

# Notice des livres-aventures

Cette notice permet à quelqu'un qui n'a jamais pratiqué le jeu de rôle Naheulbeuk de pouvoir vivre une aventure solo en Terre de Fangh, en utilisant l'un de nos livres-aventures (scénario solo) et quelques règles de base facile à intégrer.

## Trouver les documents

Pour jouer correctement un livre-aventure, vous n'aurez besoin de connaître que certaines règles du jeu de rôle Naheulbeuk...

- Vous devez choisir ou tirer un personnage
- Vous devrez savoir passer des épreuves
- Vous devrez savoir résoudre des combats

Tout le reste sera pris en charge par le livre lui-même !

Les règles de base se trouvent dans un seul document mais vous n'aurez pas besoin d'en lire toutes les pages. Je vous conseille donc de suivre mes instructions...

Lien vers le document :

<http://www.naheulbeuk.com/jdr-docs/reglesdebase-naheulbeuk-jdr.pdf>

Pour comprendre comment votre personnage peut interagir avec l'environnement, vous devez lire la page 5 (Les caractéristiques et leur usage) ainsi que la page 6 (Origine et métier du héros, compétences). Vous pourrez aussi lire la page 7 (règles de récupération) pour savoir comment fonctionne l'énergie vitale.

Pour savoir comment combattre, vous devrez lire le chapitre du combat, en particulier les pages 11, 14, 15, 17, 22 et 23. Si vous voulez gérer les coups critiques, lisez aussi la page 12.

# Personnage par défaut

Vous avez envie de commencer rapidement l'aventure et vous ne souhaitez pas vous encombrer de considérations inutiles. Soit. Je peux vous proposer donc de jouer un personnage par défaut, dont les caractéristiques et l'équipement sont proposés ci-dessous. Si vous voulez plus de choix, vous irez lire la rubrique suivante « Choisir un personnage ».

Par défaut, vous jouerez donc un **humain, ranger, de niveau 1**.  
Sexe et nom à votre choix, homme ou femme.

## Caractéristiques générales :

COURAGE : 9 – INTELLIGENCE : 11 – CHARISME : 12

ADRESSE : 12 – FORCE : 10 – ÉNERGIE VITALE : 35

**Fortune de départ : 60 pièces d'or / Points de destin : 2**

## Caractéristiques de combat :

ATTAQUE : 8 – PARADE : 10 – Armure PR : 3

Résistance Magie : 10

## Armement :

Arc court et 8 flèches de qualité : 1D+3

Sabre à une main de bonne qualité : 1D+4

## Vos compétences :

Déplacement silencieux – Détecter – Chevaucher – Nager

Pister – Érudition – Tirer correctement

## Votre équipement :

Armure : Plastron de cuir bouilli correct (PR 3) – Vêtements de base, cape de base, bottes de cuir, ceinture d'armes.

Sac à dos de base, gourde 1,5 L, 2 torches, briquet, 1 corde de 10 m, couverts de métal, écuelle de bois, canif, couverture.

# Choisir un personnage

Si vous ne jouez pas celui *par défaut*, votre personnage est décrit par sa *fiche de personnage*. C'est là que vous trouverez les caractéristiques et scores vous permettant de jouer. Une feuille de personnage simple, à imprimer, est disponible dans le site à cette adresse (et vous devrez la remplir) :

<http://www.naheulbeuk.com/doc-personnages.htm>

Si vous ne souhaitez pas imprimer, vous pouvez utiliser des fiches électroniques, lesquelles sont disponibles en divers formats dans la rubrique contributions « Devenir un héros » :

<http://www.naheulbeuk.com/doc-contrib.htm>

Si vous ne connaissez pas le jeu de rôle, il vaut mieux vous épargner la création d'un personnage... Et pour cela vous disposez dans le site d'un certain nombre de personnages pré-tirés, avec leur fiche explicative (à recopier au crayon dans la fiche vierge que vous imprimerez). La liste de ces personnages est disponible à la fin de notre page « Aides de jeu », ainsi que l'archive contenant toutes les fiches :

<http://www.naheulbeuk.com/doc-aidesdejeu.htm>

Les fiches d'accompagnement décrites dans les notes sont ici :

<http://www.naheulbeuk.com/doc-personnages.htm>

Ce sont les *fiches d'origines* et *fiches de métier* qui contiennent diverses informations concernant votre héros ainsi que vos *compétences* et vos *compétences optionnelles*. En début de carrière vous devrez toujours choisir deux compétences optionnelles en cochant les cases correspondantes... Facile !

Les *compétences* seront souvent mentionnées dans l'aventure, et celles-ci vous permettront parfois d'accéder à des choix inédits. D'autres vous donneront des bonus au jet de dé !

Notre jeu permet un grand nombre de combinaisons d'origines et de métiers, mais vous n'aurez pas tout dans les pré-tirés... Je vous recommande donc de choisir un personnage simple à jouer pour votre première partie, quelqu'un qui peut parler la langue commune et qui n'est pas trop spécialisé (donc pas ogre, ni gnôme, ni goblin). Je vous conseille aussi d'éviter de jouer un mage ou un prêtre pour votre première expérience... Car ceux-ci demandent beaucoup plus de lecture !

Pour jouer un mage ou un prêtre, il vous faut en effet connaître les règles spécifiques à ces matières :

<http://www.naheulbeuk.com/doc-magie.htm>

Ici vous prendrez le document « Règles pour les mages et les prêtres » ainsi que le ou les grimoires nécessaires à l'exercice de votre art (disponibles plus bas dans la page).

Si vous préférez *tirer votre personnage*, il vous faudra lire beaucoup plus de documents... Je vous conseille donc de rejoindre une communauté de joueurs expérimentés pour cela, ou de lire l'ensemble des règles.

## Les dés

Pour jouer un livre-aventure il 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 D20, vous pouvez utiliser une application de type « dice roller » (disponible gratuitement sur la plupart des plate-formes comme windows, mac ou android) ou vous procurer le D20 dans une boutique de jeu de rôles ou de jeux de sociétés. 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 souvent *passer des épreuves* pour résoudre des actions ou des choix. Ces épreuves sont toujours basées sur une de vos caractéristiques : courage, force, intelligence, adresse et charisme (voire même une moyenne de deux caractéristiques).

Passer une épreuve est hyper 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 – ou maladresse** (si vous obtenez 20 au D20). Les échecs critiques et maladresses 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 ou 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 grâce au jet de dé. Si vous avez 11 en intelligence par exemple et passez une épreuve avec bonus de 2, vous compterez donc 13 en intelligence pour ce jet.

Certains équipements vous donnent un bonus ou un malus permanents ! D'autres vous permettent d'activer un bonus ou un malus temporaire (potions par exemple).

# Résoudre un combat

Votre personnage et votre opposant (quand vous vous retrouvez en situation de combat dans un paragraphe) disposent chacun d'un certain nombre de caractéristiques de combat : COURAGE, ATTAQUE, PARADE, PROTECTION et POINTS D'IMPACT (ou dégâts). De plus vous avez votre ÉNERGIE VITALE ainsi que la RÉSISTANCE MAGIQUE. L'usage de ces scores vous est expliqué en détail dans les pages du chapitre sur le combat dans le document des règles de base (voir page 1). Vous pouvez choisir, ou non, d'utiliser la règle des *coups critiques et maladresses* au combat, c'est à votre choix. Pour utiliser cette règle, il vous faudra récupérer les tableaux spécifiques :

<http://www.naheulbeuk.com/jdr-docs/tableaux-regles.pdf>

## 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

BL : Points de blessure (idem à PI mais généralement utilisé pour des dégâts directs ignorant l'armure)

PO, PA : pièces d'or, pièces d'argent

XP : points d'expérience

# Équipement

Votre personnage dispose d'un équipement de base au niveau 1 (dépendant de sa fortune de départ). 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 d'une partie – généralement quand vous visitez une boutique. Dans ce cas, vous devrez parfois utiliser les tableaux d'équipement du JDR Naheulbeuk et vous référer aux indications du livre pour les possibilités d'achats (ainsi que les éventuelles remises).

Tous les tableaux d'équipement sont disponibles dans une seule archive sur le site, les « Tableaux importants » ici :

<http://www.naheulbeuk.com/doc-equipement.htm>

Ne vous laissez pas tourner la tête par les armures à 15.000 PO ou les reliques anciennes... Elles ne seront pas abordables pour vous avant d'avoir vécu plusieurs aventures !

Si vous voulez en savoir plus sur l'équipement en Terre de Fangh (usages et conventions), récupérez le document « Guide de l'équipement en Terre de Fangh », à l'URL ci-dessus.

## Expérience et niveaux

Il est possible que vous accédiez à un niveau supérieur au cours d'une aventure... Les pages 26 et 27 du document des Règles de base vous renseigneront à ce sujet. Si vous souhaitez vraiment utiliser toutes les fonctionnalités du jeu, alors il ne vous restera qu'à lire toutes les règles... Et pourquoi pas monter un groupe ? Bonne aventure !

# Annexe

Voici un autre choix de personnage par défaut ! Plus bourrin...

Ici vous jouerez donc un **nain, guerrier, de niveau 1**.

Sexe et nom à votre choix, homme ou femme.

Entre parenthèses : score ajusté par rapport à votre équipement.  
Si vous changez d'équipement, vous changez les scores... (voir bonus/malus des équipements plus bas)

## Caractéristiques générales :

COURAGE : 12(13) – INTELLIGENCE : 9

CHARISME : 10(9) – ADRESSE : 9(7)

FORCE : 12 – ÉNERGIE VITALE : 40

**Fortune de départ : 60 pièces d'or / Points de destin : 2**

## Caractéristiques de combat :

ATTAQUE : 9(10) – PARADE : 9(7) – Armure PR : 5

Résistance Magie : 11

## Armement :

Hache 1 main correcte : 1D+3 (AT+1 PRD-1)

## Vos compétences :

Appel du tonneau – Instinct du trésor – Pénible – Radin

Armes de bourrin – Bourre-pif – Bricolo du dimanche

Méfiance

## Votre équipement :

Armure : Cotte de mailles sans manches (PR 4 AD-1) et casque métallique (PR 1, AD-1 CHA-1 COU+1)

Vêtements de base, bottes de cuir, ceinture d'armes, sac à dos de base, gourde 1,5 L, 2 torches, briquet, couverts de métal, écuelle de métal, canif, couverture de base.



# La foire de Ravsgalat

Scénario solo pour le jeu de rôle Naheulbeuk, par POC

Pour un héros de niveau 1 à 3 qui parle la langue commune

## Introduction

Pour jouer correctement ce livre-aventure, vous aurez besoin de connaître quelques règles du jeu de rôle Naheulbeuk, lequel est disponible gratuitement sur le site <http://www.naheulbeuk.com/>.

Si vous êtes ordinairement un MJ, vous n'aurez aucun souci. Si vous êtes joueur ou novice, lisez la notice adjointe au document.

Nous sommes donc ici deux à jouer le MJ : moi en tant que narrateur et guide, et le joueur ! Celui-ci doit pouvoir passer les épreuves demandées et résoudre les combats en toute honnêteté afin de pouvoir prétendre à l'achèvement de la mission.

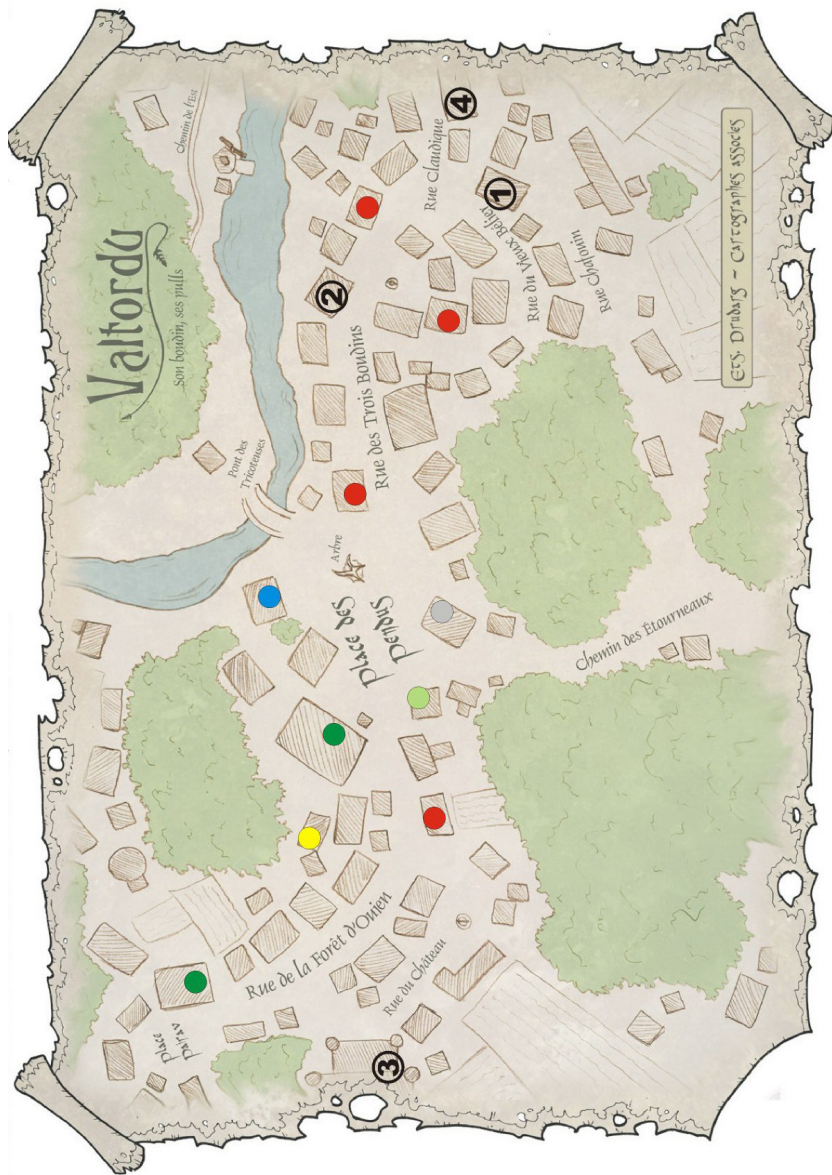
Ici le héros devra faire ses choix comme dans un *livre dont vous êtes le héros*, mais en utilisant les règles du JDR Naheulbeuk.

Si vous jouez cette aventure et que vous voulez partager votre expérience ou signaler un bug, écrivez à **[jdr@naheulbeuk.com](mailto:jdr@naheulbeuk.com)**

## Personnage au choix

Vous pouvez jouer à peu près n'importe quel personnage (homme ou femme) niveau 1 à 3, mais pour cette aventure de village il devra au moins parler la langue commune... Donc vous ne jouerez pas d'ogre, goblin ou gnôme. Et si vous voulez gagner du temps, imprimez-vous la carte « Valtordu pour le MJ » disponible dans le site du JDR, rubrique plans. Elle est également disponible en page suivante.

Munissez-vous de votre fiche de personnage, d'un crayon et d'une gomme, et entrez dans l'aventure...



- Boucheries (spécialité : boudin)
- ① Serrurier
- ② Taverne du Chien qui Pleure
- Poste de garde

- Auberges
- ③ Château
- Forgeron-Armurier
- ④ Donjon Facile
- Bazar de Valtordû
- Boulangerie

# 1

C'est un midi comme un autre à Valtordu... Vous avez traîné un peu dans la région en cherchant quelque chose à faire, et après vous être battu avec un cochon égaré vous avez décidé qu'il était sans doute plus intelligent d'aller dépenser vos maigres économies à la taverne, pour parler avec des gens. Au moins, dans une taverne il n'y a pas d'animaux dangereux en liberté.

Vous êtes à présent dans l'auberge des Trois boudins, face à la place des Pendus. Vous venez de vous restaurer d'un plat de ragoût qui sentait fort bon, même si la viande qui le constituait est d'une provenance indéfinie. Une fois votre repas consommé, le patron de l'établissement vient s'enquérir de votre prochaine commande, mais lui-même n'a pas l'air dans son assiette. Vous engagez la conversation, presque sans le faire exprès...

– Quelque chose ne va pas, mon brave ?

– Bah ... Laissez tomber, on fait tous un peu la gueule à Valtordu. C'est comme ça depuis que la jeune Béatrice a disparu.

Vous toussotez :

– Ah, bigre... C'est une personnalité de la ville ?

– On peut pas dire ça, mais on l'aime bien. C'est une jeune fille sympa qui bosse chez moi le midi. Et ça va faire trois jours qu'on ne l'a pas vue ! Elle est assez populaire ici alors bon, c'est pas vraiment la fête. Tout fout l'camp, si vous voyez ce que je veux dire...

Vous apprenez également que Béatrice est la fille du patron du Donjon Facile, un magasin situé à l'autre bout du village. Les miliciens chargés de la sécurité de la ville, occupés à préparer la foire de Ravsgalat, n'ont pas réussi à enquêter efficacement sur cette disparition. Pour le moment, c'est donc un sujet sensible.

– Là c’que j’peux vous dire, termine l’aubergiste, c’est qu’le gars son paternel il est gravement dans la galère et qu’il a vraiment hâte de la r’trouver !

Vous hochez la tête et vous lui répondez, au choix :

– Bah ! Moi j’veis la retrouver, cette donzelle ! Je suis un aventurier ! (rendez-vous paragraphe **52**)

– Halala... Les jeunes de maintenant, j’veus jure... (rendez-vous paragraphe **30**)

– Et sinon, je me demandais... Vous avez quoi comme bière ? (rendez-vous paragraphe **70**)

## 2

Difficile de courir avec une armure de ce poids... En particulier quand on est poursuivi par des gens plus légers et après avoir bâfré un ragoût ! C’est la panique derrière vous, le village est en effervescence et l’alarme a été donnée aux miliciens ruraux, de braves défenseurs de l’ordre qui se trouvaient en faction dans le village. Ils se lancent à votre poursuite, serez-vous assez rapide pour leur échapper ?

Tentez une épreuve de **FORCE**, et pour chaque point de **PR** au-dessus de 3, vous aurez un malus de 2.

- ✓ Si vous réussissez l’épreuve, allez au paragraphe **46**.
- ✓ Si vous échouez, rejoignez le paragraphe **16**.

## 3

Votre arme pleine de sang à la main, vous progressez vers le fond de la salle et la jeune fille, déjà paniquée, se précipite entre les tables dans la salle commune de la taverne. Vous pouvez tenter une épreuve d’**ADRESSE** pour la rattraper ou bien faire un geste pour essayer de l’apaiser.

- ✓ Si vous essayez de l’apaiser, allez au paragraphe **47**.
- ✓ Sinon, tentez l’interception au paragraphe **29**.

## 4

Vous êtes aussi brutal que déterminé : le Gros Didier gît désormais à vos pieds, se vidant lentement de son sang. Vous gagnez 9 XP et la taverne n'a plus de patron.

Cependant, vous remarquez qu'autour de vous, dans l'auberge, tout le monde vous regarde avec horreur. Surpris par la violence et la rapidité du combat, les clients n'ont pas eu le temps de réagir mais ils ne semblent pas du tout approuver cette agression. Il y a là trois paysans qui déjà s'emparent d'outils de jardin, un voyageur de commerce qui vient d'ouvrir la fenêtre, une vieille dame terrifiée, un vieil homme au regard perçant et une jeune fille, à l'autre bout, qui tente de se cacher sous sa table.

Vous n'avez que très peu de temps pour vous décider. Qu'allez-vous faire ? Si vous êtes un mage, prêtre ou paladin, allez au paragraphe 9.

Sinon, vous allez pouvoir :

- ✓ Hurler pour tenter d'impressionner toute la salle (rendez-vous au paragraphe 14)
- ✓ Rester pour combattre (rendez-vous au paragraphe 36)
- ✓ Prendre la fuite ! (rendez-vous au paragraphe 37)

## 5

Le patron fronce les sourcils :

– Mmmouais... Je vois le genre ! Encore un jeune crétin qui vient faire son intéressant dans le village ! Vous croyez qu'on a que ça à faire de vous écouter raconter vos salades ?

Il se détourne pour aller s'occuper d'autres clients, et vous pouvez au choix :

- ✓ Examiner la taverne (rendez-vous paragraphe 15)
- ✓ Rappeler le patron pour commander une boisson (rendez-

vous paragraphe 70)

- ✓ Sortir de la taverne (rendez-vous paragraphe 21)
- ✓ Répondre un truc insultant au patron (paragraphe 64)

## 6

Là, vous sentez que vous avez bien fait de partir léger. Votre avance vous permet de tracer la route le long d'un chemin emprunté au hasard, qui serpente entre les arbres. Derrière vous, les voix de vos poursuivants résonnent, mais ces derniers ne sont pas en mesure de vous rattraper.

Vous ralentissez peu à peu votre course et vous attendez pendant près de trente minutes dans un buisson. Le village semble retrouver son calme, mais de loin vous pouvez voir que la place des Pendus est maintenant surveillée. Les gardes ne tardent pas à patrouiller dans tout le village, et il y a fort à parier qu'ils ont eu votre signalement...

Vous gagnez 5 XP parce que vous avez appris quelque chose sur la vie, et vous pourrez vous rendre au paragraphe 99.

## 7

On ne peut pas dire que vous soyez un lâche, non, on ne peut pas. En tout cas, les gardes sont vraiment proches. Et la porte d'entrée sera bientôt bloquée... Mais avez-vous assez de cran pour faire face ? À moins d'être un Barbare, tentez une épreuve de COURAGE.

- ✓ Si elle est réussie et/ou si vous êtes un Barbare, allez au 8
- ✓ Sinon, prenez la fuite par la porte, au 38

## 8

Personne ne peut vous faire peur ! Les gardes s'avancent pour vous appréhender, et vous commencez le combat contre trois adversaires, dont un qui vous tire dessus à distance. Ce n'est pas trop mal au début, mais bientôt deux autres miliciens font leur apparition, ainsi que plusieurs villageois armés de fourches. Vous parvenez à tuer un garde et vous gagnez 8 XP. Quelqu'un vous place alors un coup derrière la nuque...

Rendez-vous au paragraphe 67.

## 9

La situation se complique mais vous êtes assez malin pour comprendre que le voyageur de commerce va appeler la garde en criant par la fenêtre. Vous avez une petite chance de lui lancer un sort ou un prodige (durée d'incantation 1 assaut) avant qu'il n'y parvienne.

Si cela ne vous intéresse pas, rendez-vous au paragraphe 36.

Sinon, sachez que le voyageur a un score de PR de 1 et une résistance magie de 9. Si vous réussissez à lui faire perdre au moins 4 PV à distance, avec un sort ou un prodige, rendez-vous au paragraphe 40. Sinon, rejoignez le 36.

## 10

Dehors, il fait gris, un peu frisquet. La brise de saison balaie la place des Pendus avec un certain cynisme. Face à vous, et comme s'il s'agissait d'un funeste présage, l'arbre massif semble vous défier. Depuis votre poste d'observation vous pouvez aussi voir une boulangerie sur votre droite, un bazar en face, ainsi qu'une rue assez large qui s'en va vers l'est. Derrière

vous, par-delà l'auberge des Trois Boudins, vous entendez le bruit distant et agaçant d'une enclume frappée à intervalle régulier. Qu'allez-vous faire ?

- ✓ Vous rendre à la boulangerie (rendez-vous paragraphe 19)
- ✓ Vous rendre au bazar (rendez-vous paragraphe 49)
- ✓ Emprunter la rue vers l'Est (rendez-vous paragraphe 41)
- ✓ Partir vers l'ouest, d'où vient le bruit (paragraphe 57)
- ✓ Examiner l'arbre aux Pendus (paragraphe 61)

## 11

Les gardes apprennent rapidement que vous êtes coupable d'avoir tué au moins un villageois... Et on vous accusera en même temps d'un certain nombre d'autres choses, profitant de votre évidente culpabilité. Fort heureusement, vous n'avez pas volé de boudin et vous ne serez pas pendu. On vous tabasse un peu en place publique, puis vous perdez connaissance. Rendez-vous au paragraphe 32.

## 12

Il y a devant vous maintenant trois paysans un peu éméchés, décidés à vous mettre hors d'état de nuire. Ils sont cependant robustes. L'un est moustachu, armé d'une binette. Le deuxième brandit un couteau de chasse et le troisième est un costaud armé d'une pelle assez conséquente. Ce n'est pas un bataillon de guerre, mais ils vous encerclent et vous donnent du fil à retordre. Lancez 3 fois le D20 : si ce sont trois attaques réussies, vous parvenez à tuer le moustachu (et vous gagnez 5 XP). Sinon, le combat s'éternise et les gardes municipaux ne tardent pas à rappliquer à la fenêtre en entendant des cris. L'un d'entre eux se dirige même vers la porte ! Que faire ?

- ✓ Vous décidez de faire face, au paragraphe 7
- ✓ Vous tentez de prendre la fuite, au 37



## 13

Vous êtes rapidement jugé coupable de *trouble grave de l'ordre public*. Vous n'avez pour le moment tué personne, et fort heureusement vous n'avez pas volé de boudin, donc vous ne serez pas pendu. Les gardes vous infligent une amende de 50 PO et confisquent vos armes, puis vous passez trois jours en taule avant d'être poussé en dehors du village par deux gardes armés de piques. On vous rend votre sac à dos (mais pas vos armes) et on vous conseille de ne jamais revenir.

Votre aventure se termine ici et vous gagnez 5 XP, car vous avez appris qu'on ne déconne pas avec la justice. C'est la **FIN**.

## 14

Profitant de l'effet de surprise, vous lâchez un cri de guerre au beau milieu de la taverne, dans un but peut-être un peu flou, mais dans le feu de l'action vous n'avez pas vraiment réfléchi. C'est le moment de tester votre CHARISME.

- ✓ Si l'épreuve est réussie et si vous avez la compétence « Intimider », ou si vous obtenez moins de 5 au D20, rendez-vous au paragraphe **35**
- ✓ Si l'épreuve est ratée, rendez-vous au paragraphe **12**

## 15

Vous prenez le temps de détailler la salle et vous observez attentivement votre environnement.

La pièce de l'auberge dans laquelle vous vous trouvez est une grande salle commune. Dans le mur de la façade s'ouvre une grande fenêtre, près de laquelle est assis un homme de petite taille vêtu de velours sombre – probablement un voyageur de commerce.

Au centre de la salle et non loin de vous, trois paysans se racontent leurs histoires de vie rurale en terminant un pichet de vin autour d'une table ronde. Une jeune fille brune est assise un peu plus loin vers le fond de la salle, occupée à feuilleter un livre, et assez loin du reste de la clientèle pour que ce soit un choix délibéré.

Près de l'entrée enfin, une vieille dame discute avec un homme âgé au regard perçant. Celui-ci a sans doute bien vécu, si l'on en croit son visage buriné.

Enfin il y a le patron, qui semble répondre au sobriquet de Gros Didier. Et il est vrai qu'il est assez massif !

Pour ce qui est de la salle elle-même, elle comporte un grand comptoir derrière lequel Gros Didier va souvent chercher des trucs, avec une entrée vers ce qui semble être la cuisine. Plusieurs gourdins sont pendus au mur derrière le comptoir, sans doute pour indiquer que le patron ne se laisse pas marcher sur les pieds. Quelques saucissons sont également accrochés à des clous dans une poutre.

Une petite porte à gauche du comptoir permet d'accéder aux toilettes (un endroit que vous avez déjà visité...).

Tentez maintenant une épreuve d'INTELLIGENCE. Si c'est une réussite, allez au **55**. Sinon, continuez le paragraphe.

