peu de questions et votre entretien se déroule sans accros. Pour service rendu à la ville, le Sargent vous remet 150 pièces d'or et vous gagnez 30 points d'expérience pour avoir terminé cette quête !

Malheureusement pour Madeleine Priza, ni vous ni Drorn n'avez l'intention de lui dévoiler la vérité. L'histoire que vous lui racontez est identique, au mot près, à celle que vous avez donnée au Sargent Merot. Bien qu'elle n'était jusqu'alors que très peu appréciée par la communauté, les habitants de la ville offrent gracieusement leurs services à madame Priza. Une petite compensation pour alléger le chagrin de la disparition de sa fille.

Pour vous remercier, Drorn vous invite à venir lui rendre visite dans son atelier plus tard, en utilisant le paragraphe **285**. Vous pouvez noter ce numéro quelque part et vous y rendre à n'importe quel moment. Votre rapport est maintenant terminé, vous pouvez vous rendre au **343**.



246

Vous voyant jeter un œil à sa marchandise, l'homme vous lance :
- *Eh là vous, vous avez l'air de quelqu'un qui a besoin de fournitures pour ses aventures, une nouvelle gourde, une casserole ou même un peu de corde ? J'ai tout ici, n'hésitez pas à regarder, je n'ai pas encore tout déballé donc n'hésitez pas à fouiller.*

Ce marchand s'intéresse à tout type de produit qui n'est pas une arme ou une armure. Si vous avez sur vous des objets qui vous encomrent, vous pouvez les vendre ici.

NOTE : assurez-vous bien sûr d'avoir de l'or avant d'acheter quoi que ce soit... Et ne dépensez pas tout de suite vos sous, notez le total de vos dépenses sur une feuille à part (vous comprendrez ensuite pourquoi).

PRODUIT	PRIX	EFFET
Torche	1 PA	
Couteau de qualité	5 PO	1D6, AT/PRD-3, CHA-1
Lampe à huile	5 PO	
Pioche en fer	10 PO	1D6+1, AT/PRD-3, CHA-1, rup. 1-3
Barre à mine	5 PO	1D6-1, AT/PRD-3, CHA-2, rup. 1-5
Corde standard	1 PO le mètre	
Chapeau de paille	5 PA	
Gants de laine	1 PO	
Cape de base	5 PO	AD-1 pour les Nains
Tunique de toile	2 PO	CHA+1
Chemise silencieuse	50 PO	+1 aux jets de discrétion
Outre en cuir (1 litre)	2 PO	

Faites maintenant la somme de vos dépenses et, si vous avez la compétence RADIN, effectuez un jet de CHARISME. En cas de réussite, vous bénéficierez d'une réduction de 20% sur vos achats. Si vous n'avez pas cette compétence ou si vous ratez votre jet, vous devrez payer le prix fort.

Une fois vos achats terminés, n'oubliez pas de mettre à jour votre fiche et retournez au **5** pour parler aux marchands ou au **198** pour retourner à la place du marché.



247

Vous prenez votre temps pour vous approcher du nid, ce n'est pas le moment d'avoir les mains qui tremblent ! Vous vous concentrez pour ne pas faire le moindre bruit en cueillant les fleurs. Pour cela vous allez devoir effectuer une épreuve d'ADRESSE, avec un bonus de +4 si vous avez la compétence DÉPLACEMENT SILENCIEUX.

Dans le cas où vous passez l'épreuve avec brio, rendez-vous au **316**. Si vous échouez mais que vous avez la compétence COMPRENDRE LES ANIMAUX, rendez-vous au **259**. Sinon, rendez-vous au **309**.

248

Vous vous agrippez à la souche et vous tirez sur vos bras de toute votre force, vous serrez les dents, votre visage devient tout rouge et les veines de votre front commencent à gonfler. Vous tirez, tirez jusqu'à ce que vos doigts n'en puissent plus et lâchent. Entraîné par l'élan, vous reculez de plusieurs mètres jusqu'à tomber au sol. À cause de la chute, vous perdez 2 points de vie.

L'homme vous regarde et soupire :

- *Je n'y arriverai jamais, je n'en peux plus ! Il faut que je trouve une solution sinon je ne pourrais jamais utiliser ce champ !*

En voyant votre air interrogateur il vous explique :

- *C'est vrai que je ne vous ai rien expliqué, désolé. Déjà sachez que ce n'est pas votre faute, je ne vous en veux pas si on a pas réussi à sortir cette satanée souche.*

Il s'appuie sur ses bras pour se relever, essuie la poussière sur ses habits et reprend :

- Bref, moi, c'est Cristobal, je suis fermier à Roudmeule et la clairière que vous voyez, c'est à moi, c'est un pâturage pour mes bêtes. J'ai eu un souci ces derniers temps, figurez-vous qu'il y a quelques jours quelqu'un ou quelque chose m'a volé une vache. Comme j'ai ni l'envie ni le courage de courir dans la forêt, je me suis dit que la solution la plus simple était de construire un genre de muraille, une barrière, comme ça plus de problème. Mais c'est bien plus compliqué que ce que je pensais et je ne suis pas sûr d'y arriver... Maintenant je me remets en question, est-ce que je ne devrais pas prendre mon courage à deux mains et aller affronter cette forêt ? Je gagnerai sûrement du temps...

Si vous souhaitez proposer votre aide à Cristobal pour retrouver sa vache, rendez-vous au **178**.

Sinon, vous pouvez retourner à la forêt, au **186** où vous prendrez soin d'ignorer le chemin menant à la clairière.

❧ 249 ❧

-Vous voulez parler du Sargent Merot ? Paraît que c'est un type bien. Il prend ses grands airs et nous regarde de haut, les gens disent qu'il nous protège et qu'ils se sentent plus en sécurité. Moi, ce que j'en dis, c'est qu'il est très bien tant qu'on n'a pas besoin de lui ! À chaque fois que ma fille disparaît, il me dit que c'est normal, qu'elle reviendra d'elle-même, que je ne dois pas m'inquiéter. Jusqu'au jour où il y aura vraiment un problème, jusqu'au jour où ma petite Jeannette ne reviendra pas ! Ce jour-là j'aurais tout perdu et lui il s'en fiche. Par contre quand c'est le Nain qui disparaît, voilà que monsieur fait des discours et qu'il s'occupe personnellement des recherches. Tout ça pour se faire bien voir des gens, pour assurer son poste.

Vous pouvez maintenant revenir au paragraphe **152**.

❧ 250 ❧

Vous regardez fixement le voyageur dans les yeux et avancez lentement votre pied de la scène.

- Vous n'oserez pas !, vous défi-t-il.

Qui est-il pour vous donner des ordres ? Vous posez le pied et attrapez une lyre, vous entonnez une chanson bien de chez vous en faisant fi de l'homme. Ni une ni deux, vous voilà cible d'une chope en bois qui, bien que vide, pourrait abîmer votre beau visage. C'est le moment d'effectuer une esquivé, passez une épreuve d'ADRESSE pour éviter la trajectoire du projectile.

Si c'est une réussite critique, allez au **153**.

Si c'est une réussite, rendez-vous au **130**.

Si c'est un échec, dirigez vous vers le **233**.

❧ 251 ❧

La route de Grosplanier part vers le Sud du village, elle longe les collines de Roudmeule et finit par sortir de la ville. Plusieurs maisons la décore, mais l'une d'entre elles sort du lot : des ouvriers sont en train de travailler à sa rénovation, un jeune homme semble superviser les travaux. Vous voyant vous intéresser à l'ouvrage il s'approche de vous :
- C'est beau n'est-ce pas ? Je m'appelle William et je viens d'arriver en ville. Je suis originaire de Glargh et je suis venu pour ouvrir ma propre échoppe. J'ai remarqué que la magie était trop souvent réservée à une élite et je trouve ça dommage, je suis sûr qu'avec des petits enchantements mineurs il est possible d'améliorer la vie des gens d'ici. Regardez ça par exemple.

Il entre dans le bâtiment et en sort une pelle :

- C'est un outil enchanté pour s'adapter à la taille de son utilisateur, plus de risque de se casser le dos ! Et c'est pas beaucoup plus cher qu'une pelle standard. D'ailleurs si ça se trouve vous avez lu l'annonce sur le panneau d'affichage de la ville, vous êtes peut-être là pour ça ? J'ai besoin de fonds pour finir l'ouverture de la boutique, outre les travaux, je vais avoir besoin d'embaucher quelqu'un, de faire de la publicité. Aujourd'hui je recherche un ou plusieurs investisseurs, il me manque quelques pièces d'or pour combler les dépenses initiales. Est-ce que ça vous intéresserait ?

Si vous êtes disposé à investir (minimum 100 PO), rendez-vous au **124**.
Sinon vous pouvez retourner en direction de la place du marché au **198**.

❧ 252 ❧

Vous mutilez de votre arme le tentacule kidnappeur qui finit par vous relâcher. Ce faisant, vous atterrissez deux planches plus loin.

Retournez maintenant au **53** en ajoutant 2 à votre prochain jet de déplacement.

❧ 253 ❧

Si vous avez tué un voyageur dans cette taverne, rendez-vous au **218**.
Si vous n'avez tué personne, mais que vous avez subtilisé le contenu de la caisse de la taverne, rendez-vous au **158**.
Si vous n'avez commis aucun méfait dans la taverne ou si vous êtes déjà passé par ce paragraphe, rendez-vous au **182**.

❧ 254 ❧

Le voyageur en a plus qu'assez de vous et de vos agissements, d'abord vous essayez de voler la taverne et maintenant vous allez l'assourdir de vos piètres talents artistiques ? C'en est trop, il se lève de sa chaise et vous somme d'arrêter :

- Ça suffit maintenant, n'essayez même pas de monter sur scène, laissez-moi donc me reposer !

Si vous le regardez d'un air dédaigneux tout en posant le bout de votre pied sur la scène, rendez-vous au **250**.

Si vous vous rétractez, retournez au bar, au **171**.

❧ 255 ❧

Vous lui demandez si elle connaît Drorn ou si elle sait si quelqu'un lui voulait du mal. Elle vous répond d'un air sévère :

- Moi je ne l'aime pas bien ce Drorn. Je trouve qu'on en fait bien trop pour un si petit bonhomme ! Soi-disant que la ville ne s'en sortirait pas sans lui, bah ! Pourquoi on aurait besoin de quelqu'un pour redresser nos outils ? Donnez-moi un marteau, je le ferais, pas besoin d'être forgeron ! Et pis je le vois parfois avec ma fille, je n'aime pas bien ça. Je ne vois pas de quoi ils pourraient parler tous les deux, je suis sûre que c'est à cause de lui que ma petite Jeannette rentre tard le soir et qu'elle ne veut pas se marier !

Vous pouvez maintenant revenir au **152**.



256

Gonflée de courage, l'armée avance dans un bruit sourd en direction du fort ennemi. Le vacarme est si impressionnant que vous pouvez facilement imaginer la détresse dans laquelle doivent se trouver vos adversaires.

Arrivés aux portes du bâtiment, les rangs de l'armée s'ouvrent pour laisser passer un bélier de bois, sculpté en forme de sanglier. À chacun des chocs entre le bélier et la porte, les cris des soldats se font de plus en plus forts.

Finalement les portes cèdent, l'armée se rue à l'intérieur du fort et élimine les Gobelins les uns après les autres. Le Sargent Merot vous fait signe de le suivre :

- Moi et mes hommes allons en direction de la salle où siège le chef Orque, venez avec nous, vous méritez de le combattre. Nous allons vous libérer le passage, vous n'aurez qu'à vous soucier de lui, bonne chance !

Vous entrez en trombe dans la salle principale du fort, comme prévu le Sargent et ses hommes vous ouvrent la voie et vous vous retrouvez en face à face avec l'ennemi.

L'énergie vitale du chef Orque est variable et dépend de votre niveau, vous devrez la calculer avant le début du combat selon la formule suivante : $EV = 25 + (2 \times \text{niveau du héros})$.



CHEF ORQUE					
COU	AT	PRD	PR	RM	EV
10	11	10	3	9	à calculer

DÉGÂTS

1D6+4 (Marteau)

Si vous parvenez à tuer votre adversaire, rendez-vous au **262**.

Si vous tombez sous la barre des 3 points de vie, rendez-vous au **327**.

Si vous perdez la vie, rendez-vous au **162**.

257

Vous sortez de votre sac un bouquet d'Eromine bleue, les yeux d'Amélia s'ouvrent en grand :

- Oh merci, merci beaucoup ! Je vais pouvoir reprendre le travail, mes réserves commençaient à se faire vide !

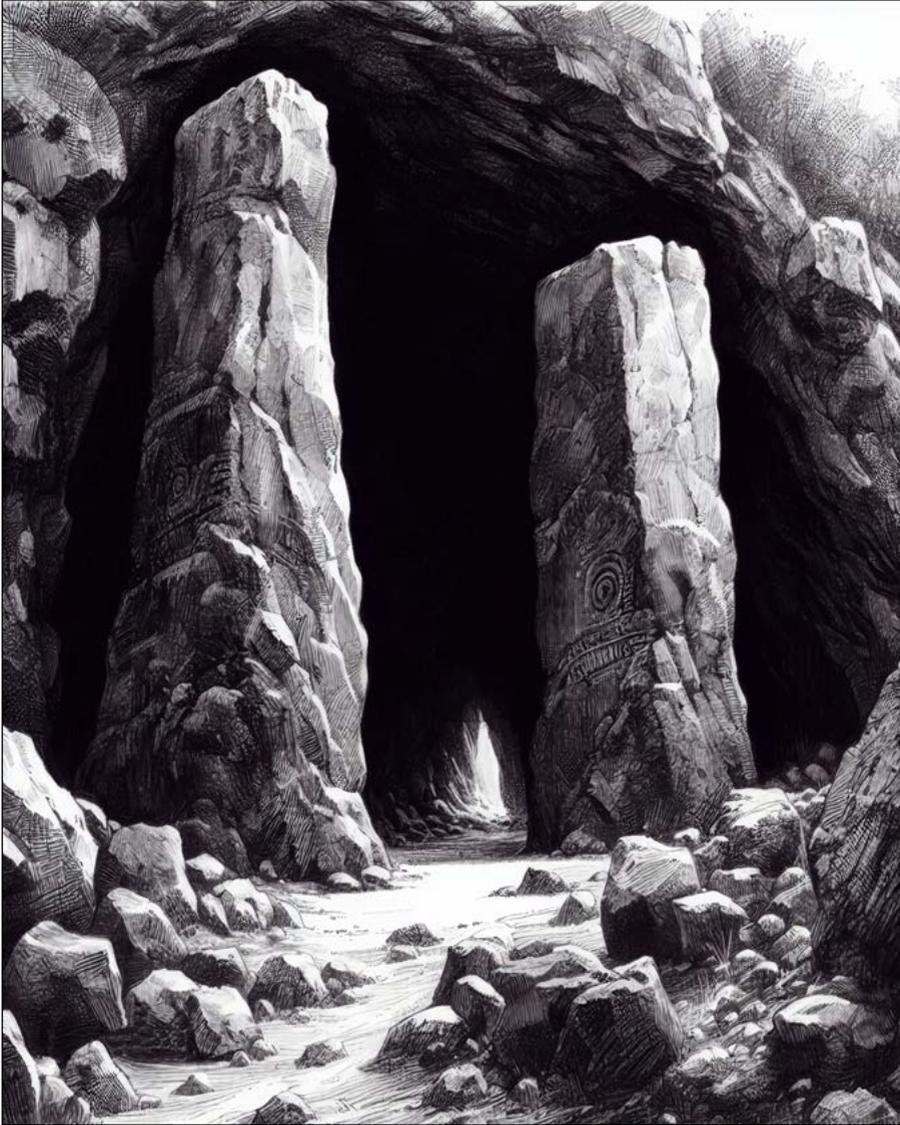
Elle fouille dans un tiroir de son établi pour en sortir une poignée de pièces et une fiole :

- Voici 20 pièces d'or et une potion de soin léger pour votre peine, vous les avez bien méritées !

Ajustez votre feuille en y ajoutant les pièces d'or et la potion de soin léger (restaure 5 points de vie). Vous gagnez également 14 points d'expérience pour avoir terminé cette quête. Avant que vous ne changiez de discussion, Amélia s'adresse à vous :

- Excusez-moi, mais si dans le futur vous avez besoin de potion n'hésitez pas à repasser, je vous ferai un prix. Je vous dois bien ça... Et passez une bonne journée !

Vous pouvez maintenant parler de Jeanne avec Amélia en vous



Deux monolithes en pierre imposants marquent l'entrée de la caverne.

rendant au **136**.

Par ailleurs, si c'est la troisième fois que vous rendez service à Amélia, rendez-vous au **19**.

Sinon, vous pouvez retourner à la discussion avec Amélia au **199** ou sortir de la boutique pour rejoindre le chemin de la forêt, au **286**.

❧ 258 ❧

L'ancienne mine de Picaroc n'est plus exploitée depuis maintenant plusieurs années. On y cherchait du fer qui était ensuite acheminé par bateau jusqu'à la cité de Glargh. Suite à un accident ayant engendré l'effondrement d'une galerie, la mine a été fermée et labellisée comme dangereuse. Elle n'est aujourd'hui utilisée que pour servir de refuge aux habitants de la région en cas d'attaque ennemie, mais cela ne s'est pas produit depuis plusieurs décennies.

Deux monolithes en pierre imposants marquent l'entrée de la caverne, après les avoir passés, et une fois que vos yeux se sont habitués à l'obscurité, vous prenez le temps d'observer les environs. Vous vous trouvez dans la chambre principale de la mine, de vieilles caisses vides, faites de bois et de métal, ont été abandonnées là, à côté d'un stock de bois pourri.

Trois artères s'ouvrent devant vous, il vous faudra en choisir une à explorer, mais attention : l'obscurité est omniprésente dans la mine. À moins d'avoir un objet vous permettant de voir plus clair, telle une torche ou une lampe, vous souffrirez d'un malus de -2 à tous vos jets tant que vous êtes dans la pénombre. Il vous faut maintenant choisir un chemin à prendre :

- Vous pouvez emprunter l'artère de gauche au **36**.
- Vous pouvez également continuer tout droit au **128**.
- Ou prendre sur votre droite, au **318**.

🐉 259 🐉

L'oiseau vous fixe alors vous vous arrêtez de bouger. Vous avalez bruyamment votre salive tout en imaginant toutes les options qui s'offrent à vous : arracher les fleurs et partir en courant, attaquer le Flaak, tout simplement partir, hurler même ?

Votre réflexion est coupée par un cri de l'oiseau dans votre direction :
- *Pas toucher l'œuf ! Pas toucher l'œuf !*

Vous prenez un peu de temps pour réfléchir, mais aucune stratégie ne se dessine dans votre tête, la pression mise par le Flaak vous empêche de penser correctement et, tremblant, vous tentez de cueillir les fleurs sans toucher aux œufs.

Vous pouvez maintenant effectuer un jet d'ADRESSE, avec un malus de -3, pour cette opération difficile.
Si vous réussissez, rendez-vous au **231**.
En cas d'échec, rendez-vous au **43**.

🐉 260 🐉

La chambre du forgeron est des plus simples, il ne se trouve ici qu'un lit ainsi qu'une petite table ronde sur laquelle trône une chope vide. Le sol de pierre a été décoré d'un épais tapis de laine rouge, probablement dans le but d'éviter tout contact avec la pierre froide dès le réveil. Dans une bibliothèque vous pouvez voir plusieurs livres semblant tous traiter du même sujet : la forge.

Si vous réussissez une épreuve d'INTELLIGENCE, avec un bonus de +3 si vous possédez la compétence ERUDITION, vous pouvez lire un livre au hasard au **193**.

Sur le lit, vous trouvez une tunique verte très usée et bien trop grande pour un Nain. Vous pouvez la prendre avec vous si le cœur vous en dit, mais vu son état vous ne pourrez pas la vendre.

Vous pouvez maintenant vous rendre dans la pièce principale, au **99**.

🐉 261 🐉

Les fenêtres sont de simples trous garnis d'un cadre de bois. L'une d'elles est tenue fermée par une planche amovible qui recouvre complètement l'ouverture. L'autre est ouverte et offre une vue sur les fermes de l'impasse des vaches. En l'inspectant de plus près, vous parvenez à trouver un morceau de tissu vert déchiré, accroché au cadre de la fenêtre.

Effectuez maintenant un jet d'INTELLIGENCE.
En cas de réussite, rendez-vous au **268**.
Sinon, votre examen terminé, vous retournez au **9**.

🐉 262 🐉

Une dernière attaque et c'en est fini, le chef ennemi tombe à terre, couvert de blessures. Voyant qu'il vient de perdre la vie, ses subordonnés prennent la fuite et offrent ainsi des cibles faciles au Sargent Merot et ses hommes. Vous gagnez 15 points d'expérience pour ce combat mémorable.

Le Sargent vient vous féliciter et vous laisse fouiller le cadavre :
- *Vous avez bien mérité une récompense, je vous laisse tout ce que vous trouverez sur le monstre, nous vous devons cette victoire.*

En fouillant l'Orque vous trouvez 12 pièces d'or ainsi qu'un superbe « *Plastron de cuir renforcé métal, enchanté* » (PR 3, AD-1, FOR+1, rup. 1-3), d'une valeur de 200 pièces d'or.

Après avoir récupéré tout ce que vous pouviez sur l'Orque, vous participez aux recherches pour retrouver Drorn. S'il a bien été enlevé par ces monstres, vous devriez pouvoir en retrouver la trace. L'armée entière s'attèle à la tâche et en fin de journée il faut se rendre à l'évidence : Drorn n'est pas ici, les Orques et les Gobelins n'ont rien à voir avec sa disparition.

Il est maintenant temps de rentrer à Roudmeule, les soldats et vous démontez le camp avant de prendre la route du retour.

Vous arrivez en fin de soirée au village, le Sargent Merot vous offre le repas et un endroit où dormir. Il vous remet également les 20 pièces d'or promises par jour de campagne soit 60 pièces d'or pour trois jours, ainsi qu'un bonus de 5 pièces pour avoir vaincu le chef ennemi et avoir mis un terme à cette bataille. En outre le Sargent vous remet l'insigne des chevaliers de Roudmeule, signe de votre appartenance à la garde du village.

Notez le paragraphe 172, il pourrait vous être utile si vous avez besoin de présenter cet insigne à quelqu'un.

Il vous faut maintenant calculer vos gains d'expérience en appliquant la formule suivante : $[10 + (2 \times \text{niveau du héros})] \times 3$.

La nuit de sommeil et le repas vous permettent de restaurer 4 points de vie. Au petit matin, vous quittez le poste de garde et repartez en direction de la place du marché, au **198**.



263

Vous vous mettez à renifler et une douce odeur d'humus humide vient chatouiller vos narines, des champignons poussent dans les parages, ça ne fait aucun doute ! Vous cherchez quelque temps et vous finissez par tomber sur un parterre de champignons multicolores. Quatre espèces de champignons différents sont sous vos yeux :

- Des champignons au chapeau lisse et pointu, de couleur blanche, au **166**,
- D'autres de couleur orange, au pied renflé qui sont plutôt imposants puisque leur diamètre avoisine les dix centimètres, au **72**,
- D'autres encore de couleur orangée, au chapeau rugueux et au pied renflé, au **323**,
- Enfin, des petits champignons marrons aux traits orangés, en forme de trompette, au **143**.

Si vous êtes accompagnés, rendez-vous au **42**.

Si vous souhaitez revenir en arrière, au croisement précédent, rendez-vous au **60**.

264

Sortant de votre cachette, vous attaquez les deux Gobelins et les surprenez, vous bénéficiez donc d'une attaque bonus que votre cible ne pourra ni esquiver ni parer.

Pour la suite du combat, rendez-vous au paragraphe **110**.

🐉 265 🐉

Fou de rage, vous vous ruez sur le voyageur, toutes armes dehors. Ayant mal calculé sa force, le voyageur est emporté par son élan et ne pourra parer votre première attaque.

Rendez-vous au **267** pour la suite du combat.

🐉 266 🐉

Si vous avez eu une altercation avec le voyageur, rendez-vous au **314**. Sinon, continuez votre lecture.