Il vous reste donc à choisir ce que vous allez faire ensuite :

- ✓ Essayer de dérober quelque chose, au **31**
- ✓ Aller parler à quelqu'un, paragraphe **45**
- ✓ Appeler le patron pour commander une boisson (rendez-vous au paragraphe **70**)
- ✓ Sortir de la taverne (rendez-vous paragraphe **21**)

## 16

Nous seulement vous êtes lourd, mais en plus vous êtes mou. Du coup, les miliciens, bien qu'eux-mêmes un peu épais, parviennent à vous rattraper dans la forêt et vous finissez par n'avoir d'autre choix que le combat. Il faut vous retourner pour faire face à vos trois poursuivants... Et l'un d'eux vous tire dessus à l'arbalète !

Tirez l'épreuve d'ADRESSE du garde pour ce tir (sur 12). Si le tir est réussi, vous encaissez 1D+4 points de dégâts (pas d'esquive possible, vous êtes pris par surprise).

Les deux autres gardes s'approchent, les armes à la main. Vous devez les affronter simultanément !

Milicien : AT 10 / PRD 8 / PR : 3 / COU 12 / Res. Magie : 11

Armés d'un sabre/bouclier : 1D+2

EV : 18

COMBAT SPÉCIAL : au cours du combat, le troisième garde pourra tenter de vous tirer dessus à l'arbalète tous les 6 assauts (à cause du temps de rechargement de l'arme), mais il aura un malus de -3 à cause des camarades qui le gênent. S'il ne reste plus que lui, il lâchera son arbalète et combattrà comme ses camarades, au corps-à-corps (avec les mêmes scores).

Si vous tombez en-dessous de 3 PV au cours du combat, vous devrez vous rendre au paragraphe 67.

Si jamais vous êtes victorieux (on va dire que vous n'avez pas triché, hein) vous gagnez 25 XP. Vous pouvez ensuite choisir de fouiller les gardes (au paragraphe 23) ou continuer à vous éloigner de ce village à présent maudit (au paragraphe 42).

## 17

Vous réussissez à coincer la jeune fille à la suite d'un bond souple et prodigieux. Vous attrapez ses poignets et elle tente de se défendre avec des gifles, vous perdez 1 PV dans cette courte bataille mais elle est à présent immobilisée. Cependant, vous avez maintenant de la compagnie ! En effet, vous vous retournez au son d'une voix forte... Pour voir que deux gardes ont atteint la fenêtre ouverte. L'un d'entre eux pointant son arbalète sur vous, et l'autre qui a pu entrer dans la taverne, vous menaçant de son sabre.

- Rendez-vous, espèce de pourriture ! vous ordonne l'homme au sabre.

- Et lâchez-moi ! ajoute la jeune fille.

Vous voyez qu'un troisième garde se dirige vers la porte... Et c'est le moment de prendre une décision !

- ✓ Vous pouvez vous rendre, au **71**
- ✓ Vous prenez la jeune fille en otage, au paragraphe **26**
- ✓ Vous pouvez lâcher la fille et fuir, au **37**
- ✓ Vous pouvez lâcher la fille et combattre, au **7**

## 18

L'alcool, c'est peut-être sympa dans les soirées, mais là vous êtes en début d'après-midi... Et il fait un peu chaud dans cette auberge. D'ailleurs, avec ce que vous avez bu il commence à faire *très* chaud. Vous devez réussir une épreuve de FORCE pour résister aux effets de l'alcool.

- ✓ Si c'est réussi, vous perdez 2 points en INTELLIGENCE (temporairement) et vous pouvez examiner l'auberge (au **15**) ou en sortir (au **21**)
- ✓ Si l'épreuve est ratée, rendez-vous au **75**

## 19

Vous vous approchez de la boulangerie qui donne sur la place des Pendus. C'est une belle maison de pierre à la cheminée fumante, avec sur le devant un appentis ouvert permettant d'exposer et de vendre des produits croustillants au parfum alléchant. Une commerçante assez âgée est occupée à organiser des pains dans une corbeille, et près de l'étalage une grande ardoise affiche les prix des produits courants.

Si vous avez la compétence « Érudition », vous pouvez lire la pancarte suivante... Sinon, vous devrez questionner la vendeuse.

*Miche de pain* : 2 PA

*Grosse miche* : 5 PA

*Miche de pain au lard* : 5 PA

*Mignardise au sucre* : 2 PA

*Pain complet de voyage* : 5 PA

La *miche de pain* vous permet de faire deux repas pourvu que vous ayez quelque chose à mettre dedans (charcuterie, fromage, viande...). La *miche de pain au lard* constitue à elle seule deux rations complètes et le *pain complet* se conservera une semaine. Vous pouvez acheter ce que vous désirez (ajustez votre fiche en conséquence), ensuite vous devrez choisir de :

- ✓ Parler à la boulangère (au **93**)
- ✓ Retourner devant l'auberge pour choisir une autre destination, au **10**

## 20

– Ah ! s’écrie le patron dans un grand rire. Pendant un moment, j’ai cru que vous étiez un de ces petits prétentieux qui font les malins pour essayer d’avoir une réduction sur la bière ! Mais alors vous avez vraiment l’intention de retrouver Béatrice ?

– Tout à fait ! lâchez-vous avec assurance. Enfin, pour ça il faudrait déjà que je sache à quoi elle ressemble...

Le patron vous renseigne : Béatrice est rousse, élancée, les yeux verts et plutôt bien formée de sa personne. Elle est sympathique et toujours de bonne humeur. Le reste, vous le savez déjà (et vous gagnez 2 XP).

Il vous reste donc à choisir ce que vous allez faire ensuite :

- ✓ Examiner la taverne (rendez-vous paragraphe 15)
- ✓ Appeler le patron pour commander une boisson (rendez-vous paragraphe 70)
- ✓ Sortir de la taverne (rendez-vous paragraphe 21)

## 21

Vous ramassez votre sac, vérifiez votre équipement et sortez de la taverne avec un maximum de dignité. Les clients vous regardent partir et une vieille dame vous adresse un signe de tête. Vous refermez la porte derrière vous et vous pouvez vous rendre au paragraphe 10.

## 22

La jeune fille est bien plus agile que vous. Il faut dire aussi qu’elle ne trimbale pas son équipement et qu’elle n’a pas mangé un demi-kilo de ragoût... Elle parvient donc à vous fausser compagnie et à s’enfuir par la porte principale alors que vous

avez trébuché contre une table. Vous vous relevez en grognant. Vous perdez 1 PV. Dans votre dos, vous entendez des voix fortes et vous vous retournez... Deux gardes du village ont atteint la fenêtre ouverte ! L'un est en train d'ajuster son arbalète. Un troisième garde est en train de contourner le bâtiment.

Mais... Mais... Qu'allez-vous faire ?

- ✓ Vous choisissez de faire face, rendez-vous au **7**
- ✓ C'en est trop pour vous, filez par la porte, au **38**

## 23

Vous êtes bien content de votre coup d'éclat et il vous semble normal de fouiller ces trois abrutis ! Vous fouillez les poches des gardes et vous récupérez 3 bourses, contenant au total 17 PO ainsi que 12 PA. Vous récupérez un demi saucisson sec (1 *ration de nourriture*) et 2 sabres perraves et usagés (1D+2, CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-4) que vous pourrez, au mieux, revendre à 10 PO pièce.

Vous commencez à vous intéresser au reste du matériel. Si vous avez la compétence « Radin », vous irez directement au paragraphe **87**. Sinon, vous aurez besoin de passer une épreuve d'INTELLIGENCE.

- ✓ Si elle est réussie, allez au **77**
- ✓ Si c'est un échec, rendez-vous au **87**

## 24

Sous les yeux du chef des gardes médusé, et pour montrer que vous n'êtes pas du genre à plaisanter, vous tentez d'asséner un coup terrible à Miranda, votre frêle otage. Pour ceci, lancez un D20, et si vous obtenez moins de 6 vous pouvez considérer que *vous avez tué Miranda*, mais ça ne vous rapportera pas d'XP. Si vous obtenez plus de 12, vous êtes maladroit et la jeune fille en

profite pour s'échapper. Pour tous les autres scores, elle perd connaissance et s'effondre à vos pieds.

– Mais quel con ! s'emporte le chef des gardes. Arrêtez-moi cette ordure !

Il ne vous reste plus d'autre choix que de les combattre en vous rendant au paragraphe **8**.

## 25

Vous avez l'air tellement pathétique que le patron, un homme corpulent et qui a de la ressource, émet un rugissement furieux. Il vous attrape par le col et commence à vous traîner vers la sortie en vous insultant. Vous n'avez que le temps d'attraper votre sac et vous avez le choix entre deux solutions :

- ✓ Le laisser faire et vous retrouver dehors (paragraphe **10**)
- ✓ Vous débattre, l'insulter en retour et faire front (paragraphe **64**)

## 26

Vous affirmez votre prise et menacez la jeune fille de votre arme, grognant votre rage en direction du plus proche des gardes :

– Mouhahahahaha ! Vous pensez que je vais laisser filer mon otage ? Foutez le camp ou je la bute ! Et laissez-moi partir !

Les deux miliciens sont quelque peu déstabilisés. Vous devez passer une épreuve d'INTELLIGENCE pour leur chef (INT 11).

- ✓ Si c'est réussi, allez au **44**
- ✓ Si c'est un échec, allez au **50**



## 27

Les environs de Valtordu sont heureusement assez touffus et riches en bosquets, futaies et taillis. Vous partez dans la forêt en courant, avec derrière vous les voix et les jurons d'un certain nombre de poursuivants.

Ceux-ci ne pourront plus vous rattraper, mais votre signalement a déjà bien circulé dans le village et il se passera un moment avant que vous puissiez y revenir... Vous gagnez 3 XP et vous vous rendez au **99**.

## 28

Le combat contre Gros Didier s'éternise, mais vous aviez peut-être oublié que vous n'êtes pas seul dans la taverne... Les autres clients n'apprécient pas du tout qu'on s'en prenne à leur patron d'auberge préféré ! Le voyageur de commerce a ouvert la fenêtre et appelle à la garde, et voilà maintenant que les trois paysans ont empoigné leurs outils de jardin pour se joindre au combat. Alors c'est le moment d'aller au paragraphe **12**.

## 29

Vous courez tous deux entre les tables et les chaises, reproduisant le célèbre jeu du chat et de la souris. Tentez une épreuve d'ADRESSE pour la jeune fille (sur 12) et une pour vous.

- ✓ Si la jeune fille échoue et que vous réussissez, allez au **17**
- ✓ Si la jeune fille réussit et que vous échouez, allez au **22**
- ✓ Si vous réussissez tous les deux, allez au **33**
- ✓ Si vous échouez tous les deux, rendez-vous au **43**

## 30

Le patron renifle et vous toise du haut de ses cent-vingt kilos de gras. Vous sentez que vous n'avez plus forcément ses faveurs. Il se détourne finalement en secouant la tête et vous laisse à vos pensées pour aller s'occuper d'un autre client. Qu'allez-vous faire ?

- ✓ Examiner la taverne (rendez-vous paragraphe **15**)
- ✓ Appeler le patron pour commander une boisson (rendez-vous paragraphe **70**)
- ✓ Sortir de la taverne (rendez-vous paragraphe **21**)

## 31

Il y a quelques trucs à chaparder dans cette auberge. Déjà, vous avez remarqué les trois magnifiques saucissons qui pendent à leur poutre. Ensuite, il y a la bourse du voyageur de commerce, elle pend à sa ceinture et comme celui-ci fait face à la fenêtre, il y a fort à parier qu'il a le soleil dans les yeux.

Enfin, l'homme âgé au regard perçant a posé près de lui une petite sacoche de cuir, c'est peut-être aussi un butin valable, mais difficile à escamoter.

C'est le moment de passer une épreuve d'INTELLIGENCE.

- ✓ Si vous la réussissez, allez au paragraphe **82**
- ✓ Si c'est un échec, allez au paragraphe **94**

## 32

Votre esprit nage pendant un temps fou dans un brouillard cotonneux. Vous entendez des voix. Vous avez l'impression que quelqu'un vous transporte... Des bruits, des odeurs, de la douleur. Puis vous perdez connaissance à nouveau. Plus tard, bien plus tard, vous revenez à vous et vous avez froid. Vous ne

voyez que d'un œil car un bandeau sale vous cache l'autre. Près de vous, un homme sentant très fort la sueur et l'alcool respire bruyamment. Et vous découvrez que vous êtes allongé sur un sol crasseux, couvert d'une vieille paille nauséabonde.

Peu de temps après, vous comprenez que vous êtes prisonnier dans le poste de garde de Valtordu. Votre carrière ne commence pas bien du tout ! Vous avez perdu tout votre équipement et vos richesses, en dehors d'un pantalon et d'une chemise.

Et vous allez y rester un moment ! D'ailleurs, l'aventure se termine là pour vous, et vous avez gagné 3 XP car vous savez maintenant qu'il ne faut pas trop faire son malin.

Lancez 1D100 (ou 5 D20 que vous additionnez), score qui déterminera la durée de votre incarcération, en jours... Puis on vous relâchera.

Si vous restez de 1 à 30 jours, vous perdrez définitivement 1 point en FORCE.

Si vous restez de 31 à 60 jours, vous perdrez définitivement 2 points en FO, 1 point en CHARISME et 1 PV.

Si vous restez plus de 61 jours, vous perdrez définitivement 2 points en FO, 2 point en CHARISME et 3 PV.

Ajustez donc votre fiche, et vous ferez mieux la prochaine fois. Enfin, il faut espérer ! Parce que là, c'est la **FIN**.

## 33

Vous courez tous les deux très bien autour des tables et des chaises, profitant de l'aménagement de la salle pour en explorer chaque recoin en renversant les meubles. Tellement bien, d'ailleurs, que ça ne sert à rien et que vous finissez par entendre du bruit derrière vous. Vous criez en direction de la jeune fille :

– Mais tu vas arrêter de bouger, oui ? Espèce de folle !

Rendez-vous paragraphe au **39**.

## 34

– Oh ! s’écrie le patron. Mais j’avais pas remarqué que vous étiez un héros ! Et en plus, vous avez l’intention de retrouver Béatrice ? C’est mon jour de chance !

Son visage se fend d’un large sourire et il repose sur la table la pièce d’or qu’il venait d’encaisser (vous gagnez 1 PO).

– Alors dans ce cas, le repas est offert par la maison !

Rendez-vous au paragraphe 20.

## 35

Vous avez l’air tellement fou et brutal que la population de la taverne réagit à votre cri en hurlant à son tour. Tout se passe très vite. Le voyageur de commerce saute par la fenêtre qu’il venait d’ouvrir, immédiatement suivi par les trois paysans qui se précipitent en abandonnant leurs outils. Vous parvenez à vous précipiter pour porter un coup au dernier d’entre eux, mais il réussit néanmoins à sortir. Les deux personnes âgées, de leur côté, s’enfuient par la porte principale en vagissant. Au fond de la salle, il ne reste donc plus que la jeune fille qui tremble de peur sous sa table.

Enfin, sur la place des Pendus, les fuyards appellent à la garde. Des voix leurs répondent. Qu’allez-vous faire ?

- ✓ Fouiller l’auberge, en vous rendant au paragraphe 59
- ✓ Vous diriger vers la jeune fille, au paragraphe 3
- ✓ C’est le bordel, il faut quitter rapidement l’auberge au 38

## 36

Vous décidez de faire face, mais il y a du monde dans cette auberge. Cependant, à votre portée vous n'avez que trois choix :

- ✓ Vous attaquer aux trois paysans armés (rendez-vous au paragraphe 12)
- ✓ Vous précipiter vers le voyageur de commerce (rendez-vous au paragraphe 54)
- ✓ Prendre la vieille en otage (paragraphe 48)

## 37

Vous tournez les talons et vous précipitez vers la porte. Si vous avez la compétence « Appel des renforts », allez directement au paragraphe suivant, le 38.

Sinon, vous subirez une attaque d'opportunité et vous devrez encaisser 1D+2 dégâts d'un coup ou d'un projectile placé dans votre dos, avant de sortir, toujours au paragraphe 38.

## 38

Vous sortez de l'auberge en courant et claquez la porte derrière vous. En proie à la panique, vous détez droit devant vous. Une musique trépidante accompagne votre course...

Si votre score d'armure naturelle (PR) est supérieur à 3, rendez-vous au paragraphe 2. Sinon, allez au paragraphe 6.

## 39

– Vous êtes complètement dingue ma parole ? Espèce de gros malade !

C'est ce que vous répond la jeune fille alors que vous essayez de l'approcher avec du sang plein le visage, une arme à la main et l'air bovin. Elle vous jette à la figure le contenu d'un verre de vin qui traînait sur une table.

Tandis que les yeux vous piquent, elle profite de l'occasion pour se diriger en hâte vers la porte de sortie, pile au moment où un garde parvient à hauteur de la fenêtre ouverte. Vous n'avez pas vu cet homme mais il n'en est pas moins dangereux et vous décoche un carreau d'arbalète.

Tentez son épreuve d'ADRESSE sur 12, et si c'est une réussite vous encaissez 1D+4 points de dégâts. Sinon, le carreau fuse par-dessus votre épaule et se plante derrière le comptoir.

Quoi qu'il en soit, vous vous retournez pour voir que deux gardes sont à la fenêtre. Plus loin, vous constatez qu'un autre milicien arrive en courant, traversant la place. Et d'autres voix se font entendre, un peu plus loin... Il va falloir se décider très vite !

- ✓ Prendre la fuite par la porte ouverte, au **38**
- ✓ Combattre les gardes sur place, au paragraphe 7

## 40

Le voyageur de commerce, touché de plein fouet, hurle sa douleur avant de s'effondrer sur le parquet, tremblant et pleurnichant. Vous pourrez désormais ignorer ce personnage, et rendez-vous au **36**.

## 41

La rue des Trois Boudins part vers l'est depuis la place des Pendus. Sur la gauche, et donnant sur la place, se trouve une boucherie (que vous pouvez visiter au **56**), et vous entrevoyez la rivière Glandebruine qui court juste derrière. Sur la droite, la rue se prolonge avec une belle grange qui sert à entreposer du matériel agricole et des bottes de foin. Un peu plus loin au nord, après deux maisons, vous pouvez voir une grande bicoque

noircie par le feu, qui d'après sa devanture était une taverne (et vous pouvez l'examiner au **111**). En face de cette ruine, la rue du Vieux Bélier part vers le sud et semble former une boucle, que vous pouvez l'emprunter au **112**.

Si vous continuez votre balade vers l'est vous parviendrez à une petite place au milieu de laquelle se trouve un puits. En face de celui-ci se trouve une autre boucherie. Si vous voulez vous en approcher, rendez-vous au **162**. Vous pouvez aussi remplir votre gourde au puits avec de l'eau fraîche. Enfin, la rue se termine en rejoignant une autre petite place qui donne sur la rue Claudique, quartier que vous pouvez rejoindre au paragraphe **163**.

Si rien de tout cela ne vous intéresse, vous pouvez retourner sur la place des Pendus, au paragraphe **100**.

## 42

Vous êtes déjà bien heureux d'avoir survécu à ce combat contre les gardes... Et cette forêt n'est pas si dense que ça. Quelqu'un pourrait vous voir... Il est temps de se barrer ! Soufflez un bon coup et rendez-vous au **99**.

## 43

Vous êtes décidément bien maladroits, autant l'un que l'autre. Vous vous retrouvez tous les deux à terre après avoir trébuché sur une chaise, et la jeune fille se relève, de plus en plus paniquée, lorsque vous finissez par entendre du bruit derrière vous. Vous criez en direction de la jeune fille :

- Mais moi, tout ce que je voulais c'était discuter !

Vous avez l'impression qu'elle ne vous croît pas... Bizarre ! Rendez-vous paragraphe au **39**.

## 44

Finalement, le chef des gardes secoue la tête et ricane :

– Alors, alors... Vous allez tuer Miranda ? Et après ? Vous êtes cerné mon pauvre ! Et sans doute à moitié abruti par l'alcool ! Vous n'avez aucune chance... Les renforts sont déjà là !

En effet, deux autres gardes sont à la porte de l'auberge, et plusieurs villageois se rapprochent, certains armés d'outils de jardin ou de haches. Vous ne pouvez plus fuir, mais alors qu'allez-vous faire ? Il n'y a que trois options :

- ✓ Buter Miranda, au paragraphe **24**
- ✓ Lâcher Miranda et attaquer les gardes, au **8**
- ✓ Décider de vous rendre, au paragraphe **71**

## 45

Vous avez décidé d'entamer la conversation avec des autochtones à l'auberge. Certains d'entre eux sont déjà en groupe, aussi vous devrez choisir parmi :

- ✓ Les deux personnes âgées (paragraphe **126**)
- ✓ Les trois paysans (paragraphe **81**)
- ✓ Le voyageur de commerce (paragraphe **113**)
- ✓ Le patron, Gros Didier (paragraphe **121**)
- ✓ La jeune fille au fond de la salle (paragraphe **131**)
- ✓ Personne, je veux observer la salle (paragraphe **15**)

## 46

Votre armure est un peu lourde, certes, mais vous avez tout de même de la ressource ! Vous parvenez à la force de vos muscles à mettre de la distance entre vous et les gardes et vous finissez par vous planquer dans un fourré, quelque part derrière une vieille grange. Mais les soldats ont eu le temps de vous voir et il y a plusieurs témoins de vos méfaits. Impossible de retourner au



village à présent ! Vous gagnez toutefois 5 XP parce que vous avez appris un truc, et vous pourrez vous rendre, honteux et penaud, jusqu'au paragraphe 99.

## 47

Vous adressez votre plus beau sourire à la jeune fille et vous levez les mains en signe de paix. Vous essayez de lui dire quelque chose d'apaisant et compte tenu des circonstances, ça ne va pas être facile ! Tentez une épreuve de CHARISME.

- ✓ Si elle est réussie et que vous êtes humain, elfe sylvain, demi-elfe ou haut-elfe, rendez-vous au paragraphe 62
- ✓ Si elle est ratée ou si vous êtes d'une autre origine, allez directement au paragraphe 39

## 48

Vous vous précipitez sur la vieille dame qui tentait d'atteindre la porte d'entrée, la bave aux lèvres et les yeux fous. Personne ne s'attendait à ça ! Elle glapit des propos sans suite, mais bien sûr vous parvenez à la maîtriser sans mal et la menacez de votre arme. Vous vous tournez alors vers le reste de la salle :

– Ah ! Vous l'avez pas vue venir celle-là, hein ? Maintenant calmez-vous, bande d'enfoirés, ou alors je bute la vieille !

Les trois paysans vous observent sans se décider à agir. C'est alors que le type âgé, qui s'était éloigné plus tôt pour aller aux toilettes, vous apostrophe :

– Voyons, mon jeune ami... Je vous somme de retrouver la raison ! Le poste de garde est juste à côté !

– Et alors ? répondez-vous comme un effronté.

– Et alors... Vous n'aurez aucune chance de vous en tirer après avoir commis un crime ! D'ailleurs les miliciens arrive, on peut les voir par la fenêtre !

Vous grognez :

– Tu bluffes, vieux débris !

– Allez, lâchez la vieille maintenant ! ordonne à son tour un paysan moustachu.

En vous retournant, vous pouvez voir qu'un milicien est effectivement arrivé au niveau de la fenêtre. Vous avez le temps de penser « Bon sang, mais comment j'ai pu en arriver là ? » D'autres bruits de pas précipités se font entendre le long de la façade... Il faut choisir assez vite :

- ✓ Vous pouvez vous rendre, au **71**
- ✓ Vous exécutez la vieille, au **79**
- ✓ Vous pouvez lâcher la vieille et fuir, au **37**
- ✓ Vous pouvez lâcher la vieille et combattre, au **7**

## 49

Vous approchez du bazar. Cette échoppe ressemble un peu à une grange de belle taille qu'on aurait aménagée, mais sa double porte est entrouverte et vous reconnaissez facilement l'enseigne représentant un balais et une fourche entrecroisés... On trouve de ces magasins partout en Terre de Fangh et on peut y acheter n'importe quoi, mais le plus intéressant pour les aventuriers c'est qu'on peut aussi parfois y revendre des objets.

Vous écartez la porte et vous pénétrez dans une grande pièce encombrée d'objets jusqu'au plafond, un bric-à-brac éclairé principalement par plusieurs ouvertures latérales aménagées en haut des murs. Des dizaines d'outils de jardin sont accrochés sur les parois faites de planches clouées. Un homme d'apparence robuste se tient derrière un comptoir, un crayon sur l'oreille, et visiblement il était occupé à la lecture d'un carnet jauni. Il interrompt son activité pour vous accueillir :

– Ah ! Mais ce serait-y pas un aventurier ? Ça m'fait plaisir de

faire des affaires avec vous ! Vous achetez ou vous vendez ?

Vous le saluez en retour et vous devez bien trouver quelque chose à lui dire...

- ✓ Si vous êtes acheteur, rendez-vous au **107**
- ✓ Si vous êtes vendeur, allez au **108**
- ✓ Si vous voulez simplement lui parler, allez au **144**
- ✓ Vous pouvez sortir aussi, au **100**

## 50

Le chef des garde est troublé. Il échange un regard avec son collègue et lève doucement les mains :

– Ouh-là... Du calme... On ne s'emballe pas !

Vous criez une fois de plus :

– Reculez ! Sinon j'la bute ! Et j'veux personne sur ma route !

D'un geste de la main, le chef indique à ses hommes de baisser leurs armes. Vous tirez la jeune fille par le bras tout en reculant vers la sortie et vous vous retrouvez bientôt sur la place des Pendus. Des villageois, attirés par les cris, vous observent depuis leur fenêtres. Il y a maintenant cinq miliciens devant l'auberge, mais ils sont inquiets et savent garder leurs distances.

Lentement, vous vous éloignez en marche arrière, le long de la rue de la Forêt d'Ouien. Puis vous constatez que ça ne vous avance à rien, car tous les regards sont sur vous. Les gardes sont un peu stupides, mais ils ne sont pas demeurés... Ils ne vous lâcheront pas. Il ne vous reste qu'une chose à faire : vous repoussez votre otage et vous partez en courant ! En proie à la panique, vous détez droit devant vous. Une musique trépidante accompagne votre course...

Si votre score d'armure naturelle (PR) est supérieur à 3, rendez-vous au paragraphe **2**. Sinon, allez au paragraphe **6**.

## 51

Vous faites rapidement sauter le petit loquet de protection à la fermeture et vous tirez les battants de la fenêtre. Immédiatement, vous sautez dans la boue séchée de la ruelle en contrebas, sans trop de souci puisqu'il n'y a qu'un étage. Vous vous retrouvez alors derrière l'auberge, non loin d'un bosquet qui vous offre un couvert providentiel. Vous n'avez pas beaucoup d'avance, mais assez pour être en mesure de fuir.

Si votre score d'armure naturelle (PR) est supérieur à 3, rendez-vous au paragraphe 2. Sinon, allez au paragraphe 6.

## 52

Le patron vous regarde pendant quelques secondes avec sévérité. Méfiant, il ramasse la monnaie précédemment posée sur la table en paiement du repas (vous dépensez 1 PO).

C'est le moment de faire une épreuve de CHARISME.

- ✓ Épreuve réussie : rendez-vous paragraphe 20
- ✓ Épreuve ratée : rendez-vous paragraphe 5
- ✓ Réussite critique : rendez-vous paragraphe 34
- ✓ Échec critique : rendez-vous paragraphe 25

## 53

Autour du poste de garde se trouvent un certain nombre de lieux dignes d'intérêt. Il y a déjà l'arbre au Pendus, qui trône majestueusement sur la place. Un peu plus loin, une boucherie affiche fièrement son enseigne en forme de côte d'agneau. Sur votre gauche, vous entendez le bruit doux et agréable de l'eau qui coule, et vous pouvez voir qu'un pont de pierre traverse ce qui doit être la rivière Glandebruine.