C'est un homme d'une quarantaine d'années, ses habits et son aspect vous permettent de deviner qu'il a vu du pays, ce n'est clairement pas son premier voyage. Un coup d'œil rapide vous permet de voir qu'il porte une dague à la ceinture et vous apercevez son sac à dos au pied de sa chaise. Vous voyant vous approcher, il lance la conversation :

- Bien le bonjour, j'espère que vous vous portez bien et que vous avez bien dormi. Moi j'ai très bien dormi et j'ai même rêvé !

Vous n'avez même pas le temps de prononcer un mot qu'il enchaîne :

- Si vous cherchez le petit déjeuner, c'est juste derrière vous, la pièce ouverte que vous voyez là.

Il pointe du doigt une ouverture située entre l'escalier et le bar.

- Au fait, j'ai oublié de me présenter, je m'appelle Régis ! Je suis de passage dans Roudmeule et j'adore rencontrer des gens alors si vous avez cinq minutes je me ferais un plaisir de discuter avec vous !

Si vous souhaitez en apprendre plus sur lui et sur les raisons de sa présence ici, rendez-vous au **146**.

Si vous voulez en savoir davantage sur les raisons de l'agitation en ville, allez au **149**.

Si l'objet de ses rêves vous intéresse, vous pouvez en savoir plus au **290**.

Si vous préférez revenir à la vue sur la taverne, rendez-vous au **171**.

🐉 267 🐉

Le combat avec le voyageur s'engage, il n'est pas des plus habile, mais il pourrait vous donner du fil à retordre !

RÉGIS LE VOYAGEUR					
COU	AT	PRD	PR	RM	EV
8	8	7	1	7	13
DÉGÂTS					
1D6+2 (Dague)					

Si vous parvenez à tuer le voyageur, vous remportez 7 points d'expérience.

Si vous étiez en train de piller la caisse de l'auberge, celle-ci vous rapporte 1D20 pièces d'or.

Vous pouvez maintenant le fouiller au **190**.

Si vous tombez en dessous de 3 points de vie pendant le combat, vous vous évanouissez pour vous réveillez au **115**.

Si vous mourrez, rendez-vous au **73**.

❧ 268 ❧

Vous vous penchez un peu par la fenêtre restée ouverte pour observer les environs. En regardant au sol, vous apercevez des traces de pas dans la boue qui semblent contourner la maison pour rejoindre la rue des Cailles. Il est donc certain que Jeanne n'a pas été enlevée, mais qu'elle a bien quitté le domicile de son plein gré. Vous gagnez 2 points d'expérience pour récompenser vos talents d'enquêteur.

Vous pouvez maintenant retourner à l'étude de la chambre au 9.

❧ 269 ❧

Sans dire un mot, le soldat jette un coup d'œil aux alentours avant de vous ouvrir le passage. En refermant la porte derrière vous il vous chuchote :

- Ne cassez rien ! Et si quelqu'un vous attrape vous êtes entré ici tout seul, sans l'aide de personne, ne parlez pas de moi !

Vous vous trouvez maintenant dans l'atelier de Drorn, au 99.

❧ 270 ❧

Vous voyez à la couleur de son visage que Cristobal a du mal à se remettre de l'horrible spectacle auquel il vient d'assister. Il s'approche de vous :

- Je... Je vais partir de mon côté et prendre le temps de réfléchir à tout ça, j'ai perdu une bête aujourd'hui mais je n'aurais jamais pu imaginer une telle cruauté. Venez me rejoindre à l'impasse des vaches quand vous trouvez le temps, je me dois de vous récompenser pour vos efforts.

Cristobal vous laisse seul avec vos pensées et disparaît dans la forêt. Après quelques minutes à observer une dernière fois cette démonstration de barbarie, vous finissez par regagner la forêt, au 186.

❧ 271 ❧

Vous retrouvez Régis à la taverne du « *Renard Coquet* ». Comme prévu il vous attendait à sa table, là où vous l'avez vu pour la dernière fois.

- Alors, j'ai entendu dire que vous aviez retrouvé le forgeron ? Merci beaucoup pour votre aide, voilà comme promis la somme dont nous avons convenu ensemble.

Vous gagnez le montant promis par Régis (que vous aviez pris soin de noter, sinon considérez que vous gagnez 20 pièces d'or) ainsi que 8 points d'expérience.

L'aventure est cette fois terminée pour de bon, félicitations et merci d'avoir joué.

Vous pouvez toujours vous balader en ville, si vous le souhaitez, en vous rendant à la place Gustave, au 244.

❧ 272 ❧

Vous avez fait preuve de beaucoup de bravoure lors de votre affrontement et cela vaut bien 18 points d'expérience !

La bête gît sur le sol et, d'un dernier geste brutal, vous mettez fin à ses jours.

Vous pouvez maintenant fouiller le reste de la galerie en vous rendant au 25.

273

D'un geste agile et maîtrisé le garde s'empare de la bourse que vous faites virevolter devant lui avant de pointer sa lance vers vous :

- Tu penses pouvoir me corrompre ? Sache que les soldats de Roudmeule ont de l'honneur et que tes pièces serviront à une cause juste ! La ville te remercie de ta généreuse donation ! Maintenant tu peux partir et attention à ce que tu fais !

Vous pouvez faire un pas en arrière et retourner au paragraphe **101** où vous prendrez soin d'ignorer l'interaction avec le garde.

Vous pouvez également l'attaquer, auquel cas vous devez vous rendre au **144**.

274

Sans éveiller les soupçons de Madeleine, vous parvenez d'un geste à mettre la pièce dans votre poche.

Vous gagnez, en plus de la pièce d'or, 2 points d'expérience.

Votre larcin effectué, vous retournez au **9**.

275

Votre assaut surprend le garde qui n'a pas le temps de parer l'attaque que vous lui assénez.

Rendez-vous ensuite au **144** pour la suite du combat.

276

Voilà une chose bien inhabituelle que de mourir contre des myconides, surtout quand ceux-ci ne sont même pas à l'âge adulte... Mais que voulez-vous, parfois le destin s'acharne et vous ne pouvez rien y faire.

Si votre compteur de point de destin est vide, c'est là la **FIN** de votre aventure.

Sinon, soustrayez 1 point de destin de votre feuille de personnage puis rendez-vous au **167**.



277

L'agilité et vous ça fait deux. Vous tombez au sol sur une pierre ce qui vous fait perdre 1 point de vie.

Vous vous relevez en tant bien que mal et vous vous reconfortez en vous disant qu'au moins, personne ne vous a vu échouer ainsi.

Vous pouvez revenir devant l'atelier, là où le soldat monte la garde au

101 ou tenter une autre approche au **211**.

❧ 278 ❧

Vous écoutez la discussion des deux êtres depuis votre cachette et parvenez à comprendre qu'ils sont ici pour repérer les lieux et récupérer des informations sur le village. Ils ne sont pas très intelligents, aussi leurs propos sont confus, mais vous parvenez à comprendre que ce sont les laquais d'un village Orque situé à l'Ouest du village. Vous comprenez également que leur mission les effraie et qu'ils n'espèrent rencontrer personne, leurs compétences en combat n'étant pas des plus aiguisées.

Vous gagnez 2 points d'expérience pour vos capacités d'espionnage.

Vous pouvez maintenant repartir en ville avec ces informations, au **169**.

Ou vous pouvez les attaquer en profitant de l'effet de surprise, au **264**.

❧ 279 ❧

Le travail de fouille vous a été facilité puisque les tiroirs sont presque tous vides. Dans l'espoir d'y trouver des indices, vous les inspectez malgré tout, mais sans grand succès. Vous trouvez tout de même une pièce d'or que vous pouvez subtiliser grâce à un jet d'ADRESSE, avec un bonus de +4 si vous avez la compétence CHOURAVER.

Si vous souhaitez voler la pièce, effectuer votre jet.

En cas de réussite, rendez-vous au **274**.

En cas d'échec, rendez-vous au **63**.

Si cela ne vous intéresse pas, vous pouvez retourner au **9**.

❧ 280 ❧

Vous vous approchez d'une grande maison carrée dont le rez-de-chaussée a été aménagé en échoppe. Vous devinez à son enseigne en forme de bouclier qu'il s'agit d'une armurerie, vous pourriez probablement y trouver de quoi vous équiper. Malheureusement pour vous, les volets fermés vous font comprendre que le magasin n'est pas encore ouvert... Sûrement à cause du grabuge que vous avez entendu ce matin...

Sur l'enseigne vous lisez « *L'aventurier Aguerri* » et en dessous, en plus petit, « *Pour l'aventure à petits prix !* ».

Cela ne vous rassure guère sur la qualité des objets que vous trouverez dans cet établissement, mais il pourrait y avoir des occasions intéressantes...

En regardant autour de vous, vous apercevez une chose brillante au sol : il s'agit d'une pièce d'or qu'un passant a dû perdre et que vous pouvez ajouter à votre pécule.

Continuer dans la direction de la rue des Cailles au **58**.

Retourner à la place Gustave au **215**.



❧ 281 ❧

La planche sur laquelle vous deviez vous rendre est manquante, il vous faut retourner au **53** et relancer le dé.

❧ 282 ❧

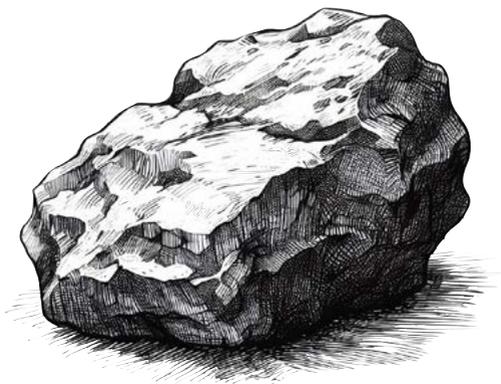
Le plafond de cette galerie est très friable en raison de l'eau qui s'y infiltre depuis la fermeture de l'exploitation.

Faute d'entretien, une pierre se disloque et vient trouver votre tête.

Passez une épreuve d'ADRESSE pour esquiver. En cas d'échec, le choc vous fait perdre 1D6 points de vie.

Si vous portez un casque, soustrayez à ce montant son score de protection. Effectuez ensuite un test de rupture sauf si vous êtes équipé d'un casque de mineur. En cas d'échec, votre casque ne résiste pas au choc et cède.

Vous pouvez maintenant retourner au **53**.



❧ 283 ❧

Votre vue devient floue, vos muscles ne répondent plus et vous tombez à terre, la tête lourde. Avant de perdre connaissance, vous voyez un Gobelin s'approcher de vous et vous sentez qu'il vous attache les mains avec une cordelette épaisse.

Vous ne savez pas combien de jours se sont passés, mais vous vous réveillez prisonnier d'une cage de bois, dans une cabane recouverte de peau animale. En face de vous un Gobelin semblait attendre votre réveil avec impatience puisque vous avez à peine le temps d'ouvrir les yeux qu'il hurle pour appeler ses compagnons.

Retrouvant peu à peu vos sens, vous tournez la tête pour observer les alentours, ce que vous voyez vous terrifie : des cadavres de bêtes, d'Humains, de Nains et même d'autres que vous ne pouvez identifier, sont entassés au fond de la cabane. Vous n'avez pas le temps de penser à ce que vos hôtes vous réservent qu'entre dans la pièce un Orque de presque deux mètres de haut. À votre grande surprise il parle votre langue, certes avec un accent, mais il vous parle :

- Perdre contre un Gobelin, hahaha, toi être un mauvais guerrier. Toi pas résister longtemps !

Il s'empare alors d'un gourdin de bois épais et vous fracasse une jambe :

- Dis-moi tout sur ville, gardes, armes, magie ?

Votre vie va s'arrêter ici, en ces murs, c'est une certitude. Mais peut-être parviendrez-vous à résister à la torture et à empêcher que le village de Roudmeule ne soit détruit ? Cette question se résoudra par une épreuve de FORCE, si vous résistez, rendez-vous au **48** sinon au **129**.



284

Félicitations, vous êtes arrivé de l'autre côté du pont et cela mérite bien 10 points d'expérience.

Vous continuez votre chemin jusqu'à rejoindre une vieille bâtisse en pierre que l'on pourrait presque qualifier de ruine. À travers les interstices, vous apercevez une faible lueur rougeâtre et vous entendez même quelqu'un chantonner. Estimant qu'aucune créature mal-faisante ne perdrait son temps à chanter, vous passez la porte d'un pas assuré. Vous êtes accueilli par un Nain arborant fièrement une barbe noire tressée :

- Eh bien, bonjour à vous ! Voilà un petit moment que je n'avais vu personne. Moi, c'est Drorn, c'est vous les secours ?

Intrigué par cet accueil pour le moins inattendu, vous posez toutes les questions qui vous passent par la tête : Que fait-il ici ? Quel est cet endroit ? Où se trouve Jeanne ? Est-il blessé ?

- Blessé ? Non, non, tout va bien, merci. La petite connaît bien le coin alors nous sommes arrivés sans encombre.

Il se redresse et, de sa main, il vous présente les environs :

- Ce que vous voyez là, c'est un peu son atelier secret si vous voulez. Jeanne est passionnée par la forge et par les inventions, j'ai moi-même du mal à comprendre tout ce dont elle me parle alors que je suis dans le métier depuis un certain temps maintenant.

Son expression se fait plus sérieuse alors qu'il commence à vous parler de Madeleine Priza :

- Mais sa mère, une fermière aux idées rétrogrades, que vous avez dû rencontrer d'ailleurs, ne pense qu'à marier Jeanne pour qu'elle reprenne la ferme avec son futur mari. Un soir, Jeanne est venue me voir à l'atelier et elle m'a convaincu de l'aider à s'échapper, ça faisait longtemps qu'elle avait cette idée en tête. Elle avait déjà réfléchi à tout, il fallait faire passer ma disparition pour un enlèvement alors on

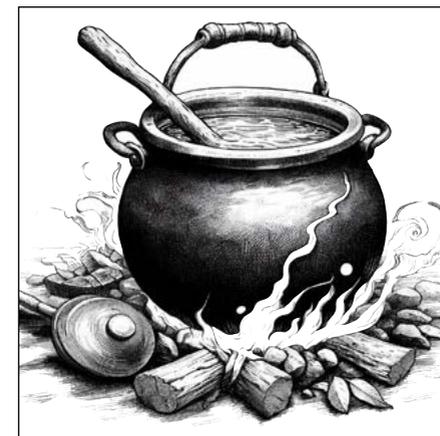
a retourné mon atelier pour rendre la chose plausible. Le but était d'attirer l'attention des gardes sur moi pour lui laisser le temps de partir.

Vous parvenez à deviner que Drorn hésite à vous dire toute la vérité. Pesant le pour et le contre, il finit par se résigner et vous explique :
- Après tout, vous êtes en quelque sorte mon sauveur, ce serait injuste de ne pas tout vous raconter. Le but de toute cette manœuvre était de permettre à Jeanne de se rendre à Glargh depuis Rillettebourg, j'ai vidé la caisse de mon atelier pour qu'elle puisse y trouver un logement et qu'elle puisse y étudier convenablement. Avant de partir, elle a acheté tout le matériel et les vivres nécessaires pour le voyage. Elle m'a dit de rester ici pendant au moins une semaine, où jusqu'à ce que quelqu'un me retrouve. Maintenant que vous êtes là, je suppose qu'on va pouvoir rentrer.

Il plonge une cuillère en bois dans sa marmite pour en goûter le contenu puis il remplit une assiette qu'il vous tend :

- Mais d'abord, tenez, le repas est prêt. Vous devez avoir faim non ?

Vous restez là une heure avec Drorn, à discuter de Roudmeule, de Jeanne et sa mère, des aventures que vous avez vécues pour le retrouver... Puis, vous partez ensemble, après avoir partagé un bon repas qui aura restauré deux de vos points de vie, pour rejoindre la ville au **303**.



285

Vous poussez la porte de l'atelier de Dron pour le trouver à sa forge, de retour à son poste à réparer divers outils. Vous voyant entrer il s'arrête et vous accueille :

- Bonjour ! Oh, c'est vous ! Ça me fait plaisir que vous veniez me rendre visite. Comme vous pouvez le voir j'ai repris du service, le travail s'est accumulé pendant mon absence. Par contre, je pense que les gardes ont dû se faire plaisir parce que certaines de mes possessions ont disparu... Bon, ce n'est pas comme si j'étais étonné, mais quand même, c'est pas très correct... Enfin, vous êtes venu parce qu'il vous fallait quelque chose ?

Si vous possédez une **tête de hache en acier trempé** et un minéral dont vous ignorez le nom, vous pouvez additionner les deux numéros associés à ces objets et ajouter **113** au total. Rendez-vous ensuite au paragraphe obtenu.

Si vous ne possédez qu'une **tête de hache en acier trempé**, prenez le numéro associé et ajoutez **73**. Rendez-vous ensuite au paragraphe obtenu.

Si vous ne possédez que le minéral dont vous ignorez le nom, prenez le numéro associé et ajoutez **18**. Rendez-vous ensuite au paragraphe obtenu.

Sinon, Dron vous propose simplement d'aiguiser votre arme, ajoutant 1 point à ses dégâts, et ce, de manière définitive. Vous pouvez maintenant retourner à la place Gustave, au **244**.

286

Vous marchez sur le bien-nommé chemin de la forêt, vous passez entre plusieurs maisons et arrivez à une maison blanche à colombages aux volets rouges. Sur une pancarte en forme de fiole accrochée au mur vous lisez « *Les Armoires d'Amélia* », ce qui vous permet de déduire que c'est là la boutique d'une alchimiste.

Si vous souhaitez entrer dans la boutique, rendez-vous au **199**.

Si vous préférez marcher jusqu'à la forêt, continuez votre route au **148**.

Sinon vous pouvez retourner à la route de Rillettebourg au **23**.



287

- Ah la fille Priza ? Si vous la cherchez, vous la trouverez sûrement chez elle ou dans les alentours. C'est qu'elle est drôlement travailleuse ! Vous devriez la voir aider à la ferme, elle a beaucoup de force et sa mère dépend énormément d'elle pour faire tourner la boutique ! Sans elle, Madeleine aurait certainement abandonné depuis longtemps. Elle vient souvent me voir avec des ingrédients pour que je leur cuisine des repas, avec l'âge sa mère a de plus en plus de mal à cuisiner. Pis moi ça me fait plaisir quelqu'un qui aime ma cuisine. Surtout qu'elle amène toujours trop, pour être sûre que j'ai une part, c'est qu'elle est drôlement gentille. Elle est venue il y a quelques jours pour me déposer des légumes, comme à son habitude. Elle avait l'air triste, mais il faut dire qu'à la maison ça ne doit pas être facile avec la mère Priza, c'est qu'elle est dure avec sa fille... Enfin, je n'ai pas d'enfant donc je ne peux pas vraiment critiquer. Bref, vous voulez autre chose ?

Vous pouvez maintenant retourner au **47**.

288

À peine quelques secondes après avoir posé le pied sur la planche, vous sentez quelque chose vous attraper la jambe et vous tirer hors du pont. Un tentacule long d'une dizaine de mètres a jailli de la rivière courant sous le pont, son propriétaire semble vous avoir désigné comme son prochain repas.

Effectuez maintenant 3 jets d'attaque consécutifs (notez qu'une réussite critique compte comme 2 réussites et qu'un échec critique compte comme 2 échecs).

Si vous avez réussi à porter 3 coups, rendez-vous au **252**.

Si vous avez porté au moins 2 coups, allez au **238**.

Si vous n'avez réussi qu'à asséner 1 coup au tentacule, rendez-vous au **109**.

Si vous n'êtes pas parvenu à toucher une seule fois votre assaillant, rendez-vous au **157**.



289

Vous vous débâtez tant bien que mal, mais la main du garde est trop serrée, il vous tient et ne vous lâchera pas. Il vous frappe au visage pour vous calmer, vous faisant perdre 3 points de vie.

Vous pouvez suivre gentiment les gardes, jusqu'au **115**.

Ou vous battre, au **226**.

290

Le voyageur vous regarde avec surprise et tente tant bien que mal de cacher la joie dans ses yeux.

- Vous vous intéressez aux rêves ? Rares sont les personnes qui prennent le temps d'écouter les miens ! Avant de vous raconter laissez-moi me présenter, je suis coursier et je voyage à travers la Terre de Fangh pour délivrer des messages, des paquets. On ne pourrait pas qualifier mon métier d'épique, mais je dois admettre que je ne vis pas des aventures tous les jours. Les rêves sont donc pour moi un moyen de m'évader, de vivre des péripéties qui ne sont ordinairement réservées qu'aux héros !

Tenez, puisqu'on en parlait, cette nuit, j'ai rêvé que j'avais une femme, une elfe, on faisait les magasins à Glargh. J'ai acheté un joli pull vert, un peu moulant. Après on a pris un bateau. Et on est parti, mais c'est comme si la mer était verticale, on montait d'étage en étage. Après on arrive chez des gens. Ils avaient la tête toute peinte avec des couleurs vives, ils étaient vachement beaux !

Vous êtes happé par le récit alors le voyageur continue :

- Ensuite on a continué à monter, on est arrivé chez les hommes poireaux, je crois bien, pis avec mon nouveau pull vert, ils m'ont pris pour un des leurs, alors ça s'est bien passé. On a discuté et on a joué à un jeu, mais je ne me souviens pas lequel... Après je suis rentré à Glargh, mais ma femme avait disparu, probablement qu'elle est restée chez les hommes poireaux. Vous savez, les elfes et les légumes...

Vous souriez poliment parce qu'à moins d'être un Nain cette blague ne vous fait pas beaucoup rire.

- Enfin voilà, il est bien mon rêve hein ? Et vous alors, vous n'avez pas un rêve à me raconter ?

Vous racontez un de vos rêves à Régis, un de ces rêves qui parlent d'aventures et qui sont la raison pour laquelle vous êtes ici aujourd'hui, dans Roudmeule, à la recherche de gloire et de fortune. Cette petite discussion avec Régis lui a fait fort plaisir, vous gagnez un bonus de +3 lors des épreuves de CHARISME avec lui.

Vous pouvez maintenant changer de conversation **266**.

❧ 291 ❧

Après vous avoir scruté un moment, Régis se convainc lui-même de votre bonne foi et décide de vous faire confiance. Il sort alors de son sac un lourd objet, emballé dans un tissu épais et huileux :

- Voilà ce dont je vous parlais, c'est une tête de hache en acier trempé. Comme vous pouvez le voir, elle n'a pas été affûtée depuis longtemps, mais elle reste assez tranchante. Je ne sais pas vraiment de quand elle date, mais je sais qu'elle est vraiment ancienne. En l'état, je pense qu'elle ne vaut pas grand chose. Mais une fois retapée, affûtée et montée sur son manche, je n'ose même pas imaginer le prix !

Si vous êtes d'origine elfique ou un pratiquant des arcanes, la vue de cet objet ne vous fait ni chaud, ni froid. Sinon, les yeux pleins d'étoiles, vous contemplez l'arme avec envie.

Vous gagnez 5 points d'expérience et pouvez retourner à votre discussion au **266** ou retourner au bar, au **171**.



292

La forge est de forme circulaire, elle est assez éloignée des murs pour que l'on puisse aisément en faire le tour. Au plafond est accroché par un bâti métallique un grand soufflet de bois et de cuir permettant d'alimenter le foyer en air.

Effectuez maintenant un jet d'INTELLIGENCE, avec un bonus de +3 si vous possédez la compétence INSTINCT DU TRÉSOR.

Si l'épreuve est réussie rendez-vous au **333** sinon, retournez au paragraphe **99**.



293

Vous vous débattiez et abandonnez l'objet au garde et vous vous retournez pour fuir à travers la porte. Dans un sursaut, le garde vous jette la tête de hache ce qui vous inflige 3 points de dégâts. Vous parvenez tout de même à sortir par la porte et vous courez au hasard pour quitter la ville. Vous n'avez pas vraiment le temps de réfléchir alors c'est décidé, vous prenez la route de Rillettebourg, à l'Ouest, et vous courez.

Les gardes ont appelé des renforts et vous commencez à fatiguer, effectuez un jet d'ADRESSE.

En cas de réussite, rendez-vous au **39**.

En cas d'échec, rendez-vous au **45**.