Non loin de vous, un milicien longiligne est occupé à se curer le

nez avec son index. Enfin, sur la droite derrière une ferme, vous savez qu'il existe l'auberge des Trois Boudins.

Mais peut-être avez-vous un objet important à remettre au poste de garde ?

Qu'allez-vous faire ?

- ✓ Examiner l'arbre aux Pendus (paragraphe **61**)
- ✓ Vous rendre à la boucherie (rendez-vous paragraphe **56**)
- ✓ Faire un tour sur le pont (rendez-vous paragraphe **139**)
- ✓ Parler au garde (rendez-vous paragraphe **134**)
- ✓ Vous rendre à l'auberge (paragraphe **58**)
- ✓ Entrer dans le poste de garde (paragraphe **91**)

## 54

Pour réussir votre charge, tentez une épreuve d'ADRESSE.

Si elle est réussie, vous bondissez vers le voyageur de commerce et parvenez à le mettre à terre d'une ruade. Vous gagnez 1 XP et vous pourrez alors l'ignorer pour le reste du combat. Rendez-vous au paragraphe **12**.

Si votre épreuve est ratée, vous vous prenez une table dans le genou et vous manquez de vous ramasser par terre. Le petit homme, terrorisé, saute par la fenêtre – mais comme vous êtes au rez-de-chaussée, il ne risque pas de lui arriver grand-chose. Rendez-vous tout de même au paragraphe **12**.

## 55

SECRET : Bravo, vous savez observer. Vous remarquez, bien qu'il soit discret, car plongé dans l'ombre, la présence d'un petit escalier de bois qui monte dans le coin au fond de la salle, lequel accède vraisemblablement à l'étage. La découverte de cet escalier vous rapporte 1 XP !

Celui-ci vous permettra d'emprunter cette issue si jamais vous devez quitter l'auberge dans un futur proche et en situation de stress (on ne sait jamais, vous pourriez faire n'importe quoi...). Notez bien le numéro **68** (escalier auberge), car il ne sera jamais proposé par la suite ! Vous pourrez accéder à ce numéro secret si jamais vous désirez *fuir l'auberge*, à partir du moment où vous n'êtes pas en situation de combat. Retournez au **15**.

## 56

La boucherie qui fait l'angle et qui donne sur la place des Pendus est indiquée par une grosse enseigne en forme de côte d'agneau. Cet édifice de pierre est prolongé en façade par un petit auvent de toile qui sert d'abri à un jeune homme assez gras, boudiné dans un tablier blanc partiellement couvert de taches de sang. Ne faisant absolument rien pour le moment, le jeune homme observe votre arrivée d'un œil un peu torve, derrière le petit établi qui doit lui servir de plan de travail.

Autour de lui se trouvent plusieurs caissettes de bois protégées par des linges blancs.

- ✓ Si vous avez la compétence « Érudition », vous pouvez lire quelques pancartes en vous rendant au paragraphe **174**.
- ✓ Vous pouvez aussi choisir de parler directement au jeune homme, au paragraphe **178**.
- ✓ Si la boucherie ne vous inspire pas, vous serez alors attiré par la rue des Trois Boudins, au **41**.

## 57

Vous visitez la rue de la Forêt d'Ouien. Vous voyez très vite une boucherie au sud, et vous pensez à ce moment que « ça fait beaucoup de boucheries pour une si petite ville ». Celle-ci semble cependant plus propre et plus accueillante que celle qui donne sur la place des Pendus. Le bruit insistant de l'enclume se fait entendre depuis le nord, et semble venir d'un point situé derrière deux masures et une grande maison.

La rue continue toutefois vers l'ouest et vous discernez, derrière les toits des fermes, deux tourelles. Qu'allez-vous faire ?

- ✓ Vous rendre à la belle boucherie, au **169**
- ✓ Continuer en direction du bruit, au **172**
- ✓ Aller vers l'ouest, au **175**
- ✓ Retourner devant l'auberge, au **10**

## 58

Vous connaissez déjà l'auberge des Trois Boudins, mais il est possible que vous ayez oublié d'y faire quelque chose.

C'est une grande bâtisse comportant un étage, avec au rez-de-chaussée l'imposante salle commune. Une porte sur la gauche et une grande fenêtre qui donnent toutes les deux sur la place des Pendus. On trouve probablement des chambres à l'étage mais vous ne savez pas comment y accéder.

- ✓ Si vous avez déjà fait un tour à l'est de la ville, l'auberge est fermée pour l'après-midi, rendez-vous au **10**.
- ✓ Si vous avez eu des problèmes avec qui que ce soit dans la taverne, l'accès vous en sera refusé, rendez-vous au **10**.
- ✓ Sinon, vous pouvez retourner vous installer à une table pour examiner la taverne (au **15**) ou commander une boisson au patron (au **70**).

Vous décidez de récupérer des trucs dans l'auberge, parce que c'est toujours ça de gagné !

Non loin de vous, accrochés à une poutre au-dessus du comptoir, pendent trois saucissons. Vous tranchez rapidement les ficelles de ces derniers, ce qui vous fait gagner 6 *rations de nourriture*. Tous ce que vous voyez pour le moment à portée de main est un peu encombrant : amphores, tonnelets, vaisselle...

Derrière le comptoir se trouvent des étagères recouvertes de gobelets, chopes et autres pichets. Là sont également accrochés au mur plusieurs gourdins, mais ils n'ont pas de valeur. Et tout cela vous amène à vous poser la question suivante : « mais où est donc la caisse » ?

Vous vous retournez vers le corps de Gros Didier et constatez qu'il avait dans la poche ventrale de son tablier plusieurs pièces d'or qui ont roulé sur le parquet. Vous pourriez déjà les ramasser... Mais après la fuite des clients, des éclats de voix masculines se font entendre depuis la place des Pendus. Les voix des gardes ! Ils ne vont pas tarder à rappliquer, car le poste n'est en effet pas très loin, il se trouve juste derrière une ferme à côté de la taverne.

Si vous êtes d'origine naine, allez au paragraphe **92**

Sinon, vous pouvez décider :

- ✓ De prendre la fuite, au **38**
- ✓ De prendre les pièces au sol, au **104**
- ✓ De chercher la caisse, au **92**



## 60

Vous buvez votre bière et l'appréciez à sa juste valeur. Si vous avez choisi une *bière de Chnafon*, elle est très bonne et vous gagnez un point de COURAGE pour la journée (valable pour la première bière uniquement).

Si vous avez déjà bu plus de 2 bières, rendez-vous directement au **18**. Sinon, vous pouvez examiner la taverne (au **15**) ou vous décider pour une autre consommation (au paragraphe **70**), auquel cas vous risquez de repasser par ici...

## 61

Vous approchez du fameux Arbre aux Pendus de Valtordu, un centre d'intérêt qui trône majestueusement sur la place principale du village. Cet arbre massif, dont une bonne partie des branches affiche une santé défailante, est entouré d'un minuscule jardinet défraîchi.

Sur le tronc noueux a été clouée une pancarte, comportant un morceau de parchemin ajouté au beau milieu de la phrase. Si vous avez la compétence « Érudition », vous pouvez lire la pancarte au **86**.

Si vous ne savez pas lire, tant pis pour vous. Vous pouvez alors choisir de vous rendre à la boucherie non loin de là (au **56**), ou bien examiner la place depuis le poste de garde (au **53**) ou vous rapprocher de l'auberge (au **58**).

## 62

– C'est vraiment pas de ma faute ! vous indignez-vous. Toute cette violence, tout ces trucs qui m'arrivent ! Les gens sont toujours contre moi ! Ce... Ce n'est pas facile d'être différent !

La jeune fille rougit et hoche timidement la tête.

– Oui... Je vous comprends ! souffle-t-elle. Suivez-moi ! Les miliciens vont bientôt débarquer !

Elle vous prend par la main et, surpris, vous la suivez en hâte vers la cuisine, dont l'ouverture se situe derrière le comptoir. La jeune fille, qui semble connaître son affaire, ouvre alors une trappe et la referme derrière vous.

– Je m'appelle Miranda ! précise la fille dans un chuchotis.

Une odeur de nourriture et de boisson fermentée vous monte au nez. Cette cellier est éclairé par un petit soupirail et vous pouvez voir que les étagères sont recouvertes de denrées diverses. Mais vous ne pouvez pas vous y arrêter car Miranda vous tient toujours la main et vous attire vers une petite échelle de bois.

Si vous réussissez une épreuve d'ADRESSE, vous avez le temps de vous emparer d'un pot de rillettes, et vous pourrez vous ajouter deux *rations de voyage*. Sinon, vous n'aurez rien.

Vous traversez donc la cave et Miranda grimpe rapidement à l'échelle, ce qui vous permet de voir fugitivement sous sa robe. Elle actionne un loquet et repousse une trappe, puis elle vous tire par la main et vous sortez tous deux derrière l'auberge. Là, à quelques mètres entre les maisons, un bosquet vous offre un couvert providentiel. De nombreuses voix se font entendre et vous savez que les gardes sont après vous !

La jeune fille vous sourit et désigne le bosquet.

- ✓ Si votre héros est de sexe féminin, rendez-vous au **84**
- ✓ Si votre héros est un homme, allez au **98**

## 63

Vous chargez comme une brute, levant votre arme au-dessus de votre tête. Le milicien qui vous vise avec son arbalète n'a aucun

mal à vous toucher, vous encaissez 1D+4 points de dégâts. Il s'efface ensuite pour laisser passer un de ses collègues, lequel est armé d'un sabre et d'un bouclier.

Compte tenu de la configuration du couloir, vous pouvez combattre un seul garde à la fois ! C'est tant mieux pour vous. Il y aura ainsi quatre gardes, à affronter les uns après les autres.

Milicien : AT 10 / PRD 8 / PR : 3 / COU 12 / Res. Magie : 11

Armés d'un sabre/bouclier : 1D+2

EV : 18

Si vous tombez en-dessous de 3 PV au cours du combat, vous devrez vous rendre au paragraphe 67.

Si jamais vous êtes victorieux (en admettant que vous n'ayez pas triché...) vous gagnez 30 XP. D'autres voix se font entendre en bas de l'escalier, aussi vous n'aurez ensuite d'autre choix que de courir au bout du couloir pour traverser la fenêtre d'une détente virile, au paragraphe 72).

## 64

Le patron, furieux, se saisit d'une chaise pour vous en mettre un grand coup dans la figure en grognant.

C'est le moment de faire une épreuve d'ADRESSE. Si vous la réussissez, vous esquiverez le coup et la chaise vole à travers la pièce. Dans le cas contraire, vous encaissez 3 points de dégât et la chaise se brise sur votre épaule.

Le patron a profité de son avantage pour se saisir d'un GOURDIN et il vous regarde avec animosité. Il va falloir l'affronter... Ou prendre la fuite ! Si vous préférez fuir, allez directement au paragraphe 37. Sinon dégainez votre arme et affrontez le GROS DIDIER.

GROS DIDIER : AT 9 / PRD 7 / PR : 1 / COU 10

Res. Magie : 13

Armé d'un gourdin solide : 1D+2

EV : 20

- ✓ Si vous tuez le Gros Didier en moins de 4 assauts, rendez-vous au paragraphe 4
- ✓ Si vous le sentez mal et que vous voulez fuir avant le quatrième assaut, allez directement au paragraphe 37
- ✓ Si vous survivez tous les deux 4 assauts, rendez-vous au paragraphe 28
- ✓ Si vous descendez à 3 PV ou moins avant le quatrième assaut, rendez-vous au 67

## 65

Vous balbutiez quelques propos visant à faire comprendre que vous n'êtes pour rien dans cette affaire, et votre air de chien battu finit par convaincre le chef des gardes. Vous êtes probablement une victime d'un mauvais coup du sort.

– Bon ! finit par dire le sargent. On n'est pas des salauds par ici ! Faudrait pas qu'on raconte partout qu'on accuse des innocents, surtout avant la foire au boudin. On vous laisse partir, mais qu'on ne vous y reprenne pas !

Les gardes vous accompagnent toutefois jusqu'au poste, sur la place des Pendus, pour prendre votre déposition dans un registre. Après une heure difficile, c'est fait. Vous gagnez 2 XP.

Vous êtes maintenant devant le poste de garde, allez au 53.

Il faut vraiment être un demeuré pour dérober du boudin à Valtordu... Mais vous l'avez fait tout de même ! Vous ne saviez peut-être pas que cela signifie la mort par pendaison ? Eh oui, on ne plaisante pas avec les boudins par ici ! Ce boudin rare au sang de mouton, un mets de choix, est connu dans toute la Terre de Fangh, et pour une bonne raison.

Vous sachant coupable, les gardes signent rapidement la petite note de service signalant au bourreau local qu'il doit se présenter à son poste.

Le lendemain matin, d'ailleurs, vous découvrez cet homme dont on ne voit que les yeux, le reste étant caché derrière une cagoule. Vous vous retrouvez sous l'arbre aux Pendus, et votre dernière vision est celle des visages curieux des habitants.

Le tabouret tombe, la corde se resserre et votre énergie vitale décline à vue d'œil, tandis que votre courte vie d'aventurier défile devant vos yeux.

À moins que... Vous ne disposiez d'un point de destin.

Si c'est le cas, *vous dépensez 1 point de destin* et les villageois vous laissent pour mort en balançant votre corps dans un fossé. Vous reviendrez à vous dans quelques heures et il ne vous restera plus qu'à filer discrètement pour trouver un autre village, mais vous aurez perdu votre sac à dos et vos armes. Ce sera tout de même la fin de cette aventure.

Si même le destin n'est pas de votre côté, alors c'est la fin de votre carrière et vous pourrez tirer un autre personnage...

## 67

Le combat s'éternise et vous commencez à voir trouble. Vos plaies vous font souffrir, vos jambes flageolent... Ce dernier coup vient de vous faire perdre connaissance ! Vous vous écroulez sur le côté, lâchant votre arme par la même occasion... Et le dernier son que vous entendez avant de fermer les yeux est un rire gras. Rendez-vous au paragraphe **32**.

## 68

Vous devez vraiment quitter l'auberge ! Grâce à votre sens de l'observation, vous aviez remarqué le petit escalier qui monte à l'étage. Prenant tout le monde par surprise, vous décidez de fuir par cette issue au lieu de vous diriger vers la porte de sortie ou vers la fenêtre.

Vous grimpez l'escalier après avoir renversé une table qui pourra bloquer vos poursuivants. L'escalier forme un angle et vous échappez quelques instants à leur vue.

Une fois en haut, vous vous retrouvez dans un long couloir, parsemé sur chaque côté de quatre portes, probablement des chambres. Au bout du couloir, la sortie prend la forme d'une fenêtre large qui donne derrière l'auberge. Tout en courant, vous essayez d'ouvrir une porte au hasard, mais elle est fermée. C'est probablement le cas de toutes les autres...

Vous continuez votre course en direction de la fenêtre, où vous devrez faire un choix très rapide :

- ✓ Sauter dans la fenêtre pour la traverser, au **88**
- ✓ Prendre le temps de l'ouvrir, au paragraphe **95**

Alors que vous déambulez en ville, vous vous souvenez de l'adresse mentionnée dans un souffle par Miranda et vous sentez vos joues s'empourprer... Mais vous avez fini par vous décider à sauter le pas ! Peut-être avez-vous aussi besoin de chaleur humaine, de découvrir de nouveaux horizons, ou plus simplement vous êtes prise d'une envie simple de côtoyer autre chose que des soudards.

Au 12, rue du Vieux Béliet, vous découvrez une petite maison qui jouxte une échoppe de serrurier. Vous frappez discrètement à la porte et Miranda se précipite pour vous ouvrir. Elle vérifie que personne ne vous espionne et referme la porte derrière vous... Non sans un petit gloussement ! Elle vous aide alors à poser votre sac et votre équipement sur un petit fauteuil de cuir élimé.

– Ah... Tu es venue ! C'est merveilleux !

Ses joues sont également bien roses et elle vous prend par la main... Vous n'avez aucun doute quant à ses intentions !

Aussi vous la suivez docilement, et puisque vous êtes arrivée jusqu'ici, vous n'avez pas besoin d'épreuve de COURAGE.

Vous ressortez de sa maison deux heures plus tard, avec dans le regard de petites étoiles dansantes. Et par la même occasion, vous gagnez 5 XP !

Afin de vous chouchouter au mieux, Miranda vous a également préparé des gâteaux (2 *rations de nourriture*) que vous pouvez ajouter à votre inventaire. Elle vous a refilé aussi cinq *flèches de qualité*, qui traînaient dans son grenier et dont elle n'a pas l'usage. Elle tenait ses flèches de son oncle chasseur, qui fut tragiquement dévoré par des sangliers.

Depuis ce secteur, vous vous sentez irrésistiblement attirée par

l'Est, où s'ouvre une petite place... Et d'après ce que vous en savez, le Donjon Facile se trouve par là. Vous passez ainsi devant l'échoppe du serrurier. Rendez-vous au **161**.

## 70

Le patron, en bon commerçant, vous désigne de son pouce épais l'ardoise pendue au-dessus du comptoir, laquelle affiche les prix des consommations courantes de son établissement.

Bière de Pluck, pinte	3 PA
Bière de Chnafon, pinte	5 PA
Vin des côteaux de Ronflouze, pichet	2 PO
Eau-de-vie de Zonghal, verre	5 PA

Si vous n'avez pas la compétence « Érudition », allez directement au paragraphe **73**. Sinon vous devez faire votre choix, et notez dès à présent la dépense engagée pour cette consommation dans votre pécule. Vous prenez quoi ?

- ✓ Une bière (rendez-vous paragraphe **60**)
- ✓ Du vin ou un alcool fort (rendez-vous paragraphe **18**)
- ✓ Rien du tout, c'est cher ! (rendez-vous paragraphe **30**)

## 71

Vous lâchez votre otage et levez les mains... La victime prend le large tandis que les miliciens vous encerclent. Ils vous désarment, vous attachent les mains dans le dos et vous conduisent au poste de garde, non sans vous gratifier de quelques insultes et de quelques coups de bottes. Vous perdez 2 PV ainsi qu'un point de COURAGE (temporairement).

- ✓ Si vous avez tué quelqu'un devant témoins, allez au **11**
- ✓ Si vous n'avez encore tué personne, allez au **13**
- ✓ Si vous avez volé du boudin, allez au **66**



## 72

La fenêtre vole en éclats quand vous la traversez comme un boulet ! Vous voyez le sol se rapprocher, mais il n'y a qu'un étage. Cependant, il reste la chute !

C'est le moment de tenter une épreuve d'ADRESSE.

Si elle réussit, vous pouvez vous réceptionner et continuer à courir. Vous êtes alors derrière l'auberge et un bosquet vous offre un couvert providentiel. Vous êtes en mesure de le traverser pour quitter le voisinage en vous rendant au **27**.

Si votre épreuve échoue, vous encaissez 4 points de dégâts de chute (ne comptez pas le score de PR) alors que vous vous ramassez la tronche dans la boue. Empêtré dans votre équipement, vous mettez un peu de temps à repartir et vous savez que vous êtes repérés ! Des voix se rapprochent.

Si votre score d'armure naturelle (PR) est supérieur à 3, rendez-vous au paragraphe **2**. Sinon, allez au paragraphe **6**.

## 73

Vous regardez l'ardoise, puis l'aubergiste, l'ardoise, puis l'aubergiste... Et il comprend que vous ne savez pas lire. Mais il a l'habitude, c'est assez souvent le cas en milieu rural. Du coup, il vous propose simplement une bière (pour 3 PA) ou une eau-de-vie (pour 5 PA). Faites votre choix et décomptez vos pièces, puis rendez-vous au paragraphe correspondant.

- ✓ Une bière (rendez-vous paragraphe **60**)
- ✓ De la gnôle (rendez-vous paragraphe **18**)
- ✓ Rien du tout, c'est cher ! (rendez-vous paragraphe **30**)

## 74

Vous êtes encerclé, fatigué et vos ennemis sont trop nombreux. Vous décidez donc de vous rendre et de lâcher votre arme. Cette décision vous fait perdre définitivement un point de **COURAGE**.

Les gardes se hâtent de vous entraver, non sans vous avoir asséné quelques coups, par vengeance. Vous perdez 2 P.V.

Ils se demandent ensuite ce qu'ils vont faire de vous et de nombreux villageois se pressent afin de brailler leur témoignage.

- ✓ Si vous avez tué quelqu'un devant témoins, allez au **11**
- ✓ Si vous n'avez encore tué personne, allez au **13**
- ✓ Si vous avez volé du boudin devant témoins, allez au **66**

## 75

Tel l'ivrogne de base, vous finissez par vous endormir sur votre table, avant d'avoir pu faire quoi que ce soit d'intéressant dans cette auberge. Vous rêvez d'aventure mais bizarrement tous les personnages de votre rêve sont affublés de pantalons jaune vif, et ils marchent au plafond. Le patron, qui répond au sobriquet de Gros Didier, vous réveille au bout de deux heures et vous demande poliment de quitter l'établissement :

– Bah, vous j'crois bien que vous avez eu vot' dose ! lâche-t-il en ricanant. C'est que j'dois faire le ménage, moi !

Profitant de votre apathie, il vous raccompagne carrément à la porte avec l'aide d'un client, qui porte vos affaires. Vous écarquillez les yeux et vous retrouvez sur la place des Pendus, avec votre sac et votre arme.

Rendez-vous au paragraphe **10**.

Quelle brute ! Vous tirez d'un coup sec sur la caisse en prenant appui sur le comptoir avec vos jambes. Les supports métalliques rendent l'âme et la caisse se libère. Vous gagnez 2 XP.

Cette grosse boîte vous encombre les mains et vous n'allez pas pouvoir combattre à moins de la lâcher... Ce qui vous semble hors de propos. Vous pouvez noter à présent que cette boîte contient 45 PO et 28 PA... Mais vous ne pouvez pas les encaisser pour le moment... Il vous faudra d'abord survivre !

En effet, plusieurs hommes armés encerclent la taverne à présent... C'est le moment de quitter l'endroit.

À moins de connaître *une autre sortie*, vous faites le tour du comptoir pour vous diriger en hâte vers la porte d'entrée, sachant qu'un garde occupe déjà la fenêtre.

Celui-ci par ailleurs vous tire dessus à l'arbalète : effectuez pour lui une épreuve d'ADRESSE sur 9 car vous êtes partiellement à couvert. Si l'épreuve réussit, le carreau se plante dans votre épaule et vous encaissez 1D+4 points de dégâts.

Une fraction de seconde plus tard, la porte d'entrée s'ouvre à la volée ! Il y a là un garde armé d'un sabre et d'un bouclier.

Pour tenter un passage *in extremis*, vous devrez tenter à la suite une épreuve d'ADRESSE et une épreuve de FORCE. Si vous réussissez les deux, rendez-vous au **37** car vous aurez mis le garde au sol.

Si vous échouez, ou si vous ne voulez pas tenter la chance, vous pouvez choisir de :

- ✓ Lâcher la caisse et combattre, au paragraphe **7**
- ✓ Accepter de vous rendre, au paragraphe **74**

## 77

Il vous semble entendre des voix, et vous vous doutez bien que le reste des gardes est aussi à vos trousses, ainsi que plusieurs villageois. Ce couvert forestier n'est pas si dense, il est temps de prendre la fuite pour de bon, et ce n'est pas la peine de s'encombrer avec le matériel un peu rustique de ces miliciens.

Partez dans les bois et allez au paragraphe **27**.

## 78

Le temps passe vite... Très vite ! Alors que vous étiez occupé à votre affaire, les gardes ont fini par pénétrer dans l'auberge et il est clair qu'ils ont déjà bloqué les issues de la salle commune. Il vous reste donc seulement trois choix :

- ✓ Allez-vous faire face et combattre ? Allez au **7**
- ✓ Vous décidez de vous rendre ? Allez au **74**
- ✓ Vous pouvez inventer une histoire bidon, au **130**

## 79

Faudrait pas qu'on vous prenne pour un nul ! N'écoutant que votre brutalité, vous portez un coup violent sur le crâne de la dame âgée, celle-ci s'effondrant par la même occasion sur la parquet.

L'homme aux cheveux gris se frappe le front de la paume de sa main en hurlant :

- Mais quel crétin ! Quel débile !
- Assassin ! Ordures ! enragent à leur tour les autres clients.

Comme les miliciens font leur entrée dans la taverne et constatent le désastre, vous allez devoir les combattre en vous rendant au paragraphe **8**.

## 80

Vous ne pouvez pas vous défendre bien longtemps contre tous ces gens... Et vous voilà bientôt percé, roué de coups, jeté à terre et malmené. Votre énergie vitale décline à vue d'œil et votre vie d'aventurier prend fin à ce moment, à moins que vous ne disposiez d'un point de destin.

Si c'est le cas, *vous dépensez 1 point de destin* et les villageois vous laissent pour mort sur place. Vous reviendrez à vous dans quelques heures et il ne vous restera plus qu'à filer discrètement pour trouver un autre village, mais vous aurez perdu votre sac à dos et vos armes. Ce sera tout de même la fin de cette aventure.

Si même le destin n'est pas de votre côté, alors c'est la fin de votre carrière et vous pourrez tirer un autre personnage...

## 81

Vous approchez de la table des trois paysans et ceux-ci vous dévisagent avec curiosité. L'un d'eux est moustachu, un autre est assez costaud et le troisième sans signe distinctif.

Vous brisez la glace en les saluant, mais ils n'ont pas l'air de vouloir vraiment converser avec vous. Vous pouvez tenter une épreuve de CHARISME (bonus +2 si votre héros est de sexe féminin).

Si l'épreuve est réussie : rendez-vous paragraphe **83**. Si elle est ratée, les paysans se détournent et vous ignorent, vous devez laisser tomber et trouver quelqu'un d'autre à qui parler, au **45**.

## 82

Il y a des choses à voler, certes... Mais vous avez aussi remarqué que le poste de garde de Valtordu est situé juste derrière une ferme qui jouxte la taverne, sur la place des Pendus !

Si jamais quelque chose vient à mal se dérouler, vous vous retrouverez en bien fâcheuse posture. Alors donc, vous décidez de ne rien chouraver dans la taverne (et vous pourrez désormais ignorer ce choix).

Retournez donc au **15** pour observer la salle commune.

## 83

Tout à coup, les paysans se détendent et commencent à rire franchement :

– Allez, l’baroudeur ! On t’faisait marcher ! Ha ha ha ! Viens boire un coup avec nous !

Ils vous invitent à leur table en indiquant que « Justement, fallait qu’on s’trouve un pichet neuf ». Vous comprenez donc que cette petite discussion va vous coûter 2 PO (sauf si vous êtes de sexe féminin, auquel cas ils paieront). Si vous êtes résigné à payer, déduisez les pièces de votre pécule et continuez la lecture du paragraphe. Sinon, retournez au **45** pour parler à quelqu’un d’autre, ou au **15** pour observer la salle.

Les paysans sont d’humeur gaillarde grâce à votre offrande de pichet ! Et ils vous parlent de la vie à Valtordu. Ils sont tous les trois éleveurs de moutons (et d’ailleurs, ça se sent un peu) et sont en effervescence car dans quelques jours aura lieu la fameuse foire de Ravsgalat, qui n’est autre que la première foire au boudin de l’année, à Valtordu (oui, il y en a plusieurs par an). Cette foire est l’occasion pour le village de vendre des produits et d’élire le meilleur boudin de la ville, titre que se partagent à tour de rôle les quatre boucheries principales (ces boucheries sont indiquées par des points rouges sur la carte). Ces établissements se livrent parfois une concurrence farouche, et ça fait bien rire les habitants.