294

Vous sortez de votre sac les corps inanimés des petits monstres champignons que vous avez affrontés dans la forêt. Vous les posez sur le plan de travail d'Amélia qui se précipite pour les observer :

- Oh superbe, des myconides, c'est rare en cette saison. À leur taille, on voit clairement qu'ils ne sont pas matures, mais ça fera l'affaire, ce sont les premiers de l'année ! Vous allez voir, avec quelques épices, c'est très bon. Jeunes, ils sont moins amers, c'est comme ça que je les préfère. Tenez, je vais en préparer un morceau pour vous faire goûter !

Vous passez un moment avec Amélia dans sa boutique à discuter, à vous raconter vos vies et vos aventures.

Après une heure, vous vous décidez à partir. Pour vous remercier, Amélia vous donne 5 pièces d'or par myconide livré. Ce repas, préparé par votre amie l'alchimiste, restaure 2 de vos points de vie manquants. Vous gagnez également 10 points d'expérience.

Vous pouvez maintenant parler de Jeanne avec Amélia en vous rendant au **136**.

Par ailleurs, si c'est la troisième fois que vous rendez service à Amélia, rendez-vous au **19**.

Sinon, vous pouvez retourner à la discussion avec Amélia au **199** ou sortir de la boutique pour rejoindre le chemin de la forêt, au **286**.

❧ 295 ❧

Si vous souhaitez vous restaurer, rendez-vous au **329**.

Si vous voulez organiser un petit concert sur la scène de la taverne, rendez-vous au **224**.

Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre une chambre et un repas, afin de vous reposer, au **18**.

Si vous souhaitez sortir de la taverne pour rejoindre la place Gustave, rendez-vous au **244**.

❧ 296 ❧

La fatigue commence à se faire sentir et vous savez exactement où aller pour vous reposer : dans la grange d'Eugénie, la fermière. Vous voilà donc à arpenter l'impasse des vaches jusqu'à ladite grange. Vous trouvez un endroit où poser vos affaires et vous ramassez de la paille pour confectionner un matelas. Vous profitez également du calme pour manger un morceau.

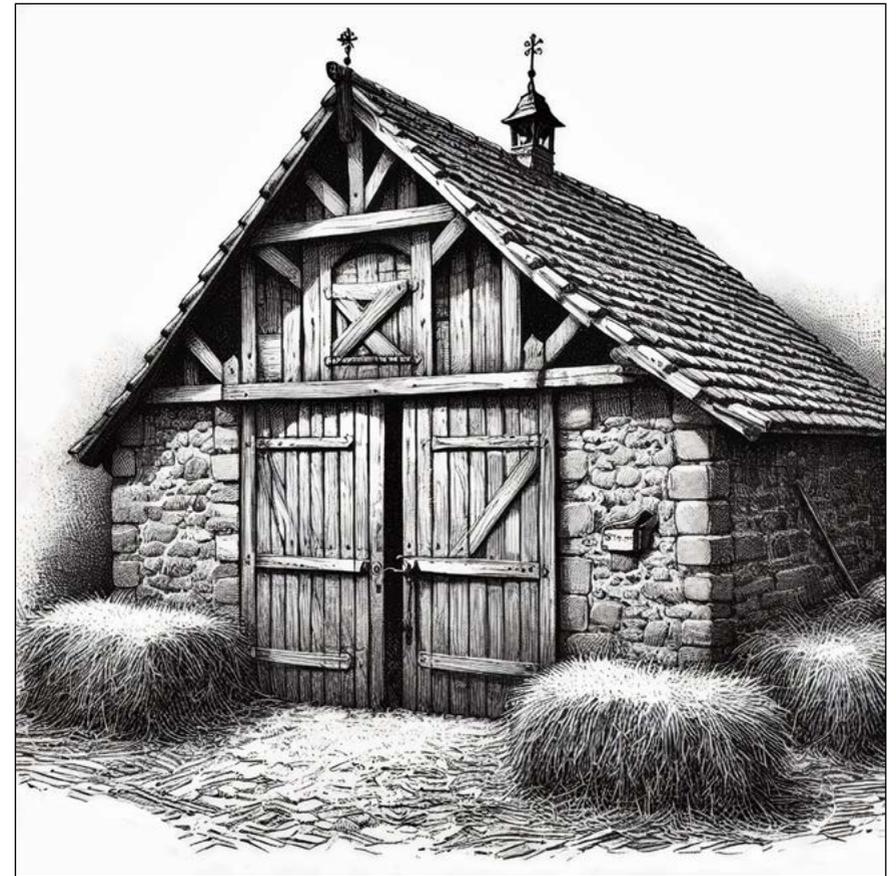
Vous passez une nuit agitée, des moustiques et autres insectes sont de la partie et cela gêne votre sommeil.

Vous vous réveillez le lendemain matin prêt à repartir. Bien qu'elle ne

fût pas la plus agréable, cette nuit de sommeil restaure tout de même 2 de vos points de vie manquants.

Vous pouvez rayer le paragraphe **296** de votre fiche, Eugénie ne vous offre le gîte que pour une nuit.

Vous repartez en direction de la route de Rillettebourg, au **23**.

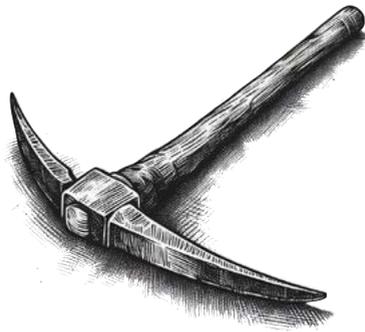


La grange d'Eugénie

297

Vous empoignez votre pioche puis, d'un coup sec et brutal, vous frappez la roche de toutes vos forces. Vous répétez ce geste plusieurs fois jusqu'à finalement décrocher de la paroi un minerai brillant. Le prenant sur le sol, vous parvenez à identifier votre butin comme étant du Klokolium brut que vous estimez valoir 18 pièces d'or unité, et vous en avez récolté 3. Vous gagnez 4 points d'expérience.

Satisfait de votre trouvaille, vous suivez la ligne de vie pour revenir à l'étage supérieur, au **318**.



298

Mais oui bien sûr, vous avez déjà entendu parler de ces animaux, il s'agit d'un ver des profondeurs. C'est une espèce pacifiste qui occupe les mines abandonnées à la recherche de nourriture. Ils se nourrissent de minerai, de roches et sont particulièrement friands de vieux outils rouillés.

Si vous possédez un objet rouillé, vous pouvez l'offrir en vous rendant au **306**.

Si vous n'en avez pas, vous pouvez toujours attaquer le ver au **142** ou rejoindre l'entrée de la mine au **258**.

299

Heureux d'avoir un client qui s'intéresse à ses produits, le boucher vous liste ce qu'il est possible d'acheter dans son échoppe :

PRODUIT	PRIX
<i>Pâté de foie de volaille, le pot</i>	1 PO
<i>Pâté de lapin, le pot</i>	1 PO
<i>Saucisson de porc</i>	60 PA
<i>Côtelette d'agneau (spécialité)</i>	2 PO
<i>Gigot d'agneau (spécialité)</i>	3 PO
<i>Grosse saucisse</i>	1 PO
<i>Rôti de porc</i>	1 PO

Les pâtés, à condition de les manger avec du pain, et le saucisson constituent une ration de voyage chacun, vous rendant 1 point de vie. Le rôti de porc et la grosse saucisse constituent à eux seuls 2 rations de voyage et vous rendront 1 point de vie chacun. La côtelette d'agneau vous fera un repas et vous rendra 2 points de vie, tout comme le gigot qui lui comptera pour deux rations.

Une fois vos emplettes terminées, vous pouvez continuer d'échanger avec le boucher au **47** ou repartir en direction de la place du marché au **198**.

300

Victoire ! Vous êtes venu à bout de votre adversaire et pour cela vous gagnez 12 points d'expérience.

Vous n'avez malheureusement pas le temps de le fouiller puisque ses collègues, alertés par le bruit de l'affrontement, sont en train de

courir dans votre direction. Ils sont trop nombreux alors vous vous résignez, votre seul choix est de prendre la fuite. Sans trop réfléchir vous prenez le chemin qui semble être le plus court pour quitter la ville, en direction du Nord.

Après plusieurs minutes de fuite, la fatigue du combat se fait sentir et vos muscles commencent à brûler, vos mouvements sont moins précis et vous puisez dans vos ressources pour tenir le coup.

Effectuez maintenant un jet de FORCE, en cas de réussite, rendez-vous au **39** sinon au **45**.

❧ 301 ❧

Si c'est la première fois que vous quittez la taverne et que vous n'avez commis aucun acte répréhensible par la morale, vous gagnez 6 points d'expérience.

Sinon vous quittez l'établissement en sentant le poids de vos actions sur vos épaules.

Une carte de la ville est disponible au début du livre (au **1**) pour vous aider à vous y repérer. Pensez à noter le paragraphe auquel vous êtes avant d'inspecter la carte pour y revenir après l'avoir consultée.

Dans tous les cas, vous passez la porte pour vous retrouver sur la place Gustave, au **215**.

❧ 302 ❧

Vous gérez mal la pression et vous paniquez. Tremblant de peur, vous renvoyez l'image d'un adversaire peu coriace et le Flaak vous charge. Vous n'avez pas le temps de vous mettre en position pour parer l'at-

taque qu'il vous frappe dans le torse, vous infligeant 1D6+3 points de dégâts.

Continuez ensuite le combat au **76**.

❧ 303 ❧

Sur le chemin du retour, Drorn vous incite à mettre au point un mensonge plausible qui vous permettrait d'éviter de parler de Jeanne Priza.

Vous vous accordez sur l'histoire suivante : un groupe de bandits trop gourmands a enlevé le forgeron de force et l'a emmené jusqu'à la mine de Picaroc où vous l'avez sauvé de leurs griffes, après avoir combattu de toutes vos forces.

Arrivé au village, il ne vous reste plus qu'à faire votre rapport, mais qu'allez-vous raconter ?

Si vous préférez mentir et raconter l'histoire que vous avez inventée avec Drorn pour assurer des jours tranquilles à Jeanne, rendez-vous au **245**.

Si vous préférez raconter la vérité à propos de Jeanne, rendez-vous au **106**.

❧ 304 ❧

Voyant sa pauvre vache réduite à l'état de chair sanguinolente, Cristobal hurle et sort du couvert pour charger l'homme encapuchonné. Tant pis pour la discrétion, vous chargez également et engagez le combat, au **127**.

305

Lancez un dé 20, le montant correspond au nombre de pièces d'or que vous parvenez à subtiliser. Ce larcin vous rapporte 3 points d'expérience.

Retournez maintenant au **171**.

306

Vous ouvrez délicatement et calmement votre sac pour en sortir un objet qui ne vous manquera sûrement pas. Vous le déposez par terre puis, sans trop d'hésitation, le ver s'en empare et le dévore. Suite à votre offrande, le ver vous quitte en se faufilant par l'un des trous qu'il a creusé dans le mur. Vous gagnez 8 points d'expérience.

Vous pouvez maintenant explorer le fond de la galerie en vous rendant au **25**.

307

La fatigue commence à se faire sentir et vous savez exactement où aller pour vous reposer : à la ferme d'Eugénie ! Vous partez donc en direction de l'impasse des vaches jusqu'à arriver devant sa maison. Vous frappez à la porte, quelques secondes s'écoulent puis Eugénie l'ouvre. Son visage se fait plein de joie lorsqu'elle voit le vôtre :
- *J'étais sûr que vous viendriez, entrez donc, j'ai fait assez à manger pour deux !*

Vous passez la porte que vous fermez derrière vous et entrez dans

la maison de la fermière. Ça ne sent pas très bon et les murs sont en mauvais état, mais c'est toujours mieux que de dormir dehors ! Sur la table, proche du feu, Eugénie a préparé deux de ses fameux « *Poun-ty* » avec une salade verte.

- *Installez-vous dont et réchauffez-vous près du feu, je vais chercher une bouteille à la cuisine, ça me fait tellement plaisir que vous soyez là !*

Elle revient quelques instants plus tard avec une bouteille de vin rouge, il est clair qu'il ne sera pas d'une qualité à tomber, mais vous en buvez tout de même, pour accompagner votre hôte.

Vous mangez votre repas en sa compagnie pendant lequel vous parlez de vous, d'elle et de vos vies, vous ne voyez pas les heures passer. Vous décidez finalement d'aller vous coucher, vous montez à l'étage et prenez le lit d'un de ses enfants.