En dehors de ça, ils ne savent pas grand-chose d'autre. Ils sont attristés par la disparition de Béatrice, mais surtout parce qu'elle vient souvent leur servir des pichets.

Avant d'être forcé de payer une autre tournée, vous pouvez parler directement à quelqu'un d'autre, au paragraphe 45.

## 84

À votre grande surprise, Miranda se met sur la pointe des pieds et dépose un baiser furtif sur vos lèvres !

– Moi aussi, je suis différente ! dit-elle avec un clin d'œil. Allez, la belle, fuyez !

Elle vous pousse vers le bosquet et vous courez dans la direction indiquée, tout en vous posant de nombreuses questions. Vous gagnez 4 XP et vous allez au 27.

## 85

– Alors comme ça, vous apprenez le tricot ? lancez-vous fièrement à Miranda en désignant son livre.

Elle sourit. Probablement heureuse, déjà, de trouver quelqu'un qui sait lire, car ce n'est pas forcément courant dans les campagnes... Puis elle vous répond :

– Oui ! C'est à la fois un hobby et un travail... Il n'y a pas beaucoup d'opportunités de carrière à Valtordu ! Si on ne veut pas élever des moutons, planter des patates ou des choux, fabriquer ou vendre du boudin, il reste le tricot...

Vous hochez la tête :

– J'ai l'impression qu'on a aussi du mal à trouver des quêtes pour un aventurier honnête...

– Si vous réussissez à retrouver Béatrice, sourit la jeune fille, vous aurez déjà rendu un fier service à la communauté ! D'ailleurs, elle tricotait aussi... Nous avons l'habitude de

travailler ensemble à l'atelier des tricoteuses, de l'autre côté du pont. Vous saviez que les pulls de Valtordu sont réputés jusqu'à Chnafon ? Et même jusqu'à Mliuej ?

– Euh... Non non...

Vous devez trouver un autre sujet de conversation, mais désormais vous aurez un bonus de +2 aux épreuves de CHARISME avec Miranda. Continuez au **133**.

## 86

C'est une très ancienne pancarte, et visiblement elle a déjà été remplacée plusieurs fois. Mais vous comprenez sans peine pour quelle raison... En effet, le texte affiche :

ICI FURENT PENDUS 292 VOLEURS DE BOUDIN

La partie chiffrée a été rédigée sur un petit carré parchemin cloué sur la planche.

Il y a même un tabouret de bois dans le jardinet, que personne n'aurait sans doute l'idée de dérober...

En voyant l'état de la grosse branche latérale, qui montre des signes évidents d'usure à la corde râpeuse, vous pensez qu'il n'est vraiment pas dans votre intérêt de faire partie des victimes... C'est *mal* de dérober de boudin. Retournez au **61**.

## 87

Hé ! Vous n'allez pas laisser sur place ces deux « Gambisons corrects avec manches » ! Y'en a au moins pour 20 PO par pièce à la revente ! Et peut-être également qu'il vous est possible de revendre les casques, même s'ils sont cabossés. Vous commencez donc à déshabiller les miliciens. Tout à votre affaire, vous ne remarquez pas les autres gardes et les villageois qui ont retrouvé votre trace et vous encerclent lentement.

- ✓ Si vous êtes d'origine orque, demi-orque ou elfe noir, vous sentez venir le danger et vous avez la possibilité de



tout lâcher pour prendre la fuite en vous rendant au paragraphe **27**.

Sinon, vous vous rendez compte un peu tard du fait que vous êtes encerclé. Il y a là quatre miliciens et une dizaine de paysans et de villageois armés, dont deux chasseurs avec des arcs... Vous ne faites pas le poids !

Pris en flagrant délit au milieu des cadavres de trois gardes, votre culpabilité de ne fait pas de doute et c'est ainsi que vous subissez le courroux de Valtordu. Vous allez souffrir, et mourir.

Rendez-vous au paragraphe **80**.

## 88

Sans même vraiment réfléchir, vous continuez votre course et décidez de sauter à travers la fenêtre dans un style très héroïque. Vous n'avez pas le temps de la détailler, sans quoi vous auriez remarqué qu'elle est faite d'un bois assez solide et de vitraux épais. C'est pourquoi vous n'allez pas forcément réussir.

- ✓ Si vous transportez la caisse de la taverne, elle vous servira de bélier, allez au **72**
- ✓ Si vous êtes d'origine elfe sylvain, haut-elfe ou semi-homme, allez au paragraphe suivant, le **89**
- ✓ Si vous êtes d'une autre origine, rejoignez directement le paragraphe **72**

## 89

Votre constitution est hélas trop faible pour détruire la fenêtre avec votre poids ! Vous vous en rendez compte au moment où vous vous écrasez lamentablement contre les vitraux.

Vous encaissez 3 points de dégâts directs (ne comptez pas le

score de PR) et vous retombez sur le parquet, quelque peu sonné. Vous commencez à vous relever mais vous savez que vos poursuivants ne vont pas tarder à débouler dans le couloir. C'est l'affaire de quelques secondes...

Il est encore temps d'essayer d'ouvrir la fenêtre, au **95**.

## 90

Bravo ! Grâce à la diversion créée par l'éternuement du patron, vous avez réussi à couper le cordon de la bourse du voyageur ! Vous la faites rapidement glisser dans votre poche... Et cette belle action, d'une moralité discutable, vous rapporte 3 XP. Toutefois, comme vous êtes un habile voleur vous savez aussi qu'il est désormais tout à fait malsain de rester là, car ce vol sera rapidement découvert. Il est temps de prendre le large.

Vous rassemblez tranquillement vos affaires et vous sortez. Devant la taverne, vous examinez rapidement la bourse. Elle est en cuir et *doublée de velours rouge*, et vous y découvrez 35 PO ainsi que 22 PA ! Vous récupérez les pièces et gardez la bourse... C'est une belle trouvaille... Mais vous ne pourrez plus revenir à la taverne.

Vous vous retrouvez sur la place des Pendus, allez au **10**.

## 91

Vous poussez la porte battante du poste de garde et vous vous retrouvez dans une grande pièce. Il y a là un bureau, derrière lequel se trouve assis un homme au visage sévère et qui semble un peu plus intelligent que les autres gardes. Un autre milicien, plus petit et moins costaud, se trouve dans la pièce, occupé à

nettoyer des casques qu'il range méticuleusement sur une étagère.

Le type derrière le bureau vous regarde, attendant quelque chose de votre part. Le milicien interrompt alors son nettoyage pour vous interpeller :

– Eh ? Dites voir, le bouseux... Vous allez restez là longtemps ou bien vous avez quelque chose à dire au Sargent Melchior ?

- ✓ Si le nom de Firmin vous dit quelque chose ET si vous avez dans votre sac une tête de gobelin, allez au **101**
- ✓ Sinon, vous bredouillez une excuse bidon et vous ressortez du poste, au paragraphe **53**.

## 92

– Bah ! La caisse de l'auberge doit être derrière le comptoir, comme d'habitude ! Et ça veut dire un tas de pièces d'or !

Fier de votre analyse, vous vous précipitez derrière ce comptoir en ignorant royalement les éclats de voix provenant de la place des Pendus.

Et ça y est... Vous voyez la caisse ! Impatient, vous vous précipitez dessus. C'est une grosse boîte métallique renforcée, dotée d'un couvercle qui ferme à clé. La boîte en elle-même semble fixée au comptoir par des pattes métalliques.

Vous entendez que ça bouge du côté de la fenêtre... Les gardes s'interpellent. Vous n'aurez jamais le temps d'ouvrir la caisse alors il faut se décider !

Pour tenter d'arracher la caisse de son support, vous tentez une épreuve de **FORCE** (malus -3). Si elle est réussie, allez au **76**, et si vous échouez rendez-vous au paragraphe **78**.

## 93

Voyant que vous désirez autre chose que du pain, la dame interrompt son rangement pour vous écouter. Mais qu'allez donc pouvoir lui demander ?

- ✓ Des informations sur Béatrice ? (allez au **96**)
- ✓ Vous cherchez du travail ? (allez au **103**)
- ✓ Rien du tout, retournez au **10** pour examiner la place

## 94

C'est le moment de tester vos compétences de malandrin... Que vous en ayez, ou non ! Vous pouvez tenter de subtiliser un saucisson, la bourse du voyageur ou la sacoche de cuir du vieil homme. Vous choisissez votre cible et vous vous levez...

- ✓ Si vous êtes d'origine barbare, orque ou un demi-orque, allez au paragraphe **106**
- ✓ Sinon, allez au paragraphe **102**

## 95

Vous vous dites que ce n'est tout de même pas bien difficile d'ouvrir une fenêtre. Enfin, sauf pour celle-ci qui est dotée d'un système de fermeture anti-tempête ! C'est vraiment pas de chance, mais tout n'est pas perdu.

Si vous avez la compétence « Bricolo du dimanche » ou « Désamorcer », allez directement au paragraphe **51** sans vous embarrasser. Sinon, tentez une épreuve d'ADRESSE.

- ✓ Si l'épreuve réussit, allez au **51**
- ✓ Si l'épreuve échoue, ce sera le paragraphe **105**

## 96

Lorsque vous mentionnez la disparition de Béatrice, la dame hoche la tête et sourit tristement :

– Ah... J’ai entendu parler de cette histoire... C’est vraiment dommage, elle était bien sympathique cette jeunette. Mais je ne la connais pas trop, je sais seulement que son père est le gérant du magasin d’aventure à l’est de la ville, le Donjon Facile. Et sinon, je peux vous dire que ce monsieur aime la pain au lard ! Il m’en achète presque tous les jours...

Elle affirme n’avoir aucune autre information qui pourrait vous être utile. Si par hasard vous voulez acheter un *pain au lard*, il vous en coûtera 5 PA... Ajustez votre fiche et ensuite vous retournerez au **93**.

## 97

Vous avez volé un saucisson avec succès. Bien, bien... Cela vous rapporte 1 XP ainsi qu’une *ration de voyage*, mais il n’y a pas de quoi faire le malin. Ce vol passera inaperçu, car il reste deux saucissons pendus. Vous pouvez tenter un autre larcin au **102** (en ignorant le saucisson) ou simplement retourner vous asseoir au **15**.

## 98

Miranda vous prend la main et la tapote avec bienveillance.

– Moi aussi, je suis différente... dit-elle dans un souffle. Voyez-vous, j’aime les femmes ! C’est une différence qui n’est pas facile à vivre par ici... Les paysans ne sont pas très tolérants !

– Euh...

Vous allez répondre quelque chose mais elle vous pousse vers le bosquet.

– Allez, fuyez pendant qu’il est temps !

Troublé, vous courez dans la direction indiquée. Vous gagnez 2 XP et vous allez au **27**.

## 99

Causer des troubles dans un village, c’est une mauvaise idée en général. Déjà parce que ça n’est pas très sympa, mais surtout parce que ça vous interdit l’accès au village si jamais vous laissez des témoins derrière vous. On appelle ça « faire son gros bourrin ».

D’ailleurs, si jamais vous aviez décidé de prendre une quête, vous avez probablement oublié de quoi il s’agissait à présent, et vous ne pourrez de toute façon pas la mener à son terme.

Alors là, du coup, vous avez bien foiré l’aventure et vous serez interdit de séjour à Valtordu pendant quelques mois.

C’est la **FIN**.

## 100

Vous voilà de retour sur la place des Pendus, juste devant le bazar. Depuis votre poste d’observation vous distinguez l’auberge sur votre gauche, l’arbre aux Pendus juste en face et sur votre droite une boucherie qui marque le début de la rue des Trois Boudins, laquelle part en direction de l’est. De l’autre côté de la place, vous voyez s’agiter le fanion bleu du poste de garde. Vous pouvez également entrer dans le bazar ou partir à l’ouest.

Quelle sera votre destination ?

- ✓ Retourner devant l’auberge (rendez-vous paragraphe **58**)
- ✓ Vous rendre au bazar (rendez-vous paragraphe **49**)
- ✓ Emprunter la rue vers l’est (rendez-vous paragraphe **41**)

- ✓ Examiner l'arbre aux Pendus (paragraphe 61)
- ✓ Allez vers l'ouest (paragraphe 57)
- ✓ Le poste de garde (paragraphe 53)
- ✓ Visiter la boucherie (paragraphe 56)

## 101

Vous toussotez et vous adressez au sargent :

*Si vous êtes humain, haut-elfe, demi-elfe, sylvain, elfe noir ou semi-homme, vous dites quelque chose comme...*

– Mes respects, sargent ! J'ai accompli une noble tâche pour la communauté en débarrassant la ville d'un infâme gobelin chapardeur, qui avait menacé les possessions d'une dame âgée et dont j'ai tranché la tête sur les conseils d'un garde nommé Firmin ! Je vous rapporte sa tête...

*Si vous êtes barbare, orque ou demi-orque, vous dites quelque chose comme...*

– Hé ! J'ai buté un gobelin qui piquait des trucs, c'est Firmin qui m'a dit de l'faire. Faut m'payer.

*Si vous êtes nain, vous dites quelque chose comme...*

– Salut les gens ! Bah comme je suis un guerrier vachement performant, j'ai traqué une saloperie de gobelin voleur dans les rues de la ville et j'lui ai pourri sa face. J'ai ici sa tête, que je dois vous échanger contre une forte récompense, d'après ce que j'ai compris de vot' gars qui s'appelle Firmin bidule !

Quel que soit votre discours cependant, le sargent se lève et vient examiner la tête. Il finit par hocher la tête :

– Effectivement, cela fait plusieurs fois que les villageois se plaignent d'un gobelin voleur avec un tatouage bleu sur le front.

C'est du beau travail, je vous dois une récompense !

Il se dirige vers son bureau et fouille dans un tiroir pour en sortir 10 PO ainsi qu'un petit objet. Il vous remet alors les pièces et une petite fiole :

– Vous n'avez pas l'air en très bonne santé, alors la municipalité vous offre également cette potion de soin. Faites-en bon usage !

Vous gagnez 10 XP.

Ajoutez les PO à votre pécule, et placez aussi dans votre équipement la *fiole de soin léger*, un produit bien connu qui vous rendra 5 PV après consommation. Sauf si vous êtes un barbare ou un orque, bien sûr, puisque la magie c'est pour les mauviettes !

Ensuite vous pouvez sortir et retourner devant le poste pour examiner la place, au **53**.

## 102

Vous vous déplacez dans la taverne, votre objectif en vue, en essayant de prendre l'air le plus décontracté possible. C'est le moment d'agir !

Vous devez réussir une épreuve d'ADRESSE au larcin, et pour celle-ci vous pouvez utiliser votre compétence « Chouraver » (bonus +4), si vous l'avez. Mais certains objets sont plus difficiles à voler que d'autres... Ainsi vous testerez ensuite votre habileté avec les épreuves suivantes, en ajustant les bonus :

- ✓ Saucisson pendu, épreuve normale
- ✓ Bourse du voyageur, malus de -2
- ✓ Sacoche de cuir du vieil homme, malus de -5

Vous pouvez renoncer en vous rendant au **82**.

Si vous réussissez une épreuve, rendez-vous au **115**.

Si vous échouez à votre épreuve, allez au **120**.



## 103

– Alors comme ça, vous cherchez à vous dérouiller un peu les jambes ? dit la boulangère avec un ricanement.

Vous haussez les épaules :

– Ben, c'est que j'suis un aventurier, alors bon...

Elle vous désigne l'autre côté de la place :

– Bien sûr, moi je n'fais que vendre du pain, donc j'ai rien à vous proposer, mais j vous conseille d'aller poser des questions à Firmin, c'est l'espèce d'échalas qui monte la garde à côté du poste, là-bas ! Si y'a quelque chose à faire, c'est lui qui vous dira !

Vous pouvez choisir de suivre immédiatement son conseil en traversant la place à grandes enjambées volontaires, pour vous rendre devant le poste de garde au paragraphe **53**. Sinon, vous pouvez retourner au **93**.

## 104

Vous vous précipitez, les yeux brillants, pour ramasser les pièces au sol et cela vous prend quelques secondes, des secondes bien trop longues...

Lancez 2D6 et considérez que le score est le nombre de pièces d'or que vous ramassez. Faites-en de même pour les pièces d'argent. Ajoutez ensuite ces pièces à votre pécule.

Tandis que vous faisiez votre radin cependant, un milicien est arrivé à la fenêtre et vous l'entendez crier quelque chose... Vous vous retournez juste à temps pour voir qu'il porte une arbalète. Heureusement vous êtes partiellement à couvert derrière des chaises... Il ne va pas tirer tout de suite. Vous entendez des bruits de pas indiquant que d'autres gardes se dirigent vers la porte. Il faut vous décider rapidement !

- ✓ Allez-vous faire face et combattre ? Allez au **7**
- ✓ Vous décidez de vous rendre ? Allez au **74**
- ✓ Vous pouvez inventer une histoire bidon, au **130**
- ✓ Allez-vous fuir la taverne ? Allez au **37**

## 105

– Mais c’est pas possible ! grognez-vous en essayant d’actionner le loquet bizarre de cette maudite fenêtre.

Rien à faire, celle-ci refuse de s’ouvrir... Et vous voilà piégé comme un rat dans un couloir. D’ailleurs ça tombe bien, c’est un vrai couloir. Les portes sur les côtés demeurant fermées, vous n’avez plus d’issue pour échapper à vos poursuivants... En tout cas vous n’avez plus le temps d’essayer quoi que ce soit. Un garde vient d’ailleurs de débouler dans le corridor, suivi d’un autre qui tient une arbalète. Ce dernier vous vise et il serait temps de trouver une idée !

- ✓ Vous pouvez vous rendre, au **74**
- ✓ Vous pouvez les charger comme un bourrin, au **63**
- ✓ Vous pouvez inventer une histoire bidon, au **130**

## 106

Vous commencez à vous déplacer dans la taverne, votre objectif en vue. Mais que ce soit à cause de votre haute stature, de votre expression mauvaise ou simplement à cause de l’odeur de vos pieds, tout le monde vous regarde. Vous voyez bien qu’il vous sera impossible de dérober quoi que ce soit et vous décidez d’aller faire un tour aux toilettes pour faire diversion.

Une fois de retour, vous pouvez choisir de parler à quelqu’un en vous rendant au paragraphe **45**, ou recommencer à examiner l’auberge, au **15**.

Vous indiquez au brave homme que vous désirez acheter quelque chose, et vous commencez donc à vous entretenir avec lui à ce sujet.

Il semble assez difficile de faire l'inventaire de tout le matériel et de tous les produits disponibles dans ce bazar. Néanmoins, celui-ci étant situé dans un petit village, les choix seront quelque peu limités pour ce qui concerne le matériel d'aventure. Voici une sélection d'objets que vous pourriez avoir envie d'acheter :

Lampe à huile	5 PO
Flacon d'huile pour lampe (24 H de flamme)	5 PA
Briquet à silex	3 PO
Outre de cuir 1,5 litres	3 PO
Ficelle, 50 m	1 PO
Corde 10 m	10 PO
Corde 20 m (promotion)	15 PO
Nécessaire de cuistot	5 PO
Écuelle de fer	6 PA
Couverture de belle facture	5 PO
Chaussettes chaudes	6 PA
Pelle de qualité	12 PO
Pioche double	30 PO
Scie à main	15 PO
Cisailles	15 PO
Nécessaire à premiers soins	5 PO
Râpe à bois	12 PO

Ingrédients magiques : ce marchand peut vous vendre des ingrédients du tableau « Ingrédients magiques » dont vous auriez besoin (à récupérer dans le site), mais son stock contient seulement les entrées numérotées de 1 à 25.

Si vous avez la compétence « Arnaque et carambouille » ou la compétence « Radin », vous obtiendrez une remise de 20% sur la facture globale.

Quand vous aurez fini vos achats, noté vos dépenses et ajusté votre inventaire, vous pourrez vous rendre :

- ✓ Si vous êtes vendeur, allez au **108**
- ✓ Si vous souhaitez parler à l'homme, allez au **144**
- ✓ Vous pouvez sortir aussi, au **100**

## 108

Vous indiquez au commerçant qu'il y a des objets que vous désirez revendre, et celui-ci attend d'en connaître la liste. Certains d'entre eux semblent l'intéresser et vous discutez un peu avec lui. il vous fait les offres suivantes :

Bourse vide quelconque	2 PA
Bourse vide, doublée de velours rouge	2 PO
Canif manche en corne	3 PO
Hachoir de boucher	15 PO
Coupe dorée	20 PO
Sacoche de cuir contenant du matériel étrange	30 PO

Si vous avez récupéré certains de ces objets au cours de cette aventure, ils vont peut-être figurer dans cette liste. Dans ce cas, et si vous choisissez de lui revendre du matériel, ajustez votre pécule et votre inventaire puis rendez-vous au **114**.

Si vous ne revendez rien ou que vous n'avez rien qui correspond à la liste, il vous reste un des choix ci-dessous :

- ✓ Si vous êtes acheteur, allez au **107**
- ✓ Si vous souhaitez parler à l'homme, allez au **144**
- ✓ Vous pouvez sortir aussi, au **100**

## 109

Bravo ! En attendant le bon moment, alors que l'homme expliquait à sa voisine – une dame âgée – les vertus comparées des différents choux de la région, vous avez réussi à vous emparer de sa sacoche ! Et cette belle action, d'une moralité discutable, vous rapporte 4 XP. Toutefois, comme vous êtes un habile voleur vous savez aussi qu'il est désormais tout à fait malsain de rester là, car ce vol sera rapidement découvert et l'objet est assez encombrant. Il est temps de prendre le large.

Vous rassemblez tranquillement vos affaires et vous sortez. Devant la taverne, vous examinez rapidement la sacoche... Et vous êtes un peu déçu de voir qu'elle ne contient aucune richesse. On y trouve trois minuscules flacons contenant du liquide coloré, un instrument bizarre et tordu, deux morceaux de bois, quelques outils tranchants de petite taille ainsi que des rouleaux de tissu. Si vous avez l'une des compétences « Érudition » ou « Premier soins », allez au paragraphe **123**.

Sinon, rangez la petite sacoche dans votre sac à dos et contemplez la place des Pendus, au paragraphe **10**.

## 110

Le chef des gardes s'approche de vous en hochant la tête :  
– Ouais, ouais, bien sûr... Et puis mon père il fait trois mètres de haut et il crache des flammes par le cul ! Faut pas prendre le sargent Melchior pour un con ! Embarquez-moi cet abruti !  
Visiblement, votre petite ruse n'a pas fonctionné. Les miliciens s'approchent et il vous reste donc seulement deux choix :

- ✓ Vous pouvez vous rendre, au **74**
- ✓ Vous pouvez attaquer les gardes, au **8**

## 111

Vous approchez tranquillement de la bicoque brûlée, croisant au passage deux villageois qui semblent vous ignorer.

La bâtisse qui vous intéresse a brûlé de l'intérieur... Et visiblement les voisins ont réussi à l'empêcher de se consumer entièrement, peut-être en tirant des seaux d'eau du puits que vous pouvez voir sur la petite place. C'était bel et bien une taverne, si l'on en croit l'enseigne de bronze qui comporte un chien stylisé ainsi qu'une chope posée de guingois. Qui sait ce qui a pu se passer pour qu'elle finisse dans cet état...

Compte tenu de l'état du bâtiment, il n'y a rien d'intéressant ici et vous commencez à prendre le large quand une silhouette émerge de derrière la ruine. C'est un homme âgé s'appuyant sur une canne, coiffé d'un chapeau de cuir et dont les cheveux filasse encadrent un visage usé par les intempéries.

Il s'approche de vous :

– Hep ! Vous ! J'sais bien c'que vous faites !

Intrigué, vous attendez un peu qu'il vous rejoigne. Il se met alors à parler moins fort et vous attrape par la manche :

– Vous êtes sur une enquête, pas vrai ?

Vous devez trouver quelque chose à lui répondre :

– Oui, c'est vrai ! (au **164**)

– Non ! Et puis lâchez-moi, vieux taré ! (au **189**)

## 112

La rue du Vieux Bélier n'est pas des plus intéressantes ! On y trouve la boucherie Plandu, mais c'est visiblement son jour de fermeture et vous ne pourrez donc rien y faire. Le reste du passage est constitué de maisons rurales de tailles diverses. Vous avez peut-être quelqu'un à voir dans la rue du Vieux Bélier ? Si c'est le cas, vous pourrez vous rendre au paragraphe concerné,

puisque vous avez pris soin de le noter. Sinon, vous finissez par parcourir toute la rue et flâner devant l'échoppe du serrurier. Rendez-vous au **161**.

## 113

Le voyageur se retourne au moment où vous approchez de lui. Il a tout de suite le réflexe de poser la main sur sa bourse, laquelle est accrochée à sa ceinture.

– J'veux pas d'ennuis ! glapit-il en considérant votre tenue. Et puis j'ai pas d'argent à vous donner !

Vous pensez immédiatement que avez affaire à un paranoïaque... Qu'allez-vous faire ?

- ✓ Si votre héros est de sexe féminin, rendez-vous directement au paragraphe **125**
- ✓ Si vous êtes de sexe masculin et orque, demi-orque, barbare ou elfe noir, allez au paragraphe **119**
- ✓ Sinon, vous pouvez tenter une épreuve de CHARISME. En cas de réussite, rendez-vous au **125** et si c'est un échec, au **119**.

## 114

L'homme vous donne votre monnaie et dépose ses nouvelles acquisitions dans une caisse, en attendant sans doute de pouvoir les mettre en rayon. Il vous adresse un clin d'œil.

Si vous avez revendu une *sacoché en cuir* ou une *bourse doublée de velours*, rendez-vous au **147**.

Sinon, il vous reste un des choix suivants :

- ✓ Si vous êtes acheteur, allez au **107**
- ✓ Si vous souhaitez parler à l'homme, allez au **144**
- ✓ Vous pouvez sortir aussi, au **100**

## 115

Vous venez de dérober quelque chose avec succès ! Un sentiment de victoire vous envahit et vous prenez confiance en vous... Mais qu'avez-vous dérobé au juste ?

- ✓ Un saucisson pendu, allez au **97**
- ✓ La bourse du voyageur, allez au **90**
- ✓ La sacoche du vieil homme, allez au **109**

## 116

Vous alliez partir, mais le représentant esquisse un petit sourire :  
– C'est pas souvent qu'une belle femme m'offre à boire... Et je me demande si vous n'avez pas besoin d'un peu d'argent...

Vous souriez en retour :

– Hum... C'est un peu pour ça que je suis là, en fait. Je cherche l'aventure !

Ravi, le petite homme se penche sur la table et chuchote :

– Ah, je le savais ! Alors je vous propose vingt-cinq pièces d'or pour passer un moment avec moi dans ma chambre ! La vie d'un honnête commerçant est parfois bien solitaire...

Vous portez la main à votre bouche... Alors ça c'est de la surprise, vous n'aviez pas vu le coup venir ! Il faut répondre vite car le bonhomme s'impatiente et vous scrute avec de petits yeux gourmands.

- ✓ Si vous ne mangez pas de ce pain-là, vous pouvez vous contenter de lui faire un geste de la main et le laisser sur sa faim. Dans ce cas, vous irez au **45** pour parler à une autre personne.
- ✓ Si vous acceptez, rendez son petit sourire à l'homme et partez avec lui au paragraphe **122**. Mais souvenez-vous que c'est votre choix...



## 117

Archibald secoue la tête avec fatalisme... Il semble déçu par votre comportement et désigne du pouce votre table :

– Bah ! J'me suis trompé sur votre compte, on dirait... Alors vous serez bien gentil de me laisser tranquille et d'aller picoler ailleurs, j'ai déjà d'la compagnie !

Vous devrez désormais ignorer Archibald comme choix de conversation. Retournez au **45** pour parler à quelqu'un d'autre.