Vous passez une nuit très agréable en ces murs et vous vous réveillez le lendemain matin, au champ du coq voisin.

Sur le pas de la porte, vous saluez Eugénie et partez en direction de la route de Rillettebourg.

Grâce à cette bonne nuit de sommeil et au repas de la veille vous regagnez 6 points de vie.

Vous pouvez rayer le paragraphe 307 de votre fiche, Eugénie est bien gentille, mais elle ne vous offre le gîte que pour une nuit.

Vous repartez donc par la route de Rillettebourg, au **23**.



❧ 308 ❧

Si vous avez déjà réalisé une quête pour Amélia, rendez-vous au **136** sinon, continuez la lecture.

Alors que vous commencez à poser des questions sur la disparition de Jeanne, Amélia vous interrompt :

- Je suis désolée, mais l'on ne se connaît pas assez, je ne sais pas si je peux vous faire confiance. Ce qu'il se passe avec Jeanne me touche beaucoup, je ne me sens pas prête à en parler au premier venu...

Vous pouvez maintenant retourner au **199** pour parler d'un autre sujet.

❧ 309 ❧

Vous manquez d'habileté et c'est l'œuf de Flaak qui en fait les frais. Il glisse hors du nid et finit par se briser contre une pierre. Le bruit de la coquille qui se casse attire l'œil de l'animal qui vous voit et se rue sur vous dans une colère terrible. Vous n'avez pas le temps de dégainer votre arme qu'il vous assène un coup de bec sur l'épaule, vous faisant perdre 1D6+3 points de vie.

Vous pouvez continuer le combat au **89**.

Ou arracher brusquement les fleurs et prendre la fuite au **68**.

❧ 310 ❧

Vous êtes peu discret dans votre tentative de larcin, aussi le voyageur dans la salle se lève et vous sermonne :

- Nan mais ça ne va pas de voler les honnêtes commerçants ? J'ai moi aussi eu recours à ce genre de pratique, mais seulement à l'encontre de mauvais gens !

Pris sur le fait, vous laissez échapper un « Bah » qui n'a rien de convaincant.

- Y'a pas de « Bah » qui tienne, arrêtez ça tout de suite et n'en parlons plus... Quelle jeunesse !

Le voyageur s'en retourne à sa place marmonnant un sermon à votre encontre, que souhaitez-vous faire ?

L'attaquer en profitant de l'effet de surprise, de quoi se mêle-t-il après tout ? Pour cela, rendez-vous au **208**.

Retourner à l'exploration de la taverne au **171**.

Vous pouvez tenter de soudoyer le voyageur au **135**.

❧ 311 ❧

Bien que vous ayez pris toutes les précautions, vous n'avez pas vu cette limace fugace se faufiler sous votre pied. En l'écrasant, vous glissez sur ses restes visqueux et dégringolez de la colline. Vous avez à peine le temps de comprendre ce qu'il vous arrive que vous tombez à terre avec fracas. La chute vous fait perdre 2D6 points de vie.

Si vous aviez quelque chose à ramasser au sol, vous le récupérez et le ré-ajoutez à votre inventaire.

Après cette mésaventure, vous prenez le temps de manger un morceau pour vous remettre en forme. Vous consommez une ration que vous pouvez soustraire à votre inventaire.

Il ne vous reste plus qu'à repartir vers la ville, au **148**.

312

Alors que vous pensiez avoir rendu votre dernier souffle, vous vous réveillez dans une maison à la décoration raffinée. Une voix féminine dont l'origine vous est inconnue s'adresse à vous :

- Bon retour parmi nous, des héros vous ont trouvé dans un village goblin proche du village de Rillettebourg, ils vous ont ramené ici et nous avons utilisé le pouvoir des points de destin pour vous libérer de l'emprise de la mort.

Vous tournez la tête pour découvrir votre interlocutrice, c'est une jeune femme aux cheveux noirs, vêtue d'une robe colorée. Croisant votre regard elle reprend :

- Ne vous inquiétez pas, vous êtes dans la cité de Glargh, chez un guérisseur. Mon père ne voulait pas, mais j'ai insisté pour que l'on vous soigne, il paraît vous avez résisté aux Orques jusqu'au bout !

Après quelques jours passés chez le guérisseur vous repartez sans possession autre que ce qui vous a été donné, un pantalon ainsi qu'une veste (PR 2, CHA -1) et des bottes de cuir.

Alors que vous quittez les lieux, votre aide-soignante s'adresse à vous une dernière fois :

- Prenez ça, en espérant que ce soit suffisant pour vous aider dans votre nouvelle vie, gardez courage !

Elle vous jette une bourse contenant 5 pièces d'or, ce n'est pas beaucoup, mais peu de gens en ce monde sont aussi altruistes alors vous vous estimez chanceux.

C'est là la **FIN** de cette aventure.

313

Vous vous trouvez maintenant au bout d'une ancienne galerie dont le couloir s'est effondré, entraînant dans sa chute la partie supérieure de la mine.

Vous progressez encore quelques mètres avant d'entendre des bruits de pierre qui s'entrechoquent, comme si quelqu'un était en train d'essayer de casser une pierre avec une autre. Prudent, vous continuez d'avancer jusqu'à tomber nez à nez avec un genre de lombric géant, long d'au moins 3 mètres, dont la gueule est garnie de mandibules si puissantes qu'elles permettent de broyer la pierre.

Vous pouvez lui sauter à la gorge en vous rendant au **142**.

Vous pouvez également effectuer un jet d'INTELLIGENCE avec un malus de -2. Peut-être avez-vous déjà entendu parler de cette espèce ? En cas de réussite, rendez-vous au **298**.

Si vous possédez la compétence COMPRENDRE LES ANIMAUX, rendez-vous au **120**.

Sinon, vous pouvez faire machine arrière et revenir à l'entrée de la mine, au **258**.

314

Le voyageur vous surveille du coin de l'œil et vous fait comprendre qu'il ne veut pas discuter avec vous. Vos actions récentes le révulsent, il vous a catégorisé comme un gredin et il n'y a rien que vous puissiez faire pour l'en dissuader... Car après tout, vous êtes un gredin !

Il ne vous reste plus qu'à retourner au **171** et ignorer l'interaction avec le voyageur.

❧ 315 ❧

Vous arrivez en bas en toute sécurité, finalement tout s'est bien passé. Vous posez pied à terre et gagnez 2 points d'expérience pour cette démonstration d'habileté.

Si vous aviez quelque chose à ramasser au sol, vous le récupérez et le ré-ajoutez à votre inventaire.

Cet exercice vous a ouvert l'appétit, vous consommez une ration que vous pouvez soustraire à votre inventaire.

Il ne vous reste plus qu'à rejoindre l'orée de la forêt, au **148**.

❧ 316 ❧

Vous êtes un fin voleur, votre habileté n'est plus à prouver ! Vous gagnez 6 points d'expérience pour cette démonstration et vous repartez après avoir rangé les fleurs dans votre besace.

Vous retrouvez le sentier par lequel vous êtes venu et vous redescendez vers l'entrée de la forêt, au **148**.

❧ 317 ❧

Ses yeux s'humidifient lorsque vous commencez à parler de sa fille. La voix faiblarde elle vous répond :

- Oh ma pauvre petite Jeannette, où est-ce qu'elle a bien pu passer ? J'espère qu'il ne lui est rien arrivé... J'ai peur qu'elle se soit enfuie à cause de moi. Nous nous sommes disputées et le lendemain, elle disparaissait. Elle m'a dit qu'elle ne voulait pas passer sa vie à travailler à la ferme comme moi, qu'elle désirait vivre sa vie... Mais sa

vie, c'est justement de travailler, de trouver un mari et de reprendre la ferme ! Elle ne s'en rend pas compte que j'ai raison, j'ai essayé de le lui faire comprendre, mais elle n'a rien voulu savoir. J'étais comme elle quand j'étais jeune, toujours à vouloir avoir raison, mais vous allez voir, comme moi elle finira par écouter sa mère !

Vous pouvez retourner au **152** pour continuer à l'interroger.

❧ 318 ❧

Vous parcourez rapidement les quelques mètres qui vous séparent du fond de la galerie Est. Vous découvrez une pièce relativement petite qui devait servir, comme en témoignent les étagères craquelées, d'entrepôt lorsque la mine était encore en activité.

Vous trouvez également ici un vieil ascenseur qui servait à l'exploration des niveaux inférieurs.

Vous pouvez emprunter l'ancien ascenseur et descendre à l'étage inférieur de la mine au **338**.

Vous avez également la possibilité de fouiller les environs en effectuant un jet d'INTELLIGENCE, avec un bonus de +3 si vous avez la compétence INSTINCT DU TRÉSOR. En cas de réussite, rendez-vous au **119** pour découvrir ce que vous avez trouvé. En cas d'échec, rendez-vous au **55**.

Enfin, si vous souhaitez revenir à l'entrée de la mine, vous pouvez emprunter le chemin qui vous a conduit jusqu'ici, au **258**.

319

Vous vous approchez de la caisse de la taverne, laissée sans surveillance. Si vous souhaitez tenter de subtiliser son contenu, continuez la lecture, sinon retournez à l'exploration de la taverne au **171**.

Vous avez choisi de mener une vie de voyou et vous avez bien raison... Mais encore faut-il ouvrir cette boîte !

Si vous avez la compétence SERRURIER, effectuez un jet d'ADRESSE avec un bonus de +3 pour la crocheter. Sinon, tentez une épreuve de FORCE ou d'ADRESSE, sans bonus, pour forcer l'ouverture.

Si vous réussissez, rendez vous au **305**.

Si vous avez échoué, mais que le nom de Régis vous dit quelque chose et qu'il vous a parlé de ses rêves, rendez-vous au **222**.

Sinon, rendez vous au **310**.

320

Assurez-vous bien sûr d'avoir de l'or avant d'acheter quoi que ce soit... Et ne dépensez pas tout de suite vos sous, notez le total de vos dépenses sur une feuille à part (vous comprendrez ensuite pourquoi).

PROTECTIONS (SAUF SEMI-HOMMES)			
PRODUIT	CARACTÉRISTIQUES	PRIX	RUP.
Bottes cuir standard		15 PO	1-4
Gambison correct en cuir	PR 2	50 PO	1-4
Plastron de cuir basique	PR 3, CHA-1	30 PO	1-4
Plastron de cuir correct	PR 3	50 PO	1-4
Casque de métal basique	PR 1, CHA/AD-1, COU+1	50 PO	1-4
Casque de cuir luxe	PR 1	100 PO	1-3
Bottes de cuir renforcées	PR 1, AD-1	30 PO	1-3
Bouclier basique	PR 1, AD-1, AT-2, PRD+1	30 PO	1-4

PROTECTIONS POUR SEMI-HOMMES			
PRODUIT	CARACTÉRISTIQUES	PRIX	RUP.
Casque rond d'Altrouille	PR 1, CHA/AD-1, COU+1	75 PO	1-4
Gambison de Fierpâté	PR 2	65 PO	1-4
Grand'bottes renforcées	PR 1, AD-1	130 PO	1-4
Couvercle de marmite (modifié pour devenir un bouclier)	PR 1, AD/AT-2, PRD+1	25 PO	1-5

ARMES			
PRODUIT	CARACTÉRISTIQUES	PRIX	RUP.
Poignard de qualité	1D6+1, AT-1, PRD-4	35 PO	1-3
Dague de luxe	1D6+2, PRD-2, AT+1, CHA+1	200 PO	1-3
Épée 1 main basique	1D6+3, CHA-1, COU-1, PRD-1	50 PO	1-4
Épée 1 main correcte	1D6+3, PRD-1	100 PO	1-3
Épée 2 mains basique	1D6+5, AT-3, PRD-4	100 PO	1-4
Épée 2 mains correcte	1D6+6, AT-2, PRD-4	200 PO	1-3
Hache 1 main correcte	1D6+3, PRD-2 Nain et Semi-Homme : PRD-1, AT+1	100 PO	1-3
Hache 1 main bonne qualité	1D6+4, PRD-1 Nain et Semi-Homme : AT+2, COU+1	200 PO	1-3
Hache 2 mains grossière	1D6+5, AT-3, PRD-4	100 PO	1-3
Hache 2 mains correcte	1D6+6, AT-2, PRD-4	200 PO	1-3
Lance basique	1D6+3, AT-1, PRD-2	10 PO	1-5
Lance de qualité	1D6+4, PRD-2	60 PO	1-3

- Faites maintenant la somme de vos dépenses et, si vous avez la compétence RADIN, effectuez un jet de CHARISME. En cas de réussite, vous bénéficierez d'une réduction de 20% sur vos achats. Si vous n'avez pas cette compétence ou si vous ratez votre jet, vous devrez payer le prix fort.
- Si une femme nommée Eugénie vous a parlé d'une réduction chez

Guidéon, il vous fera un rabais de 20% non cumulable, uniquement sur les achats.