## 118

Miranda vous regarde et semble quelque peu déçue :

– Hum... Vous avez visiblement fait pas mal de chemin pour arriver ici, et tout ce qui vous intéresse c'est de parler du temps qu'il fait ?

– Euh...

– Si vous avez froid, je vous conseille d'acheter un pull de Valtordu. Ils sont très chauds ! D'ailleurs, moi-même j'en fabrique.

Gêné, vous balbutiez :

– J'ai pas vraiment froid, mais bon...

– Ah. Vous ne voulez vraiment pas parler d'autre chose ? Ces histoires de pulls me rappellent un peu le boulot...

Rendez-vous au **133**.

## 119

Vous avez à peine commencé à ouvrir la bouche que le voyageur se retourne et crie dans la salle commune :

– Gros Didier ! Gros Didier ! Y'a un client qui m'embête !

Surpris, vous essayez de vous discupler :

– Mais non, euh...

Déjà le patron s'est approché, quelque peu menaçant, et s'adresse à vous :

– Y'a un problème ? Vous voulez pas retourner à votre table ?

Le voyageur de commerce, à moitié hystérique, vous montre du doigt et trépigne sur sa chaise.

– Cet aventurier bizarre est venu m'agresser !

Qu'allez-vous répondre au patron ?

– Hé dis donc, le gros con, tu vas m'lâcher ? (Rendez-vous alors au **64**)

– Ah ah ah ! Elle est bien bonne, chef ! J'allais justement retourner à ma table... (vous devrez désormais ignorer le voyageur comme choix de conversation et vous retournez au **45** pour parler à quelqu'un d'autre)

## 120

Bon, alors finalement vous n'êtes pas si doué que ça ! Vous avez commis un geste maladroit et vous attirez immédiatement l'attention du propriétaire légitime de l'objet que vous convoitiez... Et bien sûr, celui-ci pousse un cri :

– Saloperie d'voleur ! Bas les pattes !

Vous reculez, surpris, mais déjà le patron de l'établissement se précipite sur vous ! Il a beau être un peu enveloppé, il bouge vite... Et il vous faudra l'affronter, à moins que vous ne préfériez prendre la fuite ? Il faut choisir vite !

✓ Pour affronter le Gros Didier, allez au **64**

✓ Pour vous échapper de cette galère, allez au **37**

## 121

Vous choisissez de discuter avec le patron. Après tout, c'est un commerçant et il y a peu de chances qu'il vous jette des pierres ! Il est un peu occupé avec une commande de plats du jour mais il accepte de parler avec vous pendant quelques instants.

Comme le sujet de la disparition de Béatrice revient sur le tapis, Gros Didier vous suggère d'aller voir Ben le forgeron, un jeune homme qui a son échoppe un peu plus loin, derrière l'auberge. Il semble être plus ou moins au début d'une relation avec la donzelle, enfin, c'est ce que disent certains villageois. Puis le patron vous chuchote à l'oreille :

– Et pis j'sais pas si c'est une bonne idée d'parler avec la jeune Miranda, au bout d'la salle... Elle est bizarre, c'te fille.

Sur ce, l'aubergiste vous laisse en plan et part s'occuper de ses commandes. Vous devrez ainsi l'ignorer pour vos prochains choix de discussion, mais vous pouvez parler à quelqu'un d'autre en vous rendant au 45.

## 122

Après avoir essuyé quelques regards éloquents de la part de clients de l'auberge, vous empruntez un escalier de bois au fond de la salle commune, suivant alors le petit homme au visage réjoui. Vous ne savez pas trop ce qui vous a pris et vous perdez un point de COURAGE pour une durée de 24 H.

Néanmoins, la chambre est agréable et votre « compagnon » est à la fois courtois et sympathique. Vous faites donc plusieurs folies de vos corps respectifs, puis vous décidez de repartir, un peu plus tard, quelque peu honteuse mais en possession de 25 PO (que vous pouvez ajouter à votre pécule). Il vous laisse également un *bon de réduction* de 20% pour tout achat au Donjon Facile !

En descendant l'escalier, vous rencontrez le Gros Didier, à présent occupé à balayer la salle. Il émet un ricanement significatif en vous voyant... Et là, vous en avez marre.

Les clients sont tous partis et le patron vous demande de quitter l'établissement car il doit fermer pour l'après-midi. Vous vous retrouvez par conséquent à soupirer devant l'auberge, au paragraphe **10**.

## 123

Il n'y a pas de doute, vous venez d'entrer en possession d'une *sacoch*e de guérisseur ! L'ensemble vous permettra d'obtenir un bonus de +2 à vos premiers soins. En outre, vous avez gagné un flacon de *Potion de soin léger* (récupération de 5 PV à la consommation), un *sirop de boulorne* ainsi qu'un *élixir bénéfique du Docteur Zutt*. Ces deux derniers produits permettent de guérir certaines maladies.

Vous remarquez aussi que la sacoch

e est ornée d'une petite plaque de cuivre gravée au nom de son propriétaire, « Archibald Ozonuc ». Cet homme est sans doute connu au village, il faut donc éviter de montrer la sacoche à des villageois.

Nanti de ces informations, retournez au paragraphe **109**.

## 124

Vous remarquez que les joues de la jeune fille sont vraiment rouges maintenant.

– Mais... Pourquoi rougissez-vous ? finissez-vous par demander à Miranda. J'ai dit quelque chose de gênant ? Vous n'avez pas l'air dans votre état normal...

C'est sans doute le cas puisque la jeune fille jette un œil au reste

des clients de la taverne, pour s'assurer que personne ne vous épie. Puis elle se rapproche de vous :

– C'est difficile à expliquer, mais j'ai l'impression que je peux vous faire confiance... Et il va falloir que vous parle de quelque chose, un secret. Je sais que vous n'êtes pas du village, mais vous me promettez de ne rien dire à personne ?

Comme la curiosité vous pique, vous hochez la tête.

– Eh bien voilà... chuchote Miranda. Je suis une femme qui aime les autres femmes et... Pour tout vous dire, j'éprouve de très forts sentiments pour Béatrice ! Je... J'en suis amoureuse.

Ce n'est pas du tout le genre d'information que vous vous attendiez à recevoir, aussi vous êtes surpris. Et comme vous ne trouvez rien d'intelligent à répondre, Miranda se confie...

Miranda et Béatrice sont des amies d'enfance et elles ont grandi ensemble au village. Elles travaillent ensemble à l'atelier de tricot depuis un an, pendant quatre heures chaque après-midi pour se faire de l'argent et pour apprendre un métier. En effet, aucune d'entre elle ne partage la passion du boudin et il faut bien qu'elles se trouvent une occupation pour subvenir à leurs besoins. Miranda sait que Béatrice ne lui rendra jamais ses sentiments cependant, car celle-ci n'a jamais montré le moindre intérêt pour le beau sexe, et de plus elle est en couple avec Ben, le Forgeron. Toutefois, Miranda trouve que la disparition de son amie n'est pas prise au sérieux et qu'elle court probablement un danger. Elle n'a pas réussi elle-même à découvrir quoi que ce soit, et le forgeron non plus – mais elle pense que vous devriez passer voir ce dernier.

Vous gagnez 2 XP et vous avez la possibilité de vous rendre au paragraphe **137** pour continuer à parler de Béatrice, ou vous pouvez retourner au **133** et choisir un autre sujet.

## 125

Le voyageur de commerce finit par se décoincer et vous invite à sa table, mais il garde la main sur sa bourse. Vous échangez quelques banalités. Vous apprenez qu'il se nomme Jeanbak du Blaireau, un négociant en matériel de cuisine, en tapis, en balais, en couvercles, en jouets pour chien, en seringues vétérinaires et en boucliers. Il vient justement de livrer un lot de ces fameux boucliers neufs au Donjon Facile.

Il vous fait comprendre qu'il ne cherche personne pour l'escorter dans son travail – il dispose d'un attelage rapide et connaît les chemins pour éviter les embuscades – mais qu'il connaît un peu Valtordu.

Allez-vous lui payer un coup à boire ? Si vous voulez commander deux bières (et payer 1 PO), allez au **135**.

Sinon, vous pouvez le saluer et parler à quelqu'un d'autre, en vous rendant au paragraphe **45**.

## 126

Vous approchez de la table occupée par les deux personnes âgées. La vieille dame semble un peu craintive mais l'homme a le regard de *celui qui a vu pas mal de choses*.

– Salutations ! lâchez-vous en guise de préambule.

– Ah ! répond l'homme. J'me disais aussi que vous étiez un aventurier à la recherche d'un boulot !

Vous balbutiez un timide « Euh... », mais sans vous laisser le temps de répondre, l'homme vous désigne une chaise et vous prenez place à la table.

– Je vous ai entendu parler au Gros Didier, figurez-vous ! grince l'homme avec un petit rire. Mon nom est Archibald, j'suis le guérisseur du village... Mais ici on m'appelle souvent Archie.

Vous n'avez pas trop l'habitude qu'on s'intéresse à vous, aussi vous le laissez parler, quelque peu inquiet.

– Vous partez à l'aventure tout seul, continue Archibald. C'est assez noble, mais vous n'allez pas trop avoir le choix pour ce qui concerne les quêtes ! Et il faut pas vous attendre à du prestigieux... On a déjà un groupe qui s'occupe du camp des orques, et un autre qui est parti enquêter sur cette histoire de bandits verdâtres... Tout ça c'est d'la quête que vous n'avez pas espérer terminer tout seul. Enfin, pas vivant...

Qu'allez-vous répondre ?

– Euh... Non, moi je suis juste venu ici pour picoler... (rendez-vous paragraphe 117)

– Eh bien, en fait, je m'intéressais à cette histoire de disparition d'une certaine Béatrice... (lisez le paragraphe 127 et ça tombe bien car c'est juste le suivant)

## 127

– C'est bizarre toute cette histoire, enchaîne Archibald après avoir bu deux gorgées de son verre. Béatrice travaille ici le midi, et parfois le soir quand y'a trop de clients. Le matin, elle bosse à la boutique de son père, le Donjon Facile. C'est une fille qui n'a jamais de problème ! Enfin, y'a des gens qui disent qu'elle a un secret, mais de là à disparaître du jour au lendemain... Y'aurait de la marge. Et puis que j'sache, y'a personne qui lui voulait du mal, par ici !

– Un secret ? chuchotez-vous après coup.

Archibald se fait plus triste :

– Ouai... Bon, remarquez tout le monde a ses petits secrets, hein... Moi j'la connais pas assez pour vous dire. Je sais qu'elle fricote plus ou moins avec le forgeron... En tout cas, c'est pas ça

qui va nous ramener Béatrice. Mais si vous voulez partir à sa recherche, son paternel vous filera sans doute une belle récompense !

Vous prenez note de cette information et vous pouvez vous rendre au **45** pour parler à quelqu'un d'autre.

## 128

Là, vous avez réussi à gêner la demoiselle. Elle baisse les yeux et fixe son verre de lait, avant de répondre :

– Euh... Je suis certaine que vous dites ça à tout le monde !

– Mais non, mais non... J'étais sincère !

Miranda essaie de dire quelque chose, mais elle n'y arrive pas. Vous devez la convaincre avec une épreuve de CHARISME. Celle-ci sera un peu plus difficile, comptez un malus de -2. Si vous épreuve est un échec, allez au **129**, le paragraphe suivant.

Si vous réussissez l'épreuve...

✓ Vous votre héros est un homme, allez au **146**

✓ Vous votre héros est de sexe féminin, allez au **155**

## 129

– Je suis désolée, dit-elle, mais je ne réponds pas aux avances des inconnus ! Vous devriez trouver quelqu'un d'autre à courtiser... Peut-être une vendeuse de boudin ?

– Je n'ai aucune envie de côtoyer un boudin ! Rétorquez-vous sans même réfléchir.

– C'est dommage, il faudra vous y faire !

Miranda vous fait comprendre qu'elle désire continuer à lire tranquillement, et vous partez de votre côté pour engager la conversation avec quelqu'un d'autre, au **45**. Vous ne pourrez plus discuter avec Miranda.



## 130

Les gardes s'approchent, voyant que vous ne semblez pas vouloir combattre, et vous décidez de leur présenter un visage triste, des yeux larmoyants et d'inventer une histoire à dormir debout :

– Mais j vous jure, c'est pas de ma faute, c'est un malentendu tout à fait regrettable ! C'est la faute au cousin d ma mère, il m'a enduit d'erreur !

Si vous avez tué quelqu'un, si vous avez déjà été pris par les gardes auparavant, si vous êtes un orque, demi-orque, nain ou barbare, vous n'avez d'autre choix que de vous rendre au paragraphe **110**

Si vous n'avez tué personne et que vous avez la compétence « Naïveté touchante », rendez-vous au paragraphe **65**

Si vous ne répondez à aucun de ces critères, tentez une épreuve de CHARISME avec un malus -4.

- ✓ Si vous réussissez, allez au **65**
- ✓ Si c'est un échec, allez au **110**

## 131

Vous vous approchez lentement du fond de la salle pour tenter d'engager la conversation avec la jeune fille. Elle interrompt sa lecture et vous regarde du coin de l'œil, quelque peu craintive. La présence d'autres clients dans la salle est cependant un atout pour sa sécurité.

Vous agitez la main en essayant de ne pas paraître trop menaçant... C'est le moment de tenter une épreuve de CHARISME.

- ✓ Si vous réussissez, allez au chapitre suivant, le **132**
- ✓ Si c'est un échec, allez au **129**

## 132

Votre air détendu et vos manières civilisées suffisent à rassurer la jeune fille. Vous vous présentez et elle en fait de même. Son nom est Miranda Baufrette, une habitante de Valtordu. Elle n'est pas très grande, brune aux yeux noisette, au visage agréable et son teint est assez pâle.

Elle buvait un verre de lait et lisait un livre illustré qui est à présent refermé mais dont vous pouvez désormais voir la couverture. Vous pourrez même savoir de quoi il parle si vous avez la compétence « Érudition » (allez au paragraphe **138**).

Comme il va bien falloir que vous rendiez la conversation intéressante, vous devez choisir un sujet. Pour cela, rendez-vous au paragraphe suivant, le **133**.

## 133

Vous souriez à Miranda et tentez d'initialiser un dialogue... Pour ceci, choisissez un sujet ci-dessous et rendez-vous au paragraphe indiqué. Avant cela, sachez que vous pouvez aussi mentionner son hobby, si vous connaissez le numéro du paragraphe associé. Et si vous préférez la laisser en paix, vous pouvez parler à quelqu'un d'autre, au paragraphe **45**.

- Alors, il paraît que c'est bientôt la foire de Ravsgalat ? (**141**)
- Dites-moi... vous connaissez Béatrice, la disparue ? (**136**)
- Eh ben, ça s'est pas réchauffé... Brrr... (**118**)
- Pardonnez-moi, mais je trouve que vous êtes particulièrement séduisante et il fallait vraiment que je vous parle ! (**128**)

## 134

Vous approchez du milicien et celui-ci interrompt son curage nasal pour vous jauger du regard. Vous n'avez pas le temps de le

saluer qu'il vous interpelle :

– Hé bien... Z'allez pas imaginer qu'on vous a pas à l'œil, vous aut' les aventuriers ! Parce que nous les gardes, on sait tout et on voit tout ! C'est qu'avec le Sargent Melchior, ça rigole pas et on fait pas trop son mariolle par ici ! Sinon, qu'est-ce qu'y faudrait pour vot' service ? Vous avez b'soin d'un renseignement ?

Vous êtes juste devant le poste de garde, donc on va considérer que vous n'allez pas provoquer le sympathique fonctionnaire, puisque vous n'auriez que quelques mètres à faire pour arriver jusqu'à la prison. Du coup, qu'allez-vous répondre ?

– Ah ! Justement, si vous voyez tout, il faut croire que vous avez déjà enquêté sur la disparition de la jeune Béatrice ? (paragraphe 143)

– Cher monsieur, savez-vous où on trouve la meilleure bière en ville ? (paragraphe 151)

– Mon brave, je viens en renfort pour vous aider à maintenir l'ordre public. Est-ce que vous auriez du boulot pour un aventurier ? (paragraphe 148)

## 135

Ravi d'avoir économisé une bière, le voyageur de commerce vous raconte quelques anecdotes relatives à Valtordu. Visiblement c'est un lieu de passage pour les aventuriers, beaucoup d'entre eux se retrouvant ici par hasard en cherchant un village pas trop grand pour commencer leur carrière. Les missions proposées dans les villes plus grandes sont souvent un peu dangereuses...

Lorsque vous mentionnez la disparition de Béatrice, il prétend la connaître. Elle réceptionne parfois ses commandes au Donjon Facile et signe les bordereaux à la place de son père. C'est une jeune fille sympathique d'après lui...

Vous pensez qu'il est temps de prendre congé. Si votre héros est de sexe féminin et doté d'un charisme de 11 ou plus, rendez-vous au **116**. Si vous êtes de sexe masculin, vous pouvez saluer le petit homme et directement parler à quelqu'un d'autre, au paragraphe **45**.

## 136

Vous parlez de Béatrice à Miranda et celle-ci baisse la tête, soudain plus pâle et plus triste.

– Ah oui... C'est vraiment une sale histoire tout ça... Et personne ne semble vouloir s'occuper de l'affaire, avec cette maudite foire de Ravsgalat ! Je voudrais bien qu'ils s'étouffent tous avec leurs boudins !

Tentez une épreuve d'INTELLIGENCE. Si vous la réussissez ET que votre charisme est supérieur à 10, allez au **124**. Sinon, allez au paragraphe suivant, le **137**.

## 137

– C'est pas le genre de Béatrice de disparaître sans rien dire. continue Miranda. Elle est amicale et elle aime bien tout le monde ! Et puis les gens l'apprécient. Elle n'avait vraiment aucune raison de quitter le village... Je suis sûr qu'il lui est arrivé quelque chose !

Votre curiosité vous emporte :

– Quelque chose comme... Quoi ?

– Elle a été enlevée ! chuchote Miranda. Par des brigands ou quelqu'un qui possède de mauvaises intention ! J'en suis certaine.

Vous essayez d'en savoir un peu plus sur Béatrice et finalement, Miranda vous confie quelque chose d'intéressant :

– Il y a un truc que personne ne vous dira ici... C'est peut-être

un détail, mais la plupart des mecs ne le remarquent pas ! *Béatrice a toujours huit rubans rouges noués dans dans les cheveux*. On ne peut pas la rater avec ce signallement.

– Mais... Mais comment se fait-il que personne ne remarque ces rubans ?

Miranda baisse la tête :

– Les... Les hommes regardent généralement ailleurs ! Dans ses yeux, ou dans son corsage... Enfin, vous savez de quoi je parle ! Et puis comme elle est rousse, ça ne ressort pas forcément.

« Voilà qui est logique », pensez-vous en prenant note de l'information... Profitez-en pour noter le paragraphe **149** (associé aux rubans rouges). Vous devrez utiliser ce numéro si dans le futur vous avez besoin de vous souvenir de cette information. Retournez maintenant au paragraphe **133**.

## 138

Le livre posé sur la table s'intitule « Traité d'approche et méthode pour le tricot moderne », par Gilbert Dugilet. Grâce à cette information, vous pourrez faire votre malin et parler à la jeune fille de son hobby à un moment de votre choix, en vous rendant au paragraphe **85**. Notez le numéro car il ne sera pas proposé ! Maintenant, revenez au **132**.

## 139

Le pont qui enjambe à cet endroit la rivière Glandebruine est un magnifique ouvrage de pierres taillées avec soin. Il est bien agréable de le parcourir en observant le jeu des truites grasses qui s'embusquent sous les piles de pierre ! Il s'agit du pont des Tricoteuses, ainsi nommé en hommage aux femmes qui fabriquent les célèbres pulls de Valtordu.

Vous avancez sur le pavement tout en écoutant le bruit de l'eau.

Ici c'est déjà presque la sortie de la ville. Derrière vous, le poste de garde doit servir d'avertissement aux malfaiteurs et aux pillards. Sur la droite, assez loin le long de la rivière, se dresse un magnifique moulin qui n'est pas à votre portée pour le moment.

Une épaisse forêt s'élève sur la berge d'en face, et d'après vos informations ce serait le bosquet de Gnoulouf. Sa lisière est délimitée par un sentier qui permet de quitter Valtordu pour se rendre à l'est, vers la civilisation, ou au nord en direction de la forêt d'Ouien, là où vivent des elfes. Vous connaissez bien le sentier de l'est, puisque c'est par là que vous êtes arrivé !

Devant vous se trouve également une assez grande construction de bois, qui ressemble plus ou moins à une grange aménagée. Elle se trouve de l'autre côté du sentier et c'est la seule maison de ce secteur.

**SPÉCIAL :** si vous avez une information concernant une cachette se trouvant par ici, ou si quelqu'un fait équipe avec vous, rendez-vous au paragraphe noté précédemment. Si vous avez oublié de noter ce paragraphe, alors tant pis.

Depuis cet endroit, vous pouvez aussi :

- ✓ Examiner le périmètre autour du pont, au **219**
- ✓ Vous approcher du bâtiment de bois, au **263**
- ✓ Retourner devant le poste de garde, au **53**
- ✓ Quitter la ville parce que vous en avez marre, au **269**

## 140

Le milicien regarde à droite et à gauche, puis finit par se rapprocher de vous. Vous regrettez un peu son geste car son haleine est quelque peu pénible à supporter. Toutefois, il vous confie quelque chose :

– Bon... J’sais pas c’que ça vaut... Mais j’ai peut-être un truc...

Vous tendez l’oreille et lui adressez un clin d’œil complice. Il enchaîne, s’humecte les lèvres et désigne un point vague en direction de l’est :

– Y’a pas une heure y’a la vieille Marceline qu’est v’nue m’dire qu’elle avait surpris un gob qui fouillait dans sa poubelle. Bon, c’est possible que ça soit des fadaises, parce qu’elle est un peu marteau ! Sinon faudrait pas que c’tte vermine traîne dans l’village, parce qu’à tous les coups c’gobiot s’rait sur un mauvais coup. Moi j’dois rester à mon poste, mais si c’est pas des charres et qu’vous lui mettez la main sur l’paltot, y’aura une récompense de dix pièces d’or pour sa tête. C’est l’prix standard pour les gobelins.

Vous hochez la tête :

– Je dois juste tuer le gobelin, et ramener sa tête au poste ?

– Ouai ! Puis là, vous dites que vous v’nez d’la part de Firmin, parce que c’est mon nom à moi... Comme ça l’sargent saura qu’vous n’êtes pas un vaurien.

Vous souriez à Firmin d’un air entendu.

Si vous désirez chercher ce mystérieux gobelin dans le futur (ou maintenant), vous pourrez vous rendre au paragraphe **160** pour examiner le secteur indiqué par Firmin. Vous pouvez à présent retourner à votre examen devant le poste de garde, au **53**.

## 141

– La foire de Ravsgalat ? répond Miranda avec une moue. Ouais... C’est vrai que c’est bientôt, mais vous m’excuserez de ne pas partager la joie du reste des habitants !

– Pourquoi ça ? questionnez-vous habilement.

– C’est chaque fois la même chose avec le concours du meilleur boudin... C’est vrai que c’est bon pour le commerce, et ça

occupe les paysans mais... (elle parle moins fort) ça crée des tensions entre les clients des différentes boucheries. On n'a pas besoin de ça !

Vous êtes surpris :

– Des Tensions ? Pour du boudin ?

– Bien sûr ! La boucherie qui détient le prix du meilleur boudin pour l'année va faire deux fois plus de bénéfices ! Depuis deux ans c'est la famille Flantier qui détient le prix, mais ça fait râler les autres commerce, et surtout la maison Jobard qui avait le meilleur boudin l'année d'avant... Et son patron Marcel n'est pas commode. Et... Bon, bref, vous voyez ce que je veux dire, c'est pas très sain.

– Hum... Je vois...

Après ces considérations charcutières, vous pouvez retourner réfléchir au paragraphe **133**.

## 142

Vous n'en croyez pas vos yeux... Vous avez déjà vu une telle fiole et vous vous en souvenez ! Un ami alchimiste était venu vous montrer un beau jour cet objet de sa confection. La lueur glauque émanant du liquide jaune ne laisse aucun doute, il s'agit d'une *fiolle aveuglante* ! C'est une confection alchimique instable qui explose au moindre choc, libérant une lumière très forte qui handicape la ou les cibles à quelques mètres. Si vous désirez l'utiliser plus tard face à des ennemis, vous compterez pour eux un malus de AT/PRD/AD-3 pendant trois assauts ! Pour ce qui vous concerne, vous n'aurez qu'à tourner la tête un bref instant. Inscrivez cette fiole et ces effets dans vos *objets spéciaux*. Ce produit peut se revendre 20 PO !

Rendez-vous à présent au **166** pour examiner le sac abandonné par le goblin.



## 143

En entendant parler de Béatrice, le milicien se fait un peu moins amical :

– Vous allez dire qu’on fait rien pour la r’trouver, hein ? C’est bien ça ?

– Euh... non, j’ai pas dit ça...

– Parce que figurez-vous qu’on a déjà fait trois fois l’tour du périmèt’ du village, avec le chien du vieux Philibert, et on n’a rien trouvé du tout ! Même pas dans les bois et pas dans la rivière. C’est comme si elle était partie, vraiment, j’trouve ça bizarre cette affaire mais nous on a fait tout not’ possible... Parce qu’on doit aussi s’occuper d’la foire de Ravsgalat, et ça va pas s’faire tout seul, c’t’histoire !

Vous comprenez que le sujet est un peu sensible, et vous pouvez choisir de lui parler de la bière locale (au **151**) ou le questionner sur des quêtes potentielles (au **148**). Vous pouvez aussi vous intéresser au reste de la place, au **53**.

## 144

Vous vous adressez à l’homme derrière le comptoir :

– Euh... Je voulais vous poser quelques questions !

Le commerçant soupire d’une façon peu discrète et vous comprenez qu’il n’a pas très envie de parler. Néanmoins, vous pouvez tenter le coup. Quel sujet allez-vous aborder ?

- ✓ La disparition de Béatrice, au **145**
- ✓ Vous cherchez du boulot, au **153**
- ✓ Non, rien finalement... (sortez du bazar, au **100**)

## 145

Vous parlez au marchand de cette curieuse disparition. Celui-ci renifle et vous observe avec méfiance :

– Hum... Vous voulez savoir quoi au juste, à propos de la jeunette ?

– Euh... Je ne sais pas, n'importe quoi qui puisse aider à la retrouver...

Après vous avoir jaugé, il décide que vous êtes honnête et consent à vous répondre :

– Bah, moi j'la connais pas plus que les autres clients du village... Mais si vous voulez en savoir plus, faudra aller voir son père, c'est l'patron du Donjon Facile, le magasin pour aventuriers. Vous devriez vous y sentir chez vous !

Retournez au **144** pour choisir une autre option...

## 146

Miranda rougit et vous renvoie votre sourire. Vous approchez votre main de la sienne, mais elle fait son possible pour éviter le contact. Cependant, elle semble toujours très gênée et vous jauge du regard, ne sachant trop ce qu'elle va vous répondre. C'est comme si quelque chose ou quelqu'un l'empêchait de s'exprimer ! La respiration courte, vous décidez d'insister en allant au **124**.

## 147

Le commerçant tend la main pour tirer une petite poignée qui pend du plafond et tire dessus trois fois. Vous entendez en retour le son d'une cloche, laquelle se trouve probablement dehors.

– Voilà ! déclare-t-il jovialement. Je sonne toujours trois coups quand j'ai fait une bonne affaire !

– Tout le monde est content ! répondez-vous, satisfait.

Il se penche en avant sur le comptoir et sourit :

– Alors sinon, ça se passe bien votre carrière d’aventurier ?

Vous répondez à quelques questions de l’homme, qui tout d’un coup semble très intéressé par vos récentes escapades. Vous devez lancer le D20 pour une épreuve d’INTELLIGENCE.

✓ Si c’est réussi, allez au **152**

✓ Si l’épreuve est ratée, allez au **158**

## 148

Le milicien vous considère avec une certaine gravité :

– Bah, normalement pour les quêtes, faut aller voir le sargent... Ou alors c’est le vieux Archie, not’ guérisseur, qui les donne aux aventuriers. Mais là y’a vraiment rien de rien, on a déjà des groupes sur des missions et puis c’est trop dangereux pour quelqu’un qui s’rait tout seul...

Vous insistez avec un air boudeur :

– Mais allez, euh ! Vous avez bien un truc ?

Si votre héros est de sexe féminin, rendez-vous au **140**. Sinon, tentez une épreuve de CHARISME. Si elle est réussie, rendez-vous au **140** et si c’est un échec, vous pourrez vous rendre au **154**.

## 149

Vous êtes en train d’examiner la végétation sans trop savoir ce que vous cherchez, quand vos yeux se posent sur un petit *ruban rouge* ! Celui-ci est accroché à un buisson épineux, à seulement un mètre du sol... Et il est vraiment facile de passer à côté. Vous le récupérez et vous constatez qu’il est encore attaché à une mèche de cheveux roux... Comme si les cheveux avaient été *arrachés*.

Les détails de votre enquête vous reviennent clairement. Béatrice est passée par là ! Elle a laissé cet indice flagrant en

arrachant un ruban de sa chevelure, en pensant que tout le monde allait le trouver... Un coup de chance pour elle, vous avez décidé d'approfondir les recherches ! Les habitants du village sont vraiment des flans. Vous gagnez 5 XP.

En regardant vers le pont, vous constatez qu'elle n'avait aucune raison de laisser des cheveux à cet endroit, du moins si elle se dirigeait vers le village. Elle allait donc ailleurs... Et vous continuez vos recherches en longeant le chemin du nord... Maintenant que vous savez ce que vous cherchez, tout devient plus facile ! À une dizaine de mètres en bordure du chemin, vous trouvez un autre ruban pris dans un buisson du même genre... C'est la bonne direction !

Fiévreux, vous progressez le long du chemin du nord pendant un certain temps. Il n'y a pas énormément d'indices mais vous trouvez un autre ruban. Vous finissez par longer la forêt et vous croisez un petit sentier qui s'enfonce dans la forêt sur la droite. Un ruban rouge a été lâché ici... Cela ne peut pas être une coïncidence. Il y a ici beaucoup de traces de moutons qui continuent par là, ce qui est vraiment bizarre. Des moutons en forêt ?

Vous empruntez ce chemin... Rendez-vous au **267**.

## 150

Ce n'est peut-être pas votre jour de chance, ou bien votre ennemi est bien plus coriace que prévu... Mais en tout cas, vous vous sentez vraiment mal à la suite de ce dernier coup. L'environnement se met à tourner autour de vous à grande vitesse et vous basculez en avant, sans connaissance. C'est la fin de votre courte vie d'aventurier car votre ennemi n'hésitera pas à vous achever... À moins que...

À moins que... Vous ne disposiez d'un *point de destin* ? Si c'est le cas, *vous dépensez 1 point de destin* et votre ennemi vous laisse pour mort sur place. Quelques temps plus tard, vous serez retrouvé par un villageois qui vous emmènera jusque chez le guérisseur du village. Celui-ci vous soignera et vous pourrez récupérer la moitié de votre énergie vitale, en échange de 30 PO. Vous vous retrouverez ensuite dans la rue des Trois Boudins, au paragraphe **41**.

Si même le destin n'est pas de votre côté, alors c'est la fin de votre carrière et vous pourrez tirer un autre personnage...

## 151

Le milicien se gratte le menton :

– Bah... Normalement, j'vous dirais que la meilleure bière s'trouve au Chien qui Pleure, au bout d'la rue des Trois Boudins (il désigne d'un geste évasif l'Est du village). Enfin, y'a pas quinze jours de ça, des abrutis ont mis l'feu à la taverne avec un sortilège... Y'a vraiment des gens qui respectent rien ! Du coup elle est fermée pour travaux.

Vous hochez la tête, et si vous êtes vous-même un mage, vous essayez de prendre l'air détaché tout en cachant discrètement votre bâton dans votre dos. Le milicien continue :

– Après, y'a l'auberge du Château, sur la place Pairav, mais en c'moment y sont occupés à installer les préparatifs pour la foire, alors elle est fermée. C'qui fait qu'y reste plus qu'celle des Trois Boudins ! Ha ha ha ! C'est donc la seule bière du village.

Le garde rit un moment tout seul et finit par reprendre son sérieux.

Vous pouvez lui parler de la disparition de Béatrice (au **143**), l'interroger pour une quête (au **148**) ou retourner à votre examen de la place (au **53**).

## 152

Vous n'êtes pas un imbécile. L'intérêt que cet homme porte à vos aventures est tout à fait curieux... Sans oublier de mentionner cet inhabituel coup de cloche. Votre sang ne fait qu'un tour ! Les objets volés ont été identifiés et le marchand est en train de gagner du temps après avoir sonné l'alarme ! Vous avez vu le poste de garde qui est de l'autre côté de la place, aussi il ne vous reste qu'une chose à faire... Vous vous précipitez vers la porte au moment où l'homme lance un cri de frustration.

Un rapide coup d'œil dehors confirme vos soupçons... Trois gardes sont en train de courir dans votre direction, l'un étant armé d'une arbalète et les deux autres équipés de sabres.

– Il est là ! Lance une voix grave. Allez !

– Grouillez-vous ! insiste le sargent.

Ils sont trop nombreux pour un combat en solo. Vous contournez rapidement le mur pour détalier en direction du sentier qui quitte la ville...

Si votre score d'armure naturelle (PR) est supérieur à 3, rendez-vous au paragraphe **2**. Sinon, allez au paragraphe **6**.

## 153

Le bazardiste, si tant est que cette profession existe, n'a pas de travail à vous proposer. En revanche, il sait qu'un aventurier tout seul a peu de chance de se faire confier une quête par le poste de garde... Il vous conseille donc d'aller voir Firmin, le milicien « maigrichon et qu'a pas l'air malin » qui traîne souvent autour du poste. Ce dernier pourrait être en mesure de trouver quelque chose à faire pour un mercenaire tout seul.

Vous pouvez à présent retourner au **144** pour discuter, ou directement au **100** pour sortir sur la place, devant le bazar.

## 154

Le milicien fronce les sourcils :

– Puisque j’vous dis qu’y a rien de rien ! Vous êtes un peu dur de la feuille, hein ? J’vous conseille de faire aut’ chose de votre temps, comme par exemple déguster du boudin ou partir à la pêche !

C’est pas le jour pour trouver des quêtes, il semblerait. Vous pouvez parler d’autre chose, comme par exemple la disparition de Béatrice (au **143**) ou la bière (au **151**). Vous pouvez aussi retourner à l’examen de la place, au **53**.

## 155

Est-ce à cause de la douceur de l’après-midi, de l’ambiance chaleureuse de la taverne, de votre magnétisme ou d’un coup de chance ? Toujours est-il que Miranda vous sourit franchement et rougit une fois de plus... Après avoir vérifié que personne ne vous regarde, elle approche sa bouche de votre oreille :

– Vous êtes vraiment incroyable vous ! Je vous connais à peine, mais j’ai envie de partager des tas de choses avec vous ! Et ces temps-ci, j’ai vraiment besoin de chaleur humaine !

Surprise, vous bredouillez quelque chose qui ressemble à « Arghli », car finalement vous n’êtes pas insensible à sa fraîcheur, à son charme indéniable.

– Personne ne doit savoir ! ajoute Miranda dans un souffle. Les femmes comme nous ne sont pas bien vues à la campagne... Vous pourrez me rejoindre chez moi dans une heure, j’habite au 12 de la rue du Vieux Bélier ! C’est en face de l’échoppe du Serrurier... J’habite seule, on ne sera pas dérangées...

Ce n’était pas vraiment ce que vous cherchiez en entrant dans cette auberge, mais vous lui répondez d’un signe de tête entendu et vous quittez sa table, embarrassée.

Notez bien le numéro suivant, car si vous voulez rejoindre Miranda plus tard, au cours de votre visite de Valtordu, vous devrez lire le paragraphe **69**. Il n'est pas difficile à retenir, et non, vous ne pouvez pas y aller dès maintenant, car Miranda est encore dans l'auberge. Il vous reste peut-être des gens à qui parler, au paragraphe **45**.

## 156

Vous échangez quelques passes d'armes mais le combat n'est pas gagné. En effet, le gobelin finit par se remettre de sa surprise et il recule soudainement d'un mètre pour attraper quelque chose à sa ceinture. Il projette à vos pieds un petit objet, lequel se brise en libérant une lumière blanche très intense !

Revenu de votre surprise, vous vous rendez compte que vous êtes partiellement victime d'aveuglement. Vous aurez un malus de -3 à l'ATTAQUE et la PARADE pendant 3 assauts. Continuez et finissez le combat avec ce handicap !

Gobelin Chapardeur : AT 9 / PRD 7 / PR : 2 / COU 10

Res. Magie : 10

Armé d'un dague longue : 1D+2

**EV : à reporter du combat précédent**

Si votre énergie vitale descend sous 3 PV au cours du combat, rendez-vous au **150**...

Mais si c'est vous qui tuez le gobelin, vous pouvez récupérer sa tête et l'inscrire à votre inventaire. Il faudra ensuite retourner sur la place des Pendus pour la remettre au poste. Pour l'heure, vous gagnez 9 XP pour le combat « avec handicap » et vous pouvez aussi fouiller le chapardeur en vous rendant au **157**.



## 157

Vous vous penchez sur le petit cadavre contrefait... Mais ce n'est pas très agréable. En outre, il est encore plus moche sans sa tête. Vous voyez que vous ne pourrez rien tirer de ses vêtements, qui sont aussi hideux que grossiers, ni de son plastron de vieux cuir bricolé. Mais il a dans sa poche un mouchoir sale qui contient 3 PO. Il vous est possible de récupérer son arme, une *dague longue* (dégâts 1D+2, PRD-2, rupture 1-4).

Ensuite, vous passez à l'examen du sac de toile que le goblin avait abandonné par terre, au **166**.

## 158

Vous êtes assez heureux de discuter de votre début de carrière avec ce commerçant, il ne cesse d'ailleurs de vous féliciter pour vous exploits, même quand ceux-ci sont anodins. Vous finissez par entendre des bruits suspects provenant de la façade du bazar... Et vous comprenez un peu tard que vous venez de vous faire piéger ! La cloche... Par les tentacules de Gzor ! Le marchand a identifié objets dérobés ! Si on ne peut même plus voler les honnêtes gens... Pour hurler votre rage au commerçant, vous vous retournez à nouveau mais celui-ci a déjà disparu dans l'arrière-boutique... Il avait du prévoir son coup.

De l'autre côté, le sargent vient d'ouvrir la porte et s'écrie :  
– Ah ah ! Sale voleur, t'es fait comme un rat ! Lâche ton arme !  
Deux autres gardes se trouvent là, dont un qui vous menace d'une arbalète.

Le comptoir vous coupe toute retraite... Mais diantre, qu'allez-vous faire ?

- ✓ Sortir votre arme et combattre, au paragraphe **159**
- ✓ Accepter de vous rendre, au paragraphe **74**

## 159

Au moment où vous tirez votre arme de son fourreau, le milicien vous décoche et carreau d'arbalète qui vient se planter dans votre cuisse... Vous ne partez pas gagnant ! D'autant plus que deux paysans sont en train d'accourir sur la place, armés de fourches.

Vous échangez quelques passes d'armes avec les gardes et vous parvenez à en blesser un au visage, mais bien vite vous pliez sous le nombre... Et comme il est trop tard pour vous plaindre de vos actions stupides, vous devez vous rendre au **67**.

## 160

Vous vous rendez sur les lieux approximativement indiqués par Firmin, le long de la rivière Glandebruine à l'Est du village. Vous scrutez les alentours pour tenter d'y dénicher ce fameux « gobelin éboueur ». Il y a ici l'arrière d'une grande bâtisse à demi brûlée, et à côté de celle-ci une ferme derrière laquelle se trouve un jardin fermé par une petite barrière de bois. Une grange est également visible près de ce jardin. Vous pouvez voir d'autres maisons un peu plus loin ainsi que la lisière du bosquet.

Après cet examen, vous commencez à évoluer dans le périmètre. Si vous avez la compétence « Déplacement silencieux », rendez-vous au **170**.

Sinon, vous devez tenter une épreuve d'ADRESSE pour un test de discrétion... Et si c'est une réussite, vous irez au **170**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **165**.

## 161

Vous approchez sans vous presser de l'échoppe d'un serrurier. Comme la plupart des gens ne savent pas lire en zone rurale, cette boutique est signalée par une grosse enseigne de bronze, en

forme de clé suspendue.

Sur le pas de la porte d'entrée se tient un homme chauve et bedonnant, occupé à fumer sa pipe. C'est probablement l'heure de sa pause. Il vous jauge du regard en tirant de larges bouffées, crachant de temps à autre une fumée jaunâtre.

- ✓ Si vous êtes un barbare, un orque ou un demi-orque, rendez-vous au paragraphe **173**
- ✓ Si vous êtes d'une autre origine, allez au **168**

## 162

La boucherie qui donne sur cette place est une grande bicoque de bois, avec un grand volet articulé qui sert à présent d'auvent pour abriter une collection de cagettes de bois contenant diverses viandes et préparations charcutières. Cette fenêtre sert aussi de comptoir.

Les produits semblent appétissants. Une jeune femme blonde vêtue d'un tablier rouge est occupée à emballer des morceaux en chantant une comptine.

- ✓ Si vous disposez de la compétence « Érudition », vous pouvez lire quelques informations sur la façade, au **224**
- ✓ Vous pouvez vous approcher pour parler à la demoiselle, au paragraphe **221**
- ✓ Vous pouvez continuer à examiner le voisinage, au **227**

## 163

Vous voilà maintenant au numéro 1 de la rue Claudique. Celle-ci part vers l'est entre les maisons rurales. Vous n'êtes pas loin de la sortie du centre du bourg, et ensuite ce ne sont plus que des champs et des fermes.

D'ici, vous n'avez pas beaucoup de chemin à faire pour

rejoindre une boucherie qui donne sur une petite place, et vous avez aussi l'occasion d'entrer au magasin d'aventure de la rue Claudique, dont beaucoup de gens vous ont parlé : le DONJON FACILE. Il n'est qu'à quelques mètres, avec sa belle enseigne en forme de bouclier...

Un peu plus loin vers le nord-est, vous entendez des éclats de voix, comme si des gens se disputaient ! Qu'allez-vous faire ?

- ✓ Vous entrez dans le magasin, au **200**
- ✓ Vous allez vers la boucherie, au **162**
- ✓ Vous allez vers les éclats de voix, au **233**
- ✓ Vous retournez dans la rue des Trois Boudins, au **41**

## 164

– Ah ! Je l'savais ! ricane le type au chapeau. J'veus ai vu sortir de l'auberge et j'me disais bien que vous étiez en train de chercher quelque chose...

Vous hochez la tête, impatient d'en savoir plus. L'homme vous tire par la manche afin de vous rapprocher d'un mur, en vérifiant qu'aucun autre villageois ne vous espionne. C'est pour le moins curieux. Il se fait plus grave et s'humecte les lèvres avant de chuchoter :

– Alors moi, j'vais vous dire un truc que les aut' gens savent pas ! La foire de Ravsgalat, ça rend des commerçants complètement dingues ! Y'a tellement d'argent à gagner pour le vainqueur du prix... Y'a qu'à voir la belle maison de la famille Flantier ! Ils sont riches comme un bourgeois de Chnafon parce que ça fait deux ans de suite qu'ils gagnent le concours... Et moi, j'suis certain que la disparition d'la jeune fille rousse elle a quelque chose à voir avec ça !

Vous avez un peu de mal à savoir où il veut en venir, surtout que d'après vos renseignements Béatrice ne semble avoir aucun rapport avec le boudin. Mais néanmoins, vous chuchotez :

– Hum... Comment ça ?

Le vénérable ajoute :

– J'vais vous dire seulement deux trucs, puis après vous en f'rez c'que vous voulez ! Premièrement : la femme de Marcel Jobard, Barbara... Elle est rousse ! Et ça fait quelques temps qu'on l'a pas vue... Moi j'trouve ça bizarre, pas vous ?

– Euh...

– Deuxièmement : j'ai vu passer l'gars Marcel avant-hier soir sur le pont des Tricoteuses, avec son gros chien et une vingtaine de moutons vivants ! Il a pris un sentier qui partait vers le nord... Vous trouvez pas ça bizarre aussi ?

Vous ne pouvez vous empêcher de dire :

– Bah... C'est pas normal ça, pour un boucher ?

– Pffff ! Moi j'dis qu'on n'voit pas l'bout de son nez quand on cherche à casser des briques avec ! Allez, démerdez-vous !

Sur ce commentaire particulièrement étrange, le vieil homme vous lâche le bras et s'en retourne en direction de la rivière. Resté seul avec vos pensées, vous gagnez 2 XP. Vous voilà donc au beau milieu de la rue des Trois Boudins, que vous pouvez continuer à visiter au **41**.

## 165

On ne peut pas dire que vous soyez très discret, malgré les précautions que vous prenez ! D'ailleurs, quelqu'un vous a entendu arriver. Alors que vous parvenez au coin de la grange, espérant tomber sur le gobelin éboueur occupé à son affaire, un petit objet se brise à vos pieds. Machinalement, vous baissez les yeux quand une lumière blanche très intense heurte vos rétines !

Le flash vous aveugle pendant quelques secondes et vous secouez la tête frénétiquement. Vous parvenez enfin à voir bouger une forme floue plus ou moins devant vous, dans votre champ de vision. Vous avancez dans sa direction mais vous butez contre un rondin de bois et vous tombez.

Vous retrouvez peu à peu la vue et vous finissez par vous redresser. Vous apercevez ainsi un avorton revêtu de haillons qui termine de sauter par-dessus un enclos, s'éloignant avec une grande vélocité en direction de la forêt. Il est déjà loin !

Compte tenu de son avance et de sa vitesse, vous savez déjà que vous n'avez aucune chance de le rattraper. En tournant la tête cependant, vous constatez la présence au sol d'un sac de toile que le chapardeur a laissé derrière lui, à moitié ouvert. Rendez-vous au **166**, le paragraphe suivant, pour l'examiner.

## 166

Vous faites quelques pas pour examiner ce butin : on trouve dans le sac plusieurs légumes défraîchis qui n'ont aucun intérêt, mais aussi deux belles pommes (une *ration de nourriture*), vingt mètres de ficelle, un *canif au manche en corne* (que vous estimez valoir 5 PO, inutilisable au combat), ainsi qu'une *coupe dorée* d'origine indéfinissable et de vieux vêtements usagés. Vous pouvez inscrire à votre inventaire les objets de votre choix, puis vous rendre au paragraphe **41** pour reprendre votre exploration dans la rue des Trois Boudins.

## 167

Vous vous penchez sur le petit cadavre contrefait... Mais ce n'est pas très agréable. En outre, il est encore plus moche sans sa tête. Vous voyez que vous ne pourrez rien tirer de ses vêtements, qui sont aussi hideux que grossiers, ni de son plastron de vieux cuir

bricolé. Mais il a dans sa poche un mouchoir sale qui contient 3 PO. Il vous est possible de récupérer son arme, une *dague longue* (dégâts 1D+2, PRD-2, rupture 1-4).

Ce qui retient surtout votre attention se trouve à sa ceinture : une *étrange fiole* s'y trouve accrochée, par un petit lacet de cuir. Vous la prenez pour l'examiner. Si vous êtes de métier « Ingénieur », « Mage » ou « Marchand », rendez-vous au **142**.

Dans le cas contraire, vous n'avez pas la moindre idée de l'utilité de cette fiole, qui de surcroît ne comporte aucune étiquette. Il faudra la faire examiner. Vous pouvez la noter à votre inventaire, puis passez directement à l'examen du sac de toile que le gobelin avait abandonné par terre, au **166**.

## 168

L'homme chauve affiche à présent un sourire en coin. Comme vous approchez de sa boutique, il vous adresse un petit signe de tête et vous fais signe de le suivre dans l'échoppe. Il disparaît d'ailleurs lui-même à l'intérieur, laissant la porte ouverte derrière lui. Qu'allez-vous faire ?

- ✓ Si vous le suivez, rendez-vous au paragraphe **177**
- ✓ Sinon, continuez jusqu'à la rue Claudique, au **163**

## 169

Vous approchez de la belle boucherie. Cette échoppe est située au rez-de-chaussée d'une belle maison de pierre, rehaussée de boiseries, dont la façade est décorée de boudins sculptés en bois. Ces boudins semblent avoir été agencés pour mimer une sarabande, comme si la charcuterie pouvait danser... Vous ne trouvez pas ça très intelligent.

Les deux fenêtres en bas sont fermées par des volets et une grosse porte de bois renforcé, au centre du mur, doit servir d'entrée. Vous tentez de la pousser, puis de la tirer, mais elle est fermée. Une pancarte est clouée à la porte. Un peu plus loin, deux villageoises interrompent leur discussion pour vous observer, ce qui vous dissuade dans votre idée, qui était de forcer un peu sur la porte.

- ✓ Si vous avez la compétence « Érudition », vous pouvez lire la pancarte, au **181**
- ✓ Si vous désirez parler aux villageoises, allez au **179**
- ✓ Sinon, rendez-vous au **57** pour faire un autre choix

## 170

Vous progressez sournoisement près de la ferme, attentif au moindre bruit, au moindre détail. C'était bien joué, car vous entendez quelque chose derrière la grange ! Des bruits ténus mais résolument anormaux, à moins qu'un animal ne soit en train de fouiller une poubelle.

Toujours silencieux, vous longez le mur de planches et jetez un coup d'œil rapide par-dessus un tonneau placé dans l'angle.

Belle trouvaille ! Un gobelin hideux est occupé à fouiller un sac de toile en chuchotant des propos incompréhensibles. C'est très certainement le voleur signalé par la vieille Marceline à votre nouvel ami Firmin, le milicien maigre.

Vous pouvez choisir d'ignorer ce voleur et profiter de votre discrétion pour rejoindre la rue des Trois Boudins comme un gros lâche, au **41**. Mais si vous êtes assez brave pour affronter seul un gobelin, rendez-vous au paragraphe suivant, le **171**.



Le gobelin se trouve à huit mètres de vous et à découvert. De votre côté, vous êtes à l'abri derrière un tonneau et il ne vous a pas détecté.

Arme de jet : vous avez l'avantage de la surprise et vous pouvez utiliser une *arme de jet* si vous en possédez une. À ce moment, tentez votre épreuve d'ADRESSE sans malus et commencez ensuite le combat en déduisant les dégâts du capital d'énergie vitale de la créature. Vous n'aurez pas le temps de recharger votre arme, car il sera très rapidement sur vous !

Si vous n'avez pas d'arme de jet, vous pouvez vous précipiter sur le GOBELIN CHAPARDEUR et vous aurez le droit de lui porter la première attaque sans qu'il ne puisse parer (effet de surprise, c'est bien fait pour lui, c'est qu'un sale voleur).

Le combat commence !

Gobelin Chapardeur : AT 9 / PRD 7 / PR : 2 / COU 9

Res. Magie : 10

Armé d'un dague longue : 1D+2

**EV : 14**

Si vous survivez tous les deux jusqu'au quatrième assaut, rendez-vous au paragraphe **156**.

Si vous tuez le gobelin en trois assauts ou moins, vous pouvez récupérer sa tête et l'inscrire à votre inventaire. Il faudra ensuite retourner sur la place des Pendus pour la remettre au poste. Pour l'heure, vous gagnez 7 XP pour le combat et vous pouvez aussi fouiller le chapardeur en vous rendant au **167**.

Et si jamais vous avez la guigne et que vous tombez en-dessous de 3 PV avant le quatrième assaut, rendez-vous au **150**...

## 172

Vous passez entre deux mesures et rejoignez une bicoque jouxtant un atelier de forge d'extérieur, lequel est simplement recouvert d'un toit d'ardoises. Sous cet abri s'affaire un jeune homme au torse à-demi nu, partiellement protégé par un tablier de cuir. Il est chaussé de grosses bottes ferrées. Pour l'instant, il frappe comme une brute sur une enclume en essayant visiblement de redresser une vieille épée. Il interrompt son travail pour vous accueillir :

– Salut ! Tu cherches quelque chose ?

Si vous avez déjà vu Ben une fois, vous pouvez tenter à nouveau de gagner sa confiance, au **264**.

**SPÉCIAL** : si vous avez une bague de famille à lui montrer, rendez-vous directement au paragraphe concerné.

Sinon, vous adressez un signe de la main au jeune homme et celui-ci pose son marteau avant de s'essuyer les mains. Pour lui parler, rejoignez le **232**.

## 173

Pensant que vous venez dans sa direction, l'homme chauve plisse les yeux et affiche un rictus assez déplaisant. Il fait un pas en arrière et referme immédiatement la porte devant lui... Vous entendez alors le bruit significatif d'un verrou qu'on bloque à double tour, signalant sans doute qu'il vient de fermer boutique. Vous trouvez ce geste un peu étrange, mais bon... Ce n'est pas la première fois qu'on vous claque une porte au nez. Par ailleurs, vous venez de voir un peu plus loin une enseigne beaucoup plus intéressante, en forme de bouclier ! Rendez-vous au **163**.

## 174

Quelque chose vous attirait sur cette devanture... Déjà, son enseigne criarde, un gros morceau de bois sculpté en forme de côtelette orange et jaune – que quelqu'un a donc eu le mauvais goût de peindre. Visiblement cet établissement serait la « Boucherie Jobard », et l'enseigne est accompagnée de la mention « Ici, on aime le lard ». La rime est affligeante.

Ensuite, les petites pancartes affichant les prix et qualités des produits sont affreusement mal écrites... Elle sont tracées à la craie sur des ardoises par un type qui a un grave problème de coordination et qui n'a pas lu beaucoup de livres. Vous arrivez toutefois à déchiffrer des horreurs comme « Cotlett, 2 piesses argen » et « roti de beuffe famial, 1 piessse dort ». Il y a également des prix pour différents boudins au sang de mouton, mais ils sont assez chers.

Vous pouvez à présent parler au jeune homme qui tient la boutique, au paragraphe **178**, ou retourner à l'entrée de la rue, au paragraphe **41**.

## 175

Vous êtes au milieu de la rue de la Forêt d'Ouien. Au sud-ouest se trouve un assez beau château, cerné par de grands arbres au centre d'un jardin bien entretenu. Ce château est flanqué de quatre petites tourelles, et sa lourde porte centrale est gardée par deux vigiles vêtus de tabards rouges et armés de hallebardes.

Plus loin, vers le nord, un groupe formé d'une dizaine de personnes s'affaire autour d'une assez grande demeure. Ils semblent être occupés à... l'accrochage de guirlandes ? C'est un peu difficile à voir, d'ici.

Et il y a toujours cet insistant bruit d'enclume, sur votre droite...