Une fois vos achats terminés, ajustez votre fiche et retournez au **40**.

❧ 321 ❧

Vous n'êtes pas très discret et cela ne manque pas d'attirer l'attention d'un Flaak protégeant le nid. Agrippé au bord de la corniche, vous n'avez que peu de choix d'actions :

- Si vous avez la compétence **COMPRENDRE LES ANIMAUX**, tentez de calmer l'oiseau au **163**.
- Si vous êtes encordé, vous pouvez arracher les fleurs et entamer la descente en rappel au **82**, mais elle sera ardue.
- Vous pouvez monter sur la cime et combattre le volatile au **76**.



❧ 322 ❧

C'est avec le sourire aux lèvres et beaucoup d'enthousiasme qu'il vous parle de Dronn :

- C'est un maître forgeron alors comme vous pouvez l'imaginer je le respecte beaucoup ! Il m'arrive de vendre des armes et armures qui sortent directement de sa forge, c'est un véritable honneur ! Il est très humble et n'hésite pas à se salir les mains, il répare tout, des outils des paysans du coin jusqu'aux armes des aventuriers. Et évidemment sa présence est un réel avantage pour le commerce, beaucoup de monde voyage à Roudmeule pour lui rendre visite donc forcément ça fait de la clientèle ! Sa disparition est vraiment tragique, j'espère que le Sargent Merot va bientôt le retrouver sain et sauf.

Vous pouvez retourner au **40** pour continuer la discussion.

❧ 323 ❧

Vous vous baissez et vous faites comme on vous a expliqué : vous saisissez le bas du champignon et vous tirez délicatement, pour casser la base du pied. Mais tout ne se passe pas comme prévu. À peine vos doigts viennent toucher le champignon que vous sentez une douleur remonter le long de votre bras, puis parcourir votre corps entier. Vous êtes pris d'un coup de fatigue et vous sentez que vous êtes en train de vous affaiblir.

Vous perdez 1 point de **FORCE** pour le reste de cette aventure.

Vous pouvez maintenant essayer de cueillir un autre champignon au **263**.

❧ 324 ❧

-Vous êtes dur en affaires vous... Bon, proposez votre prix, je vous écoute. Mais ne soyez pas trop gourmand.

Pour cette séquence de négociation, c'est à vous de définir le prix auquel vous souhaitez vendre votre marchandise. Vous devez définir une augmentation du prix de base en pourcent, par tranche de 10%, et effectuer un jet de CHARISME, avec un bonus de +1 si vous avez la compétence RADIN, pour convaincre Guidéon de vous acheter l'objet au prix demandé. Un malus de -1 par tranche de 10% d'augmentation sera appliqué au jet. (Par exemple, pour une augmentation de 30% vous devrez réussir un jet de CHARISME avec un malus de -3)

En cas de réussite, ajustez votre fiche de personnage en fonction et retournez au **40**.

En cas d'échec, Guidéon refuse votre offre et ne modifiera pas son prix, vous pouvez retourner au **61** pour vendre l'objet à 120 pièces d'or ou retourner au **40** pour effectuer une autre action.

❧ 325 ❧

Vous n'avez pas le temps de vous dégager du chemin et vous marchez même sur une vieille branche sèche qui révèle votre position. Les voix que vous entendiez s'arrêtent et laissent place à des bruits de pas rapides, à votre droite surgit un Gobelin qui vous saute dessus, dague en avant. Alors que vous vous tournez vers lui pour parer l'assaut, un second Gobelin bondit derrière vous et vise votre dos, découvert. L'attaque vous inflige 1D6+1 point de vie.

Vous devez maintenant vous rendre au **110** pour la suite du combat.

❧ 326 ❧

Vous avancez à une allure de promenade, vous prenez le temps de regarder le paysage et de profiter de l'air de la campagne. L'endroit est très beau, si beau que vous parvenez à vous convaincre que rien ne presse et que personne ne vous en voudra de vous reposer au pied d'un arbre, le chant des oiseaux dans les oreilles.

Cette petite sieste d'une heure vous a remis d'aplomb, vous regagnez 1 point de vie. Au moment de repartir vous sentez votre sac moins lourd alors vous décidez d'y jeter un coup d'œil : des petits rongeurs ont profité de votre manque de vigilance pour vous subtiliser 2 rations de voyage que vous devez soustraire à votre équipement.

Plus léger, vous reprenez la route en direction du sommet de la colline que vous finissez par atteindre une demi-heure plus tard. Vous vous faites discret à l'approche de la cime, vous ne voudriez pas surprendre ou être surpris par l'un des volatiles ayant élu domicile ici. Vous prenez le temps d'observer l'un de ces oiseaux se pavanant devant vous : l'annonce n'avait pas menti, c'est effectivement un genre de poulet bleu, hissé sur deux hautes échasses en guise de pattes et dont le bec imposant est crochu. Un petit détail a cependant été omis, cette volaille ne mesure pas moins d'un mètre cinquante, cela ferait certes un bon casse-croûte, mais il ne sera pas aisé de la combattre.

Au sol, proche de l'oiseau, vous pouvez voir un nid fait de branchages et de pierres, abritant des œufs et l'équivalent d'un bouquet d'Er-omine bleue.

Si vous avez la compétence COMPRENDRE LES ANIMAUX vous pouvez vous avancer, arme rangée, pour tenter une approche pacifiste au **150**.

Si vous souhaitez tenter une approche discrète pour cueillir l'Er-omine, rendez-vous au **154**.

Si vous souhaitez attaquer le Flaak, le combat se déroule au **89**.

Sinon, vous pouvez toujours rebrousser chemin et retourner au croisement précédent, au **57**.

❧ 327 ❧

Le combat est rude, vous vous acharnez, mais rien n'y fait, l'ennemi est trop fort. À bout de souffle, vous tombez sur les genoux, vos jambes ne vous supportent plus et votre arme est bien trop lourde pour vos bras.

Votre adversaire ricane et prend de l'élan pour vous asséner le coup fatal. Vous fermez les yeux et entendez le bruit de vos os craquer sous la puissance de l'attaque. Vous ne ressentez pas la douleur de l'impact, vous vous pensez mort alors vous rouvrez les yeux pour voir le Sargent Merot qui, de son corps, a bloqué la frappe ennemie. Il se retourne vers vous, les yeux pleins de douleur :

- Aller debout ! Du nerf, bougez-vous ! Qu'est-ce que vous faites à vous reposer ?!

Pris de rage, vous rassemblez vos dernières forces pour vous relever, pour reprendre le combat. Vous ne pouvez pas laisser le Sargent affronter ce monstre seul !

Effectuez une ultime épreuve d'HÉROÏSME, avec un malus de -2, pour repartir au combat.

Si c'est une réussite, rendez-vous au **220**.

Sinon au **70**.

❧ 328 ❧

Ça y est, c'est le grand soir ! Rosy vient vous voir alors que vous descendez de votre « loge » pour vous prévenir que quelques personnes sont venues, une petite dizaine. Avec les événements récents, les gens n'ont pas la tête à faire la fête... Tant pis pour eux, ils ne savent pas ce qu'ils ratent !

Vous montez sur scène, de timides applaudissements vous accueillent. Vous saisissez votre instrument et vous laissez parler la musique, en avant. La réussite de votre représentation doit être résolue par une épreuve de CHARISME avec un malus de -3.

Si vous êtes Ménestrel, vous gagnez un bonus cumulable de +3 pour cette épreuve.

Si vous avez la compétence JONGLAGE ET DANSE, vous gagnez un bonus cumulable de +3 pour cette épreuve.

Si vous êtes de sang elfique, vous gagnez un bonus cumulable de +3 pour cette épreuve.

N'oubliez pas d'éventuels bonus que vous auriez pu gagner pendant votre aventure !

Passer maintenant votre épreuve de CHARISME, en cas de réussite rendez-vous au **62**, sinon au **29**.

❧ 329 ❧

- Si vous souhaitez manger, nous avons la formule du jour, pour une pièce d'or : entrée, plat et dessert. On vous offre même le digestif parce que de vous à moi, vous en aurez bien besoin. Sinon juste un plat, c'est 15 pièces d'argent, mais attention, c'est travaillé hein, c'est qu'il cuisine bien mon Alphonse ! Pour ce qui est de la boisson, une bière est fournie avec la formule du jour. Sinon on la vend à 5 pièces d'argent la pinte.

Si vous avez commandé la formule du jour, vous regagnez 5 points de vie. Si vous avez commandé un plat vous regagnez 2 points de vie plus un 1 point de vie si vous avez pris une bière.

Une fois votre collation terminée, retournez au **295**.

❧ 330 ❧

Vous partagez avec le garde les informations que vous avez recueillies en forêt et vous n'omettez aucun détail. Il vous regarde, horrifié :

- C'est bien au-delà de mes attributions, je ne sais pas quoi faire de ce que vous me dites... Et comme par hasard il n'y a personne au poste de garde à cause de la disparition de Dron ! Mais qu'est-ce qu'on va faire ?!

Pris de panique, il court voir son collègue. Après quelques minutes à agiter les bras et à parler bruyamment, les deux hommes reviennent vers vous :

- Bon, on en a discuté et on n'est vraiment pas équipés pour gérer ça avec mon collègue. Revenez plus tard, quand tout le monde sera de retour à son poste, revenez ici et cherchez le Sargent Merot, lui saura quoi faire.

Choqué par l'incompétence assumée des deux gardes, vous quittez les lieux et retournez à la place du marché, au **336**.

❧ 331 ❧

Le Sargent vous croit, il est effrayé et en colère par ce que vous lui avez raconté :

- C'est terrible, si ça se trouve, ce sont eux qui ont enlevé Dron, pour nous affaiblir, sans lui nos armes sont moins efficaces, ils ont dû s'en rendre compte.

Il fait plusieurs aller-retour derrière son bureau :

- Je vais monter une troupe de soldats, on va aller leur montrer de quel bois on se chauffe. Si vous voulez vous joindre à nous, c'est avec plaisir, on vous paiera même. On va frapper fort et récupérer Dron !

Le Sargent Merot vous invite à prendre part au raid sur le village gobelin voisin, Shub'Nig. Si vous souhaitez y participer, vous pourrez vous rendre au paragraphe **225** quand bon vous semble.

Le Sargent Merot vous raccompagne jusqu'en dehors du poste de garde, jusqu'à la place du marché :

- Merci pour toutes ces informations, vous avez probablement sauvé le village. Tenez, voilà pour vous, c'est bien peu pour le service rendu, mais nous avons besoin d'argent pour l'attaque qui se prépare.

Vous gagnez 8 pièces d'or et 8 points d'expérience.

Vous êtes à présent sur la place du marché, au **198**. Si vous revenez au poste de garde dans le futur, ignorez le paragraphe concernant la forêt.

❧ 332 ❧

Guidéon prend une grande inspiration avant de vous répondre :

*- La famille Priza habite au **numéro 9** de la rue des Cailles. Madeleine est un peu à l'ouest ces derniers temps, si vous voulez mon avis. Depuis que son mari les a quittées, il a laissé un vide dans la ferme... Et Madeleine est devenue moins... Sympathique. Elle ne fait que se plaindre et ne sourit presque plus. Ça arrive souvent qu'on l'entende se disputer avec sa fille, ça ne dure jamais très longtemps, mais ces derniers temps, c'est assez récurrent. Si vous voulez mon avis, un jour la petite va mettre les voiles, faudra pas se demander pourquoi.*

Vous pouvez retourner au **40**.

333

Vous parvenez à mettre la main sur une petite boîte dissimulée sous la forge. En usant d'un peu de force, vous réussissez sans mal à l'ouvrir. À l'intérieur, vous trouvez un saphir brut d'un bleu profond d'une valeur de 35 pièces d'or.