- ✓ Vous pouvez vous diriger vers le château, au **186**
- ✓ Vous pouvez vous approcher du groupe, au **194**
- ✓ Vous pouvez aussi marcher vers la forge, au **172**
- ✓ Vous pouvez retourner sur la place des Pendus, au **10**

## 176

Le jeune boucher encaisse votre monnaie et emballe vos produits avec soin, tout en tirant la langue parce que l'emballage demande de la dextérité. Il se baisse ensuite derrière son établi pour placer l'argent dans la caisse, et vous constatez qu'il y a là une occasion unique de vous emparer d'un beau *hachoir de boucher* qui traîne juste à votre main, sur le plan de travail. Ce serait facile, mais le poste de garde est juste derrière vous... Allez-vous tenter votre chance ? Si vous désirez le chiper, allez au **187**. Sinon, vous pouvez retourner parler au vendeur, au **178**.

## 177

Sous le coup de la curiosité, vous entrez dans l'échoppe du serrurier. Celui-ci vous attend déjà dans un minuscule atelier près d'un petit établi surchargé d'outils, de morceaux de fer tordus, de limes et de carrés de parchemins affichant des plans étranges.

– Entrez, entrez, mon ami...

Vous saluez le commerçant et celui-ci ouvre un tiroir pour en sortir un objet métallique, qu'il vous présente en ces mots :

– J'ai pensé que ma dernière création pouvait vous intéresser... Car si j'en crois votre équipement, vous êtes le genre de baroudeur qui a parfois besoin d'essayer d'ouvrir des coffres, pas vrai ?

Il est difficile de mentir sur ce point, aussi vous hochez la tête.

– J’ai fabriqué un outil de précision qui... Disons-le carrément, n’est pas vraiment *autorisé à la vente*... Et qui peut vous aider à triompher des serrures tenaces.

Il cligne de l’œil et fait tourner entre ses doigts une clé tarabiscotée à crochets, dotée de plusieurs excroissances mobiles. Il n’est pas difficile de comprendre qu’en effet, cet outil doit être redoutable entre les mains d’un voleur...

– Comme c’est un prototype, je peux vous la céder pour trente pièces d’or, mais seulement si vous me promettez d’en parler à vos amis ! Alors ?

Vous réfléchissez... 30 PO, c’est une somme, mais l’outil semble très bien fait !

- ✓ Si vous décidez de l’acheter, rendez-vous au **183**.
- ✓ Si vous êtes intéressé mais vraiment radin ou pauvre, vous pouvez tenter de lui arracher des mains avant de prendre la fuite en courant, au **190**.
- ✓ Sinon, sortez simplement de la boutique, au **163**.

## 178

En engageant la conversation avec le jeune boucher, vous sentez tout de suite que vous n’avez pas affaire à une flèche. Le jeune homme est aussi mou que benêt, de plus il est affligé d’un tic qui l’oblige à frotter ses mains sur son tablier toutes les dix secondes. Néanmoins, vous pouvez choisir entre divers sujets de conversation tout à fait palpitants :

- ✓ Pour parler du boudin, allez au **184**
- ✓ Pour en savoir plus sur cette boucherie, allez au **193**
- ✓ Pour parler de la disparition de Béatrice, allez au **188**
- ✓ Sinon vous pouvez quitter cet endroit, au **41**

## 179

Vous vous dirigez vers les deux villageoises. D'après votre analyse rapide, celle-ci sont sans doute des mères de famille ou des paysannes, car elles portent des vêtements simples et pratiques. Elles vous regardent approcher, méfiantes.

- ✓ Si vous êtes orque, barbare, demi-orque, nain ou elfe noir, OU si vous avez moins de 10 en charisme, allez au **185**
- ✓ Sinon, rendez-vous au **191**

## 180

Le vétéran n'est vraiment pas du genre à se laisser faire ! Et là, vous sentez que vous avez mal joué... La cloche d'alarme sonne toujours, le village entier est après vous, ça ne sent pas très bon... On peut même dire que ça pue !

Du coup, vous levez les bras et vous indiquez d'un signe de tête que vous ne voulez pas mourir.

– À la bonne heure ! grogne le combattant ! Lâchez cette arme et mettez-vous face contre terre !

Vous obtempérez, furieux, et vous constatez que plusieurs personnes vous encerclent déjà. Des villageois sortis de leur maisons, mais aussi les gardes municipaux qui sont arrivés sur place.

Les gardes se hâtent de vous entraver, non sans vous avoir asséné quelques coups, par vengeance. Vous perdez 2 P.V.

Ils se demandent ensuite ce qu'ils vont faire de vous... Comme par magie, de nombreux villageois se hâte de délivrer leur témoignage.

- ✓ Si vous avez tué quelqu'un devant témoins, allez au **11**
- ✓ Si vous n'avez encore tué personne, allez au **13**
- ✓ Si vous avez volé du boudin devant témoins, allez au **66**

## 181

Pour commencer, l'enseigne au-dessus de la porte indique fièrement « Boucherie Flantier » avec la mention « Ici, le meilleur boudin de Valtordu ! ». Vous avez les prix de quelques produits sur une ardoise délavée, mais ça ne vous avance à rien. La petite pancarte sur la porte, en revanche, précise que l'établissement sera fermé pendant quelques jours, en vue des préparatifs pour la grande foire de Ravsgalat. Voici donc une bonne raison de ne pas traîner ici...

Vous pouvez alors décider de parler aux deux villageoises (au 179) ou de retourner à l'examen de la rue (au 57).

## 182

Vous avez traversé la ville et parlé à plusieurs personnes... Et pour vous, il est clair qu'un individu est tout à fait suspect dans cette affaire... Il s'agit du boucher Marcel Jobard ! Vous faites part de vos soupçons au père Boudu et vous lui expliquez en quelques mots comment vous en êtes venu à cette conclusion. Il vous écoute sans broncher, de plus en plus troublé, puis il finit par dire :

– Eh ben... Ça alors, c'est dingue ! Votre idée tient la route, je dois dire... Mais c'est tiré par les cheveux et nous n'avons absolument aucune preuve. Et il est possible que vous ayez tout faux ! Marcel a toujours été un peu étrange et bourru, mais de là à enlever ma fille... Je ne vois pas trop ce qu'on peut faire pour le moment, surtout s'il n'est pas chez lui...

– On pourrait prévenir les gardes ? suggérez-vous.

Léonard secoue la tête :

– Oh, ça je ne vous le conseille pas... Le sargent de la garde est le beau-frère de Marcel, le frère de sa femme Barbara ! Si vous

allez raconter ça au sargent, il vous fera coffrer ! Et même si vous avez raison... En l'absence de preuve, il prendra la défense de sa famille.

Léonard vous confie une information supplémentaire : Béatrice porte en permanence des *rubans rouges* dans les cheveux. Profitez-en pour noter le paragraphe **149** (associé aux rubans rouges). Vous devrez utiliser ce numéro si dans le futur vous avez besoin de vous souvenir de cette information.

Le marchand vous conseille ensuite d'aller voir Ben le forgeron, si vous ne l'avez pas déjà fait. C'est le copain de Béatrice et il aura peut-être de bonnes idées pour faire avancer les choses.

De plus, Léonard vous confie également sa *bague de famille* pour que vous puissiez la présenter à Ben. Avec cette bague, Ben saura que vous venez de la part du père de sa dulcinée, et il acceptera sans doute de vous accompagner pour vous prêter main-forte (notez pour cela le paragraphe secret **218**).

Il ne vous reste qu'à continuer l'enquête, mais Léonard est de votre côté ! Il vous promet une réduction de 25% sur tout achat dans le magasin afin de vous motiver à trouver une preuve solide (ou si vous avez déjà fait vos achats et n'avez bénéficié d'aucune réduction, il vous rendra 25% de la somme payée).

Vous pouvez retourner au **243** pour discuter encore avec le marchand et traîner dans le coin, ou vous pouvez rejoindre la forge en traversant le village vers l'ouest, directement au **172**.



## 183

Vous payez à l'homme 30 PO (n'oubliez pas de les soustraire de votre pécule...) et vous soupesez l'objet : c'est vraiment une très belle création ! Ce *passe-partout de Valtordu* est un objet unique et il vaut probablement le double. Si vous avez plus de 11 en ADRESSE, il vous donne la compétence « Serrurier ». Si vous avez déjà la compétence en question, vous aurez un bonus de +2 au crochetage des serrures non enchantées. Vous gagnez 1 XP pour cette belle trouvaille. Vous pouvez l'inscrire à votre équipement dans les *objets spéciaux*.

Il est temps de sortir de la boutique à présent, au **163**.

## 184

Vous avez choisi un sujet de conversation parfaitement maîtrisé par le jeune homme : le boudin. Vous n'êtes pas fier de vous.

Celui-ci commence alors à vous expliquer, avec un vocabulaire choisi, pourquoi le boudin de Valtordu est si particulier... C'est parce que c'est une recette unique en Terre de Fangh, à base de sang de mouton. Les autres gens font leur boudin avec du cochon, mais ils n'ont visiblement rien compris ! C'est mieux avec du mouton. Mais c'est aussi moins facile à fabriquer.

– Alors donc là, c'est pour ça qu'le boudin d'ici vous allez l'voir plus cher qu'ailleurs, mais c'est vraiment pas l'même produit ! C'est carrément vachement meilleur ! Là j'ai du nature, à une pièce d'or le petit boudin, ou trois pièces d'or le gros morceau. Et pis on en fait aussi aux épices, à l'ail ou aux oignons, ou celui-là qu'est le spécial du mois, avec du foie de volaille. Alors je vous en mets combien ?

Vous pouvez bien sûr vous décider pour un achat :

Boudin nature, petit	1 PO
Boudin nature, gros	3 PO
Boudin aux épices, petit (se conserve 1 semaine)	2 PO
Boudin aux oignons, petit	2 PO
Boudin aux oignons, gros	4 PO
Boudin à l'ail, petit	2 PO
Boudin à l'ail, gros	4 PO
Boudin spécial, moyen	4 PO

Un petit boudin vaudra comme une *ration de nourriture* et se conservera 3 jours (sauf la version épicée). Les gros morceaux font quatre rations, et les moyens en font deux. Enfin, sachez qu'un repas au boudin de Valtordu – effectivement fameux et très énergétique – vous donnera un bonus de +1 en COURAGE pendant 4 heures et vous rendra 2 PV.

Si vous achetez l'un de ces produits, ajustez votre fiche et votre pécule puis rendez-vous au **176**. Sinon vous pouvez reprendre la discussion avec le jeune homme, au **178**.

## 185

Vous faites encore un pas mais quelque chose dans votre démarche, dans votre regard ou dans votre accoutrement ne plaît pas du tout aux villageoises ! Elles poussent un petit cri et reculent vivement vers la porte de leur maison avant de s'y précipiter et de refermer celle-ci derrière elles... Puis de la boucler à double tour, d'après les cliquetis que vous entendez. Vous étiez trop loin pour tenter quoi que ce soit.

Ouais, bon, c'est la campagne... Rendez-vous au **57**.

## 186

Vous marchez d'un bon pas vers le château, mais vous ralentissez rapidement... En effet, l'un des vigiles vous a repéré et se dirige vers vous à présent, sa hallebarde en main, tandis que l'autre se positionne en travers de la porte. L'homme arrive rapidement à portée de voix :

– Faites demi-tour ! ordonne-t-il sans ciller. Ordres du seigneur Jeanfort ! On n'veut pas d'aventurier autour du château !

C'est un peu brutal, aussi il ne vous reste que trois choix :

- ✓ Insister comme un gros lourd, au **202**
- ✓ Attaquer le vigile comme un bourrin, au **210**
- ✓ Retourner sagement vers la rue, au **175** (mais vous ne reviendrez pas vers le château)

## 187

Vous tendez rapidement la main pour escamoter le hachoir. Tentez une épreuve d'ADRESSE avec un bonus de +2 (à ajouter à votre éventuel bonus de la compétence « Chouraver »).

- ✓ Si c'est une réussite, vous ajoutez à votre inventaire le *hachoir de boucher*, 1D+3, AT-2 PRD-2, rupture 1-3
- ✓ Si c'est raté, le hachoir retombe de l'autre côté de l'établi, et vous avez la bonne idée d'éternuer pour faire diversion, le jeune homme n'y verra que du feu

Dans tous les cas, vous retournerez au **178** pour discuter d'un autre sujet.

## 188

Lorsque vous mentionnez Béatrice et sa disparition, le jeune homme laisse échapper un rire niais. Ses yeux brillants démontrent qu'il connaît la demoiselle ! Il est sans doute un peu

trop crétin pour avoir compris qu'elle avait disparu, cependant...  
– Oui, j'la connais la fille ! Elle a de beaux yeux verts, huh huh huh. Et son corsage est bien rempli ! Et puis j'crois bien que l'patron voulait l'engager pour travailler avec nous pendant la foire de Ravsgalat, mais y paraît qu'elle a pas voulu. C'est dommage, elle aurait fait joli d'avant la boutique...

C'est à peu près tout ce qu'il sait, aussi vous pouvez retourner au **178** pour discuter d'un autre sujet.

## 189

Surpris par votre réaction, l'homme recule d'un pas et vous observe de ses petits yeux gris, puis il crache par terre et s'exclame :

– Bon sang, c'que vous êtes mauvais genre, les jeunes de maint'nant ! J'hallucine !

Il vous tourne alors le dos et s'en retourne derrière la cabane... Vous vous retrouvez seul au beau milieu de la rue des Trois Boudins, que vous pouvez continuer à explorer au **41**.

## 190

Cet atelier est trop petit pour vous permettre de vous battre, mais vous avez un super plan : pour vous emparer de cet objet, il vous suffit de pousser l'homme du haut de son tabouret tout en attrapant l'outil que vous convoitez... Et c'est ce que vous faites !

La manœuvre n'est pas bien difficile, et l'homme n'est absolument pas préparé à ça... Vous réussissez donc à choper le passe-partout puis vous poussez du pied l'homme chauve, et celui-ci bascule en arrière dans un tas d'objets hétéroclites, non sans avoir lâché un juron.

Butin : ce *passé-partout de Valtordu* est un objet unique. Si vous avez plus de 11 en ADRESSE, il vous donne la compétence « Serrurier ». Si vous avez déjà la compétence en question, vous aurez un bonus de +2 au crochetage des serrures non enchantées. Vous gagnez 1 XP pour cette belle trouvaille. Vous pouvez l'inscrire à votre équipement dans les *objets spéciaux*.

Vous en profitez pour sortir de l'atelier en courant et vous partez d'instinct vers la droite, car dans cette direction il n'y a que peu de maisons et on y trouve plusieurs bosquets, et cette couverture pourra vous permettre de fuir.

Très vite, le son d'une cloche agitée frénétiquement vous indique que l'homme a tiré sur une alarme. Qu'importe, vous savez que les gardes sont loin ! Vous accélérez.

Rendez-vous au **192**.

## 191

Les deux villageoises sont probablement convaincues que vous n'allez pas leur sauter dessus pour les détrousser, car elles vous attendent de pied ferme. L'une d'elle s'appuie sur un grand balais de chaumes, et l'autre en profite pour ajuster le fichu qui maintient ses cheveux.

– Bonjour mesdames ! lancez-vous en guise de préambule.

Elles vous répondent poliment et attendent de savoir ce que vous leur voulez... C'est-à-dire :

- ✓ Parler de la disparition de Béatrice, au **205**
- ✓ En savoir plus sur la belle boucherie, au **207**
- ✓ En savoir plus sur les tourelles, au **209**

## 192

Vous passez en courant devant le fameux Donjon Facile... Et c'est à ce moment qu'un homme robuste sort en trombe du magasin ! Il est vêtu de pièces d'armure de qualité et d'une cape, coiffé d'un casque à plumet et n'a rien d'un débutant... En outre, il brandit une épée large qui semble bien aiguisée :

– Halte là ! Pourriture !

Malédiction ! Vous êtes pris en pleine course et il veut vous barrer la route ! Les choix sont limités...

- ✓ Vous pouvez tenter de l'éviter pour fuir, au **199** mais ça ne va pas être facile
- ✓ Vous pouvez combattre en vous rendant au **196** et ça ne sera pas facile non plus
- ✓ Vous pouvez aussi décider de vous rendre, au **180**

## 193

Le jeune homme est un peu embarrassé par vos questions... En effet, il n'est qu'un modeste employé et n'a pas grand-chose à vous dire... Et visiblement, il a peur de contrarier son patron. Mais tout de même, vous récoltez quelques informations.

Le propriétaire de la boucherie s'appelle Marcel Jobard. Il habite normalement le même bâtiment avec sa femme Barbara, mais vous ne pouvez pas lui parler car depuis quelques jours il s'est absenté pour aller travailler sur une « recette secrète de boudin parfait » dans sa résidence secondaire. En effet, l'établissement Jobard n'a pas gagné le concours de Ravsgalat depuis trois ans et le patron espère bien le remporter cette année ! Il pourra ainsi montrer à la famille Flantier qui est le meilleur !

Rendez-vous au **178** pour choisir un autre sujet de discussion.

Vous approchez de la grande demeure et de l'attroupement. Vous ne vous étiez pas trompé... Il y a bien ici plusieurs personnes occupées à suspendre des guirlandes de cordes, lesquelles supportent diverses sculptures de bois vieilles par les années d'utilisation. La plupart de ces sculptures représentent des paysans, des moutons ou des pièces de charcuterie... Les villageois installent également une scène en bois et des abris qui doivent servir à vendre des produits.

La place est délimitée par une petite barrière pour empêcher les gens de circuler sur ce chantier. Vous continuez de vous approcher jusqu'à cette limite quand vous entendez que certains haussent la voix :

- Mais voyons, bougez-vous les miches ! On n'va pas rester bloqués toute la journée parce que vous avez peur d'escalader un toit !
- Vous n'avez qu'à le faire, vous !
- Moi je suis trop vieux !
- Et moi je l'ai déjà fait l'année dernière, et j'ai failli crever !
- Et vous, madame Jubert ?
- N'y pensez même pas ! Vous m'prenez pour un globzoule ?

En vérité, la plupart de ces gens sont assez âgés. Vous levez les yeux en direction du point qu'ils désignent, et vous constatez que la toiture de cette haute maison, qui semble être une auberge, comporte un genre de mât. Il y a bien une échelle contre la maison, mais celle-ci n'arrive qu'à mi-hauteur.

Il y a également deux vieux qui vous tournent le dos, dont un qui a une bourse accrochée à la ceinture... Peut-être un larcin facile. Qu'allez-vous faire ?

- ✓ Proposer vos services pour escalader la toiture ? Rendez-vous au **212**
- ✓ Tenter de piquer la bourse pendant qu'ils discutent ? Rendez-vous au **216**
- ✓ Essayer d'engager la conversation, au **220**
- ✓ Retourner vers le milieu de la rue, au **175**

## 195

Le vigile se détend un peu et sa posture se fait moins agressive :  
 – Hum... Bon, faut pas nous en vouloir, on fait notre boulot !  
 Mais toujours est-il que j'peux pas vous laisser avancer vers le château !

Vous jetez un œil par-dessus son épaule :

– Comment ça ? C'est pas possible de visiter ?

– Non ! Le seigneur Jeanfort ne porte pas les aventuriers dans son cœur en ce moment... C'est depuis qu certains ont foutu l'feu à la taverne de son frère ! Si je vous laisser approcher, on finira tous les deux dans les geôles !

– Ah... Bon...

– Et vous serez gentil de vous éloigner avant que mon collègue ne sonne l'alarme...

Vaincu par l'adversité, vous reculez. Retournez dans la rue, au **175** mais vous ne pourrez plus approcher le château.

## 196

Vous devez combattre un VÉTÉRAN ! Celui-ci, par ailleurs, a l'avantage car vous n'avez pas votre arme en main. Vous devrez donc essuyer une première attaque de sa part avant de pouvoir sortir votre arme et attaquer à votre tour, mais il aura également l'avantage de la première passe.



Vétérán : AT 14 / PRD 12 / PR : 5 / COU 16 / Res. Magie : 15  
Armé d'une épée large : 1D+5  
**EV : 45**

Cet adversaire est vraiment coriace ! Vous enchaînez les attaques et les parades... Mais ici vos talents de combattant sont mis à rude épreuve !

- ✓ Si vous arrivez, par chance, à triompher du Vétérán ou à l'immobiliser avant le huitième assaut, rendez-vous au **203**
- ✓ Si vous sentez que ça part mal, vous pouvez toujours vous rendre, au **180**
- ✓ Si vous êtes encore au combat au huitième assaut, rendez-vous au paragraphe suivant, le **197**
- ✓ Si vous tombez en-dessous de 3 PV avant le cinquième assaut, rendez-vous au **67**

## 197

Le combat s'éternise, mais il n'y a rien de surprenant à cela... Toutefois, vous voyez qu'un autre homme vient de sortir du Donjon Facile, un type entre deux âges, armé d'une masse à pointes et qui semble avoir enfilé à la va-vite un plastron de cuir. Celui-ci crie quelques instructions et le vétérán se déplace latéralement vers le milieu de la rue, pour vous couper toute retraite...

Le deuxième homme s'ajoute au combat en essayant de vous prendre sur le flanc... Sa première attaque réussie vous occasionne 1D+3 PI. Puis vous entendez le bruit de deux paires de bottes ferrées qui s'approchent dans votre dos... Les miliciens !

Lancez le D20 pour une épreuve de COURAGE.

- ✓ Si vous échouez, baissez les armes au paragraphe **180**
- ✓ Si vous réussissez, continuez à vous battre, au **80**

## 198

Quoi que vous ayez dit ou fait, visiblement ça n'a pas marché ! Le vigile brandit sa hallebarde dans votre direction, et sans vous quitter des yeux, il lance à son collègue resté en arrière :

– Hé ! Barnabé, tu veux bien sonner la corne ? On a un genre de récalcitrant ici !

– Ouais ! Pas d problème ! répond l'intéressé.

Mais... finalement vous décidez que votre vie vaut plus cher que ça ! Vous levez les bras et reculez en vous excusant :

– Oh oh... Non, les gars... Pas la peine de vous énerver, je voulais seulement voir le château... Je m'en vais !

Les deux hommes ne vous quittent pas des yeux tandis que vous rejoignez la rue, au **175**. Ils ne sonnent finalement pas l'alarme, mais vous ne pourrez plus choisir la direction du château.

## 199

L'homme qui tente de vous barrer la route est bien entraîné ! Vous n'avez qu'un seul avantage... Vous avez déjà de l'élan ! Il vous est possible d'essayer de le feinter pour passer à côté de lui, au moyen de DEUX épreuves d'ADRESSE réussies à la suite ! Ce n'est pas facile, mais vous étiez prévenu...

*Malus d'encombrement* : pour chaque point de PR naturel que vous pourriez avoir au-dessus de 3, vous aurez un malus de 1.

- ✓ Si vous triomphez de ces deux épreuves, allez au **204**
- ✓ Sinon, rendez-vous au **196**

## 200

Le Donjon Facile est installé dans une maison de pierre. D'après ce que vous pouvez en voir, le magasin en lui-même est à la cave, puisque l'entrée principale est un escalier qui descend, sous la belle enseigne en forme de bouclier sculpté dans un bois rouge. Plusieurs pancartes et signes ont été placardés autour de l'entrée. Il n'y a donc pas d'étalage en extérieur, et aucun objet à regarder ici.

- ✓ Si vous avez la compétence « Érudition », vous pouvez lire les pancartes, au **236**
- ✓ Sinon, vous descendez dans la boutique, au **242**

## 201

Vous courez comme un fou, sautant par-dessus les barrières agricoles et traversant les fourrés. Heureusement, ce quartier du village n'est pas gardé par les miliciens... Et il est assez boisé pour vous offrir une couverture satisfaisante. Les vigiles du château abandonnent rapidement la poursuite mais vous entendez derrière vous quelques cris de rage, puis vous parvenez à vous cacher dans un bosquet. Rendez-vous au **99**.

## 202

Le vigile n'a pas l'air commode mais vous écartez les bras en essayant d'avoir l'air le plus sympathique possible :

- Allons mon vieux, faut pas vous affoler, je ne fais que passer...
- Pas d'aventurier ici, c'est tout ! rétorque-t-il immédiatement.
- Mais voyons, nous sommes entre gens civilisés !

Vous allez lancer un D20 pour voir ce que vaut votre CHARISME sur ce coup-là...

- ✓ Épreuve réussie : rendez-vous paragraphe **195**

- ✓ Épreuve ratée : rendez-vous paragraphe **198**
- ✓ Réussite critique : rendez-vous paragraphe **206**
- ✓ Échec critique : rendez-vous paragraphe **208**

## 203

Le vétéran s'effondre sous un coup particulièrement bien placé de votre part. Vous n'osez y croire ! Et d'ailleurs, moi non plus, mais bon... Vous gagnez 40 XP, mais vous voyez bien que vous n'aurez pas le temps de fouiller ce combattant... Des villageois sont en train de crier dans la rue, des bruits de bottes se font entendre depuis l'ouest et un autre homme est en train de sortir du Donjon Facile, armé d'une masse à pointes... Que vous connaissiez ou non cet homme n'a plus vraiment d'importance à présent, puisque vous êtes un criminel. En voyant le corps à terre, il lâche un cri de désespoir :

– Bural ! Noooooooooon !

C'est le bordel ! Vous n'avez que le temps de prendre à terre cette *épée large* qui appartenait au vétéran, puis vous détalez en direction de la forêt...

L'épée large : 1D+4, arme à une main, AT+1, Rupture 1-3

Si votre score d'armure naturelle (PR) est supérieur à 3, rendez-vous au paragraphe **2**. Sinon, allez au paragraphe **6**.

## 204

Vous sautez à droite, puis à gauche, puis brutalement vers l'avant et le vétéran qui tentait de vous barrer la route trébuche en essayant de comprendre vos feintes... C'est votre chance ! Vous continuez votre course et vous dépassez deux maisons avant de bifurquer vers un bosquet.

Derrière vous c'est le début de la panique, avec la cloche qui continue de sonner aussi bien qu'avec les villageois et les miliciens qui s'interpellent... Mais vous avez agi bien assez vite pour pouvoir prendre le large... Rendez-vous au **27**.

## 205

Vous mentionnez la disparition de Béatrice ainsi que votre enquête pour essayer de la retrouver. Les deux matrones n'ont malheureusement pas grand-chose à vous dire, si ce n'est que « Les belles filles, ça finit toujours par s'attirer des problèmes avec les mauvais garçons ! » et aussi « Tout ça c'est la faute à la recrudescence, moi j'veus l'dis ».

Néanmoins, votre démarche volontaire a touché la corde sensible de la plus âgée d'entre elles... Qui a bien y regarder, doit être sa sœur.

– Attendez voir ! dit-elle. J'veus vous filer quelque chose...

D'une besace qu'elle portait sur le côté, elle sort alors un objet allongé enroulé dans un petit carré de linge écru.

– C'est mon sandwich au jambon du midi que j'ai pas mangé, parce que j'ai pris d'la soupe chaude chez mon voisin ! Vous pouvez l'garder pour vous...

Se voyant prise en défaut, la deuxième dame sort cinq pièces d'argent de sa poche et vous les donne :

– Et puis prenez ça aussi, vous pourrez vous offrir un rafraîchissement !

Vous gagnez 1 XP. Inscrivez ces 5 PA dans votre pécule ainsi qu'une *ration de nourriture*. Vous pouvez ensuite continuer :

- ✓ En savoir plus sur la belle boucherie, au **207**
- ✓ En savoir plus sur les tourelles, au **209**
- ✓ Retourner à l'examen de la rue, au **57**

Le Vigile se détend, vous adresse un sourire et s'appuie sur sa hallebarde :

– Bon... Pas d'problème, mon vieux. C'est pas vraiment votre faute ! Mais je ne peux pas vous laisser approcher du château, sinon j'vais perdre mon boulot !

Il se retourne pour adresser un signe apaisant à son collègue, puis s'approche encore un peu de vous :

– Y'a pas longtemps, des gars dans votre genre ont mis le feu à la taverne du Chien qui Pleure... Et comme elle appartenait au frangin du patron, celui-ci s'est mis à en vouloir à tous les aventuriers ! Alors du coup, c'est surveillance renforcée.

Vous lui expliquez en quelques mots que vous errez dans le village en quête d'indices pour retrouver une certaine Béatrice.

– Ah ! J'ai entendu parler de cette histoire, dit-il avec un hochement de tête. Bah, vous fatiguez pas avec le château en tout cas : il est gardé jour et nuit, et on n'est pas du genre à laisser passer ce genre de truc ! Si on avait vu quoi que ce soit, le problème serait déjà réglé. Ici on est des pros ! Pas comme la milice rurale, hahaha !

Il vous adresse un clin d'œil et désigne du menton la place des pendus, où se trouve le poste de garde.

Vous n'avez d'autre choix que de retourner vers la rue, mais voyant cela, le vigile vous attrape par la manche :

– Dites ! J'ai récupéré un truc dans la taverne qu'avait brûlé, quand on est allé faire l'état des lieux... Peut-être que ça vous servira à quelque chose, moi j'ai pas le droit de le porter, c'est pas réglementaire... Et puis j'sais pas trop à quoi ça sert. Si ça peut vous aider à retrouver la jeunette...

Il sort d'une poche un petit médaillon sur chaîne dorée – lequel

est orné d'une pierre bleue sur monture métallique – et le dépose dans votre main tendue.

Notez dans votre inventaire que vous possédez un *médaillon pierre bleue*. Vous devrez faire examiner cet objet inconnu au Donjon Facile, mais pour le moment vous remerciez l'homme et vous rejoignez le **175** (et vous ne pourrez plus revenir vers le château).

## 207

– Bah ! marmonne la plus âgée des villageoises. C'est la boucherie d'la famille Flantier qu'est là ! Les grands champions du boudin de Valtordu depuis deux ans maintenant. Mais en ce moment ils sont occupés à préparer la foire de Ravsgalat, donc vous n'pourrez pas les voir avant deux ou trois jours...

– C'est que c'concours de boudin, c'est pas une mince affaire ! ajoute la deuxième. Ils ont vraiment pas envie de s'faire piquer leur titre !

Décidément, tout le monde vous parle de boudin dans cette ville. Vous pouvez maintenant changer de conversation :

- ✓ Parler de la disparition de Béatrice, au **205**
- ✓ En savoir plus sur les tourelles, au **209**
- ✓ Retourner à l'examen de la rue, au **57**

## 208

On ne rigole pas trop par ici... Quoi que vous ayez dit ou fait, votre comportement ne plaît pas du tout au vigile ! Vous avez à peine fini votre phrase que celui-ci fait un pas dans votre direction et vous assène un coup de hallebarde en hurlant !

– Sale bâtard ! J't'ai dit de foutre le camp !

Vous pouvez tenter d'esquiver ce coup avec une épreuve

d'ADRESSE. Si vous réussissez, tant mieux ! Sinon vous encaisserez directement 2D+2 points de dégâts !

Vous pouvez choisir de fuir, au **215**.

Sinon, vous affronterez les vigiles ! Pour le combat qui va suivre, vous aurez malheureusement du retard et vous devrez subir la première attaque sans pouvoir parer ni attaquer, puisque vous êtes en train de dégainer votre arme... Rendez-vous au **211**.

## 209

Vous désignez les deux tourelles qui dépassent un peu plus loin, par-delà les toitures de trois maisons :

– Pardonnez-moi, mais... quelle est donc cette grande bâtisse ?

La plus jeune des dames vous répond :

– Ah ! Ça ? C'est le château de Jeanfort, le seigneur local... Il dirige les affaires d'la ville et puis un peu aussi celles des bleds aux alentours. C'est que tout l'monde est pas civilisé par ici !

– J'vous déconseille d'y mettre les pieds ou d'vous en approcher, ajoute la deuxième dame.

Puis, avec un air de conspiratrice, elle chuchote :

– Y'a pas longtemps, un groupe de gens comme vous a mis l'feu à la taverne du Chien qui Pleure, et la baraque appartenait au frère de Jeanfort ! Il est un peu à cran pour tout c'qui concerne les aventuriers, du coup... Et les vigiles du château sont pas commodes !

– C'était pas moi ! vous empressez-vous de répondre.

– C'est pas votre genre, à vous, hein ? dit la plus jeune.

– Non, non...

Vous devez changer au plus vite de conversation :

- ✓ Parler de la disparition de Béatrice, au **205**
- ✓ En savoir plus sur la belle boucherie, au **207**
- ✓ Retourner à l'examen de la rue, au **57**



## 210

Parfois, vous ne savez pas ce qui vous prend, mais vous avez envie de taper des gens. Et souvent, ça n'est pas une bonne idée... Mais vous êtes comme ça !

Vous dégainez votre arme et vous vous précipitez sur le vigile. Cependant, celui-ci était déjà en posture de combat. Vous aurez donc l'avantage d'attaquer le premier, mais celui-ci aura l'occasion de parer. Vous n'avez donc pas l'effet de surprise.

Allez régler ça au prochain paragraphe, le **211** !

## 211

Vous devez affronter un solide VIGILE DU CHÂTEAU. Vous commencez à échanger les coups, mais votre adversaire se révèle coriace !

Vigile : AT 8 / PRD 10 / PR : 4 / COU 13 / Res. Magie : 12

Armé d'une hallebarde : 2D+2

**EV : 25**

Toutefois, après seulement trois assauts vous entendez un son facile à reconnaître... Il s'agit d'une corne d'alerte ! Le collègue qui gardait la porte vient de souffler dedans et se précipite maintenant sur vous... Et vous vous retrouverez au cinquième assaut avec deux adversaires. Sachant que d'autres arriveront bientôt, et même si vous avez déjà tué le premier, vous faites le seul choix possible... Et vous prenez la fuite, au **215**.

À moins que vous n'ayez déjà perdu assez d'énergie vitale dans les cinq premiers assauts pour descendre à moins de 3 PV... Auquel cas vous irez au **67**.

## 212

Vous signalez votre présence au groupe de villageois et vous proposez vos services pour accrocher la guirlande à leur place. Coupés dans leur conversation, ils restent silencieux quelques secondes en échangeant des regards intrigués, puis finalement l'un d'entre eux laisse échapper un rire :

– Ah ah ! Mais oui, c'est une super idée ! Vous allez nous aider, mon jeune ami !

Les anciens vous laissent passer par-dessus la barrière, puis vous tendent l'extrémité d'une corde reliée à un gros anneau, lequel se trouve relié à cinq cordes chargées de petites sculptures. Un barbu vous explique :

– Eh ben... Vous voyez, c'est comme ça... Le mât ici c'est l'point central de la grosse guirlande ! Pour les autres, c'était facile, mais celle-ci c'est une autre affaire...

Une villageoise ajoute :

– Alors du coup, vous avez qu'à monter avec le bout d'la corde et tirer dessus après pour accrocher l'anneau sur le mât !

Conscient du fait que vous n'avez pas affaire à des bandits, vous vous débarrassez de votre sac et de votre arme, puis vous empoignez la corde et commencez à grimper à l'échelle. En arrivant au bout, vous constatez que pour la suite, à cette hauteur c'est un peu périlleux... Mais ce n'est pas si terrible. Rendez-vous au **214**.

## 213

Vous escaladez la toiture en cherchant vos appuis. En quelques mouvements souples, vous arrivez jusqu'au mât ! Il ne vous reste plus qu'à vous hisser. Vous tirez ensuite sur la corde et vous finissez par accrocher le fameux anneau sur le crochet

rouillé prévu à cet effet... Suspendant par la même occasion les cinq guirlandes principales pour la fête. Les sculptures ridicules se dandinent enfin au gré du vent !

Ce n'était pas grand-chose... mais en contrebas, les villageois vous acclament ! Vous redescendez avec l'aide de la corde et vous rejoignez le sol, où le barbu vient vous serrer la main.

– Ah bah ça ! C'était rapide et efficace, vous nous avez fait gagner deux heures ! Voilà pour votre peine !

L'homme vous tend cinq pièces d'or, que vous pouvez ajouter à votre pécule. Vous gagnez aussi 4 XP ainsi que le titre « Accrocheur de guirlande ».

Vous pouvez à présent essayer de parler aux villageois, au **228**. Sinon, vous pouvez retourner en arrière dans la rue, au **175**.

## 214

Vous tentez cette escalade avec une certaine confiance.

Si vous avez la compétence « Escalader », rendez-vous directement au **213**.

Sinon, lancez le D20 pour une épreuve d'ADRESSE avec un bonus de 2.

- ✓ En cas de réussite, allez au **213**
- ✓ Si vous obtenez 19 ou 20, allez au **225**
- ✓ En cas d'échec simple, allez au **222**

## 215

Non, vraiment... Il n'est pas question pour vous d'affronter des brutes pareilles ! Vous déalez en prenant la seule direction possible, celle du bosquet qu'on peut voir sur la droite du château ! Il vous offrira une couverture, et vous savez qu'en

prenant la direction du village, de nombreux villageois pourraient vous barrer le chemin. À moins d'avoir la compétence « Appel des renforts », vous subissez de la part d'un vigile une attaque d'opportunité (2D+2 de dégâts) en quittant le combat.

Vous courez comme un fou, pendant que les vigiles vous hurlent des insultes, tout en pensant quelque chose comme « Mais bordel, comment je fais pour me mettre dans des situations pareilles ? ». Enfin là, ce n'est pas à moi de juger, hein, mais faut avouer que vous le faites exprès...

Vraisemblablement, les gardiens du château n'ont pas pour mission de poursuivre les traîne-patins, aussi vous vous rendez compte après quelques minutes que personne ne vous poursuit. Vous êtes bien à l'abri dans un buisson touffu et vous méditez sur votre expérience récente... Vous gagnez 3 XP. Allez au **99**.

## 216

Ce n'est pas votre premier vol de bourse en plein air... Mais ça ne sera pas trop facile, car il y a du monde. Vous attendez le bon moment en faisant semblant d'observer la scène, sagement installé derrière la barrière. Le vieux dont vous convoitez les richesses recule d'un pas au moment où l'un d'eux s'énervé contre la fatalité et les problèmes d'accrochage de guirlande.

Pour commettre avec brio cet acte honteux, tentez une épreuve d'ADRESSE difficile, avec un malus de 2. Si vous avez la compétence « Chouraver », vous n'aurez pas de malus mais seulement un bonus de 2.

- ✓ En cas de réussite, allez au **217**
- ✓ En cas d'échec, rendez-vous au **230**
- ✓ Si c'est un échec critique... rendez-vous au **223**

## 217

Geste parfait et bon positionnement... Vous dénouez d'un geste habile les cordons de la bourse et celle-ci se retrouve dans la doublure de votre veste ! Vous gagnez 2 XP. Il y a trop de monde ici pour pouvoir l'examiner sans risque, mais vous ajoutez néanmoins 1D20 PO à votre pécule ainsi qu'une *bourse standard*.

Vous pouvez à présent vous manifester pour aider les villageois, au **212**, ce qui serait tout de même bien fourbe, ou simplement prendre la fuite en reculant dans la rue, au **175**.

## 218

Vous sortez de votre poche la bague qui vous a été confiée par Léonard Boudu et vous vous adressez au jeune forgeron :

– Alors voilà... J'ai parlé au père de Béatrice il m'a dit qu'il fallait que je te montre ça...

L'artisan est étonné :

– Mais... Mais c'est sa bague de famille !

– Eh ouais ! Et il me l'a confiée car je pense avoir découvert qui est lié à la disparition de Béatrice ! Mais on ne peut pas compter sur les gardes, et il faut qu'on trouve des preuves.

– C'est dingue ! Et ça serait qui ?

Vous vous approchez de son oreille pour chuchoter :

– Marcel Jobard, le maître boucher ! Il a montré un comportement bizarre et il a aussi disparu depuis plusieurs jours ! Il faut qu'on le retrouve.

Ben hoche la tête :

– Ouah ! Hum... Effectivement, ça pourrait bien être vrai... Moi je ne l'ai jamais trouvé très sympa et plusieurs villageois disent qu'il n'est pas tout seul dans sa tête... Je peux t'aider ! Il faut qu'on la retrouve aujourd'hui ! J'ose même pas imaginer ce qu'il pourrait faire avec elle...

Vous pouvez à présent accepter l'aide de BEN LE FORGERON, en tant qu'équipier pour l'aventure. Celui-ci s'équipera d'un gambison et s'armera d'une épée pour vous aider. Il ne sera presque jamais mentionné dans le récit mais il vous suivra partout et vous aidera si on vous agresse... Il n'a cependant pas de compétences d'aventurier. Mais bien sûr, vous ne pourrez commettre aucun crime ou larcin en sa présence !

Voici ses caractéristiques, que vous pouvez noter à part :

**BEN : AT 8 / PRD 8 / PR : 2 / COU 11 / Res. Magie : 10**

**Armé d'une épée : 1D+4**

**EV : 25**

C'est à votre choix d'accepter ou non son aide. Rendez-vous à présent au **262** pour d'autres révélations.

## 219

Vous finissez de traverser le pont et faites le tour du périmètre en observant un peu partout. C'est un peu décevant toutefois, cet endroit est désert et la seule chose qui attire votre regard est ce grand bâtiment de bois, de l'autre côté du sentier.

Si vous avez la compétence « Pister », rendez-vous au paragraphe **266**. Sinon, passez une épreuve d'INTELLIGENCE avec un malus de 3. Si c'est réussi, allez au **266**. Dans le cas contraire, il vous reste un des choix ci-dessous :

- ✓ Vous approcher du bâtiment de bois, au **263**
- ✓ Retourner devant le poste de garde, au **53**
- ✓ Quitter la ville parce que vous en avez marre, au **269**

## 220

Vous tentez d'attirer l'attention des anciens du village, mais ils vous font comprendre qu'ils sont occupés et qu'ils n'ont pas que ça à faire de discuter avec des inconnus... Bon, ça ne va pas être facile.

Vous pouvez donc essayer autre chose :

- ✓ Piquer la bourse d'un vieux qui discute, au **216**
- ✓ Leur proposer de l'aide, au **212**
- ✓ Vous barrer d'ici, au **175**

## 221

En approchant de la boutique, vous êtes frappé par la bonne odeur qui se dégage de ces boudins frais. La petite vendeuse de la boucherie est sympathique mais elle est assez occupée :

– Bonjour ! lance-elle alors que vous approchez. Je suis désolée, mais je en train de fermer pour l'après-midi, alors si vous voulez quelque chose ça sera maintenant, ou alors demain matin... Je n'ai vraiment pas beaucoup de temps !

- ✓ Voulez-vous acheter des produits ? Si oui, rendez-vous au paragraphe **226**
- ✓ Sinon, allez au **227** mais vous devrez ignorer le choix 221

## 222

Bon, finalement cette ascension ne se révèle pas si facile que ça ! Vous comprenez mieux pourquoi les vieux hésitaient à tenter la manœuvre ! Au bout de quelques mètres sur le toit vous perdez votre prise et vous glissez... Vous commencez à paniquer mais vous finissez par vous rétablir en vous arrachant un morceau de peau sur la jambe. Vous perdez 1 PV.

En contrebas, les anciens du village vous encouragent... Alors qu'allez vous faire ?

- ✓ Une nouvelle tentative, au **214**
- ✓ Descendre cette maudite échelle et vous barrer d'ici ! Et vous irez dans ce cas au **175**

## 223

Votre cible s'approche en vous tournant le dos, comme prévu. Vous tendez la main mais la barrière sur laquelle vous appuyez cède brutalement... Et vous tombez en avant dans la boue, arrachant au passage la bourse et une partie du pantalon de votre victime ! Les pièces d'or se répandent par terre et tout le monde se tourne vers vous... C'est immédiatement l'émeute !

– Au voleur ! Un brigand !

– Sale ordure ! Piquer la pension des vieux !

– Enfoiré !

Malédiction ! Vous vous relevez en hâte alors qu'on vous assène de violents coups de pieds ! Vous perdez 2 PV. Deux hommes assez robustes tentent de vous immobiliser, mais vous vous débattiez comme un diable.

Tentez une épreuve de FORCE ! Si elle est réussie, vous repoussez les hommes et parvenez à fuir à travers un champ qui mène à la forêt, rendez-vous au **201**.

Si vous échouez, vous perdez encore 5 PV et vous serez obligé d'abandonner votre *sac à dos* (effacez alors tout l'équipement qui s'y trouvait). Vous aurez perdu assez de temps... Courez vers la forêt car vous ne pouvez pas affronter huit villageois en colère en plus des deux vigiles du château qui viennent se joindre au combat ! Rendez-vous au **201**.



## 224

L'enseigne de la boutique indique que vous avez trouvé la « Boucherie Salabert ». En guise de slogan, un texte a été ajouté : « Notre boudin, il est super ! ». C'est à la fois pauvre et crétin, mais vous vous consolez en voyant qu'ils n'ont pas fait de fautes.

Une ardoise affiche les tarifs des produits près de l'auvent : ils vendent ici du boudin, des côtelettes, du gigot, de la grillade de porc et quelques salaisons. Certaines pourraient vous servir plus tard... Qu'allez vous faire à présent ?

- ✓ Vous pouvez vous approcher pour parler à la demoiselle, au paragraphe **221**
- ✓ Vous pouvez continuer à examiner le voisinage, au **227**

## 225

Misère ! C'est l'échec critique ! Vous prenez tellement confiance en vous que vous vous précipitez... Et en arrivant à mi-chemin de la toiture, vous glissez bêtement et vous retombez deux étages plus bas sur le dos, dans la terre battue, après avoir rebondi sur l'échelle !

Vous perdez 6 PV et vous gagnez une luxation légère du bras. Vous aurez donc un malus de -2 en FORCE, et -1 aussi en AT/PRD/AD pendant trois jours. Vous voilà bien avancé...

Pour vous récompenser de votre effort, les vieux vous offrent un sandwich au poulet (1 *ration de nourriture*). Vous n'avez ni l'envie ni la possibilité de recommencer cet exploit.

Vous vous retrouvez donc, penaud, au milieu de la rue, au **175**.

Il y a ici pas mal de choix. Que vous sachiez lire l'ardoise avec les tarifs, ou pas, vous aurez accès à ces achats :

Boudin nature, petit	1 PO
Boudin nature, gros	3 PO
Boudin aux oignons, petit	2 PO
Boudin aux oignons, gros	4 PO
Côtelette d'agneau	1 PA
Gigot d'agneau	1 PO
Grillade de porc	2 PA
Saucisson sec maison	5 PA
Grand saucisson de sanglier	2 PO
Pot de pâté/rillettes maison	1 PO

Un petit boudin vaudra comme une *ration de nourriture* et se conservera 3 jours (sauf la version épicée). Les gros morceaux font quatre rations. Enfin, sachez qu'un repas au boudin de Valtordu – effectivement fameux et très énergétique – vous donnera un bonus de +1 en COURAGE pendant 4 heures et vous rendra 2 PV.

Le saucisson de sanglier, très énergétique, est considéré comme un menu « Cuistot », il vous fera 2 repas qui vous rendront 2 PV à chaque fois. Autrement le pot de pâté, les rillettes ou le saucisson sec se conservent 1 semaine et constituent chacun une *ration de voyage* (avec du pain).

Si vous achetez l'un de ces produits, ajustez votre fiche et votre pécule puis rendez-vous au **231**.

## 227

Vous faites un tour d'horizon de la petite place. Vous pensiez être seul, mais en fait il n'en est rien ! Une vieille dame vous observe depuis sa fenêtre, au premier étage d'une maison de pierre. Elle semble vous avoir à l'œil et affiche une expression austère qui décourage toute discussion... Il y a également un paysan qui fume la pipe assis sur une petite chaise, plus ou moins dans l'ombre d'un porche, juste derrière vous.

- ✓ Vous pouvez parler au paysan, au **229**
- ✓ Vous pouvez parler à la vendeuse de la boucherie, au **221**
- ✓ Vous pouvez marcher jusqu'à la rue Claudique, au **163**
- ✓ Vous pouvez retourner rue des Trois Boudins, au **41**

## 228

Vous arrivez à parler aux villageois malgré leur emploi du temps bien chargé, car ils vous doivent une fière chandelle ! Cela dit, ils n'ont pas grand-chose à vous apprendre.

Ils vous racontent plusieurs anecdotes de la vie paysanne et des histoires concernant les précédentes foires au boudin de Ravsgalat. Pour eux, ça ne fait aucun doute que la boucherie de la famille Flantier va encore gagner cette année ! Le seul qui peut désormais gagner reste Marcel Jobard, mais on raconte qu'il est en train de perdre la boule et qu'il a racheté tous les moutons du père François dans sa tentative désespérée de trouver une recette de boudin supérieure à celle des Flantier. Depuis quelques jours, on ne l'a pas vu à sa boutique.

Pour ce qui de la disparition de Béatrice en revanche, tout le monde est bien triste mais ils n'ont vraiment aucune idée de ce qui a pu lui arriver... Les vieux vous conseillent vivement d'aller voir le forgeron Ben : il y aurait des rumeurs concernant une

possible idylle entre ces deux jeunes gens ! Cela vous semble une bonne idée, car il n'y a plus rien à faire par ici et ce n'est pas loin. Allez au **172** pour rencontrer Ben, ou retournez au **175**.

## 229

Vous faites quelques pas pour vous rapprocher du paysan et celui-ci continue de fumer sa pipe en vous observant. Il n'est plus tout jeune, mais ce n'est pas non plus un débris. Vous vous décidez à lui parler :

– Alors, mon ami, comment ça va ?

– Si vous voulez savoir... J'me fais bien chier ! répond l'homme.

– Ah bon ? Il n'y a donc rien à faire dans ce patelin ?

Il émet un petit ricanement :

– Bah ! Normalement j'm'occupe de mes moutons dans l'enclos d'à-côté... Mais y'a trois jours j'ai vendu tout l'troupeau à Marcel Jobard ! Et puis j'me suis rendu compte que c'était un peu con, parce que maintenant j'ai plus rien à glander !

Vous hochez la tête mais vous commencez à vous dire que la discussion ne va pas voler bien haut... Toutefois, maintenant qu'il a trouvé à qui parler, le paysan continue :

– Alors du coup, j'ai du pognon ! Mais comme ma pimbèche de femme m'interdit de l'dépenser à l'auberge, j'me fais chier !

Vous réfléchissez un peu et vous lâchez :

– Et alors, pourquoi vous n'allez pas rachetez pas des moutons à un voisin ? Vous auriez un nouveau troupeau...

Il se passe quelques secondes pendant lesquelles le paysan regarde dans le vide en comptant sur ses doigts... Vous vous préparez à partir mais il saute soudain de sa chaise en criant :

– Mais ouais ! C'est génial comme idée ça ! Merci bien, mon ami ! J'y vais d'ce pas ! Ha ha ha !

Le paysan s'éloigne en riant, en direction de son enclos et vous gagnez 1 XP sans vraiment savoir pourquoi.

Retournez à l'examen de la place, au **227** (mais vous devrez ignorer le choix 229 car le vieil homme n'est plus là).

## 230

Le vieux type que vous essayez de voler n'arrête pas de bouger et vous n'arrivez à rien. De plus, deux dames âgées vous surveillent maintenant, voyant que vous vous êtes approché du groupe de façon suspecte. Vous n'avez pas gagné de bourse et vous ne pouvez pas essayer à nouveau.

Vous pouvez à présent vous manifester pour aider les villageois, au **212**, ou simplement prendre la fuite en reculant dans la rue que vous traversiez précédemment, au **175**.

## 231

La jeune fille vous remercie avec un sourire, encaisse votre monnaie et vous donne vos achats. Elle semble vraiment pressée toutefois et elle disparaît rapidement dans l'arrière boutique en portant des cagettes.

Vous allez pour vous éloigner, mais vous pensez que vous avez là une occasion unique... Il y a juste au bord du comptoir un petit panier garni d'un linge qui contient pas moins de dix boudins frais ! Et ils sentent si bon... Il y a vraiment peu de chances que quelqu'un vous voie...

- ✓ Si vous désirez partir avec le panier discrètement, rendez-vous au **244**
- ✓ Sinon, rendez-vous au **227** (mais vous devrez ignorer le choix 221)

## 232

Vous engagez la conversation avec le forgeron :

- ✓ Salut ! Je passais pour voir si t'aurais pas du matériel à vendre ou à donner ? (paragraphe **240**)
- ✓ Bonjour, je suis venu parce que j'enquête sur la disparition de Béatrice... (paragraphe **248**)
- ✓ C'est toi Ben ? En fait, on m'a dit de venir te voir... (paragraphe **254**)
- ✓ En fait j'me suis perdu, j'veais retourner devant l'auberge... (allez-y, au paragraphe **58**)

## 233

Vous avancez entre les maisons, en direction d'un bosquet. Il y a par ici un rassemblement de masures avec ce qui semble être un genre de silo à grain... Mais ce n'est pas ce qui retient votre attention pour le moment. Des gens sont en pleine dispute, et il est clair que l'une de ces voix est féminine, et l'autre masculine... Vous entendez un cri de douleur et vous accélérez.

En passant l'angle d'un mur, vous pouvez finalement voir la scène qui se tient devant la porte ouverte d'une maison : un homme échevelé, au teint rougeaud et en chemise sale, est en train de secouer une femme en la giflant ! Il finit par la pousser et celle-ci trébuche contre un pot de fleurs, s'écroule dans la boue en criant. Il faut vous décider vite :

- ✓ Vous pouvez vous approcher pour arrêter l'homme dans son accès de violence, au **237**
- ✓ Vous pouvez aussi rebrousser chemin comme un couard et revenir à la rue Claudique, au **163** (mais vous devrez alors ignorer le choix du 233)

## 234

Vous approchez silencieusement dans le dos de l'homme toujours occupé à vociférer. Celui-ci fait un pas de plus, avec l'évidente intention de frapper la paysanne à terre !

C'est le moment ! Vous pouvez porter une attaque imparable dans son dos (avec un bonus de 2 sur votre score AT), et vous pouvez utiliser la compétence « Frapper lâchement » si vous la possédez, et si vous avez la dague nécessaire à son usage.

**MARI JALOUX : PR : 1 / EV : 20**

- ✓ Si l'homme descend à 4 PV ou moins, allez au **245**
- ✓ Si vous en venez à tuer l'homme, allez au **241**
- ✓ Si vous avez juste blessé l'homme, notez son score actuel d'EV après votre coup et rendez-vous au **239** (vous y reporterez son score)
- ✓ Si vous l'avez raté, il attrape une fourche et se précipite sur vous, rendez-vous au **239**

## 235

Vous vous mettez en place pour toucher l'homme à une distance de dix mètres (vous pouvez vous rapprocher jusqu'à cinq mètres).

*Magie ou prêtrise* : si vous lancez un *sortilège*, vous avez le temps de trois assauts pour en faire l'incantation, puis vous lancez le sort.

*Arme de jet* : si vous utilisez une arme de jet, de part la distance et la taille de la cible qui est immobile, vous avez un bonus de 2 à votre jet d'ADRESSE (mais vous ne pourrez tirer qu'une fois).

Résolvez votre action maintenant !

- ✓ Si l'homme descend à 4 PV ou moins, allez au **245**
- ✓ Si vous en venez à tuer l'homme, allez au **241**
- ✓ Si vous avez juste blessé ou appliqué une malédiction à l'homme, notez son score actuel d'EV après votre coup et rendez-vous au **239** (vous y reporterez son score)
- ✓ Si vous l'avez raté, rendez-vous au **239**

## 236

Il y a certainement eu