Vous gagnez également 4 points d'expérience pour cette trouvaille !

Vous pouvez maintenant revenir au **99**.

334

NOTE : assurez-vous bien sûr d'avoir de l'or avant d'acheter quoi que ce soit... Et ne dépensez pas tout de suite vos sous, notez le total de vos dépenses sur une feuille à part (vous comprendrez ensuite pourquoi).

PRODUIT	QTE	PRIX	EFFET
Potion de soin effet léger	10	30 PO	Récupération 5 points de vie
Potion de réduction des plaies	5	40 PO	Récupération 2 PV - stoppe hémorragie - réduit fractures
Potion de soin effet majeur	5	100 PO	Récupération 15 PV - stoppe hémorragie - réduit fractures
Onguent magnifique de Niptuk	3	150 PO	Recoller un membre
Potion de courage d'Ulgur	2	25 PO	COU+2 (durée : 5 paragraphes)
Potion de force des Barbares	1	50 PO	FO+2 (durée : 5 paragraphes)
Potion de protection des Lunellbar	1	30 PO	PR +2 (durée : 5 paragraphes)
Potion de vitesse	1	50 PO	2 attaques par tour, AT-3
Bague de lumière bleue	1	30 PO	3 charges - Éclaire un endroit sombre
Bague d'Absorption des critiques	1	100 PO	1 charge - Absorbe 1 coup critique à la place du héros

Faites maintenant la somme de vos dépenses et, si vous avez la compétence RADIN, effectuez un jet de CHARISME. En cas de réussite, vous bénéficierez d'une réduction de 20% sur vos achats. Si vous n'avez pas cette compétence ou si vous ratez votre jet, vous devrez payer le prix fort.

Si Amélia vous a proposé une ristourne vous obtenez une réduction cumuleable de 10% sur les articles de la boutique.

Une fois vos achats terminés, vous pouvez revenir au **199**.

335

Sur le panneau d'affichage vous discernez plusieurs brochures que vous pouvez lire :

- « Recherche et achète ingrédients d'alchimie », au **2**.
- « Entraînement sur mesure, 500 PO », au **197**.
- « Recherche un investisseur pour ouverture d'une échoppe, non sérieux s'abstenir », au **15**.

Les autres papiers sont illisibles à cause des intempéries, vous pouvez retourner à la place Gustave au **244**.



336

Vous marchez sur la rue Gerbille, jolie ruelle décorée de part et d'autre de grands arbres robustes. Après quelques pas, vous arrivez à la place de marché, qui porte bien son nom puisqu'elle est le foyer de plusieurs étals itinérants.

Au Nord-Ouest de la place se trouve une boulangerie présentant une brioche dorée et gonflée en guise de bannière.

Au Sud-Est, très facilement reconnaissable sous la côtelette d'agneau, vous pourrez trouver une boucherie où il est possible de faire le plein de victuailles.

À l'Est le poste de garde se distingue par ses deux tours de pierres. Deux gardes en protègent l'accès.

Au Nord de la place, dans le quartier résidentiel, vous pourrez trouver une salle d'entraînement pour celles et ceux qui rêvent de parfaire leur corps.

Enfin, au Sud de la place se trouve la route menant au village de Grospanier, la bien nommée route de Grospanier !

À l'exception du poste de garde, toutes les attractions de la place semblent fermées, mais cela ne vous empêche pas de les approcher.

Se rendre aux étals de la place, au **117**.

Observer la devanture de la boulangerie, au **92**.

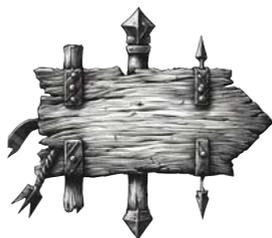
Marcher jusqu'à la boucherie, au **118**.

Parler aux deux gardes devant la tour, au **49**.

Se rendre à la salle d'entraînement, au **176**.

Emprunter la route de Grospanier, au **77**.

Ou retourner à la place Gustave, au **215**.



337

Si vous aviez pris soin de vous encorder à la paroi, rendez-vous au paragraphe lié, sinon continuez à lire.

Vous avez à priori mal jugé la distance puisque vous ratez une prise de quelques centimètres, vous vous écorchez les genoux sur la paroi et tombez sur le sol, quelques mètres plus bas. La chute vous fait perdre 1D6 points de vie.

Si vous aviez *quelque chose* à ramasser au sol, en dehors de votre honneur, vous le récupérez et pouvez le réajouter à votre inventaire.

Vous êtes de retour au pied de la colline, il vous faut maintenant refaire votre choix :

- Partir sur le sentier de gauche au **326**.
- Choisir le chemin de droite, plus risqué, au **126**.

338

Vous descendez pour explorer les anciennes galeries creusées par les mineurs. Il n'est pas vraiment possible de se perdre ici puisque vous vous tenez accroché à une ancienne ligne de vie, une corde, qui relie les différents tunnels à l'ascenseur.

Après un peu d'exploration, vous parvenez à dénicher un ancien gisement qui ne semble pas avoir été exploité totalement. Vous pouvez, si vous possédez une pioche, miner ce filon. Pour cela, faites une moyenne entre votre FORCE et votre ADRESSE. Le score obtenu correspond à votre score de MINAGE.

Effectuez maintenant un jet de MINAGE, avec un bonus de +1 si vous vous éclairez à l'aide d'une lampe à huile.

En cas de réussite, rendez-vous au **297**. En cas d'échec, vous pouvez suivre la ligne de vie et remonter à l'étage supérieur, au **318**.

❧ 339 ❧

Vous parvenez à vous glisser discrètement derrière un buisson et vous observez la scène : deux Gobelins à l'allure faiblarde semblent explorer la forêt.

Bien caché, vous avez le temps de les observer en détail ; ils sont tous deux équipés d'un habit de cuir en mauvais état et d'une dague. L'un d'eux a en sa possession une paire de jumelles, ce qui ne laisse aucun doute sur leur motivation : ce sont là des éclaireurs qui cherchent probablement des informations en vue d'une attaque sur la ville...

Si vous possédez la compétence LANGUES DES MONSTRES, rendez-vous au **278**.

Sinon, vous pouvez repartir en ville avec ces informations, au **169**.

Vous pouvez aussi les attaquer furtivement, au **264**.

❧ 340 ❧

- Drorn fait la fierté de notre village. Enfin, c'est ce qu'on dit. Personne n'a jamais fait de sondage à vrai dire, mais il paraîtrait qu'on est fier. Moi, vous savez, j'ai assez à faire. Je n'ai pas le temps de me soucier de ce que les gens pensent et de pourquoi ils nous rendent visite. Ceci dit, il est quand même gentil pour un Nain, il répare les outils des paysans et les armes des soldats quand il y a besoin, c'est plutôt pratique. Même s'il nous fait payer, évidemment. Je sais que la petite Priza l'aime bien, alors j'espère qu'on va le retrouver, sans quoi elle risque d'être triste.

Vous pouvez maintenant retourner au **47**.

❧ 341 ❧

C'est un véritable succès, vous aimeriez que votre famille soit là pour célébrer avec vous ! Votre seul spectateur applaudit et, de joie, il vous jette le contenu de ses poches. Vous gagnez 4D6 pièces d'or !

Vous gagnez également 8 points d'expérience et remportez le titre de « *Oud-ini* » qui vous octroie un bonus de +1 lors des épreuves artistiques.

Vous pouvez maintenant retourner à votre vie d'avant, au **171**, mais rien ne sera plus jamais pareil.



❧ 342 ❧

- Oh bonjour, vous avez l'air d'être costaud vous, vous ne voudriez pas aider la vieille fermière que je suis ? D'après ce que je peux voir vous aimez l'aventure et des aventuriers je peux vous dire que j'en ai vu ! Je n'ai pas beaucoup de possessions, mais je peux vous assurer que je saurais vous récompenser pour votre aide, en vous offrant un repas chaud et un objet qu'on dit essentiel aux aventuriers !

Si vous souhaitez aider la fermière, rendez-vous au **240**.

Si vous n'avez que faire de ses problèmes, retournez au **11** et ignorez le paragraphe relatif à cette femme.

❧ 343 ❧

Félicitations pour avoir retrouvé Drorn et pour être parvenu à la conclusion de cette aventure. Merci mille fois d'avoir pris le temps de lire ces quelques pages et d'avoir pris part à cette quête.



Drorn à l'œuvre dans son atelier.

Avant de refermer ce livre, n'avez-vous pas une dernière personne à voir, un voyageur de passage qui, par exemple, vous aurait promis une bourse d'or bien remplie pour vos services ? Si vous avez noté

un numéro de paragraphe précis où vous aimeriez retourner, c'est le moment idéal pour le faire.

Si ce n'est pas le cas, mais que vous souhaitez tout de même continuer d'explorer les environs, revenez à la place du marché, située au **198**, et promenez-vous à nouveau dans les ruelles du village.

Si vous arrêtez votre aventure ici et que vous aviez fait un investissement auprès d'un commerçant, n'oubliez pas de calculer votre gain (ou votre perte !) en vous reportant au paragraphe adéquat.

Vous pouvez également décider de vivre d'autres aventures avec votre personnage au travers des scénarios solo écrits par POC pour le jeu de rôle Naheulbeuk : *La Tour de Loubet* ou *La foire de Ravsgalat*. Ces deux livres-aventure sont disponibles gratuitement sur le site web : <http://www.naheulbeuk.com>.

Quel que soit votre choix, même si vous préférez refermer le livre ici, merci encore pour votre temps, en espérant que vous vous soyez amusé. N'hésitez pas à revenir visiter le site du donjon de Naheulbeuk de temps à autre, qui sait quand un nouvel ouvrage pourrait voir le jour...





OUVRAGES NON OFFICIELS DANS L'UNIVERS DU JEU DE RÔLE NAHEULBEUK

Collection « Les compilations du vieux roliste » par Kephren

(disponibles gratuitement au format PDF sur le forum de la communauté des fans de l'univers de la Terre de Fangh : <https://www.naheulbeuk-online.org>)

- *Guide du Maître de Jeu*
- *Guide du Joueur*
- *Grimoires de Magie - Supplément pour le Joueur*
- *Manuels des Prodiges - Supplément pour le Joueur*
- *Atlas Géographique - Terre de Fangh*
- *Atlas Géographique - Les environs de la Terre de Fangh*
- *Y'a du Rab' - Supplément pour le Maître de Jeu*
- *Recueil de scénarios - Volume 1 : Premières aventures en Terre de Fangh*
- *Recueil de scénarios - Volume 2 : De la bleusaille dans les rangs*

Livres-aventure par Shosho

(disponibles gratuitement au format PDF sur l'encyclopédie chaotique de la Terre de Fangh : <http://encyclopedia.naheulbeuk.com>)

- *Aventures à Roudmeule*
- *Le succube du donjon de Hovoc* (à venir)

Achévé d'éditer : I^{er} trimestre 2024 en France

AVENTURES À ROUDMEULE



Une inquiétante disparition remue le petit village de Roudemeule. L'atelier du forgeron de la ville, Drorn le nain, qui fait la fierté des habitants, a été vandalisé et son propriétaire semble s'être volatilisé. Plus étrange encore, une seconde disparition, qui n'inquiète que la mère de la disparue, survient au même moment. Est-ce là une simple coïncidence ?

Malgré votre souhait initial de vous reposer calmement à l'auberge, votre instinct d'aventurier va vous pousser à trouver la réponse à cette question et à endosser le rôle d'un saltimbanque, d'un paysan, d'un soldat et même d'un garde forestier !

À travers cette aventure, vous serez amené à user de vos compétences, de votre savoir-faire, et pourquoi pas de votre charme, pour surmonter les obstacles qui se dresseront sur votre route.

Valentin Dérudet, également connu sous le pseudo de Shosho, vit à Lyon où il est développeur informatique.

Lorsqu'il a du temps libre, il a pour loisir d'écrire des scénarios de jeu de rôle pour des campagnes de son cru qu'il joue avec plusieurs amis. Cette passion lui vient, évidemment, du Donjon de Naheulbeuk qu'il a découvert à l'âge de dix ans et qui ne l'a plus quitté jusqu'à alors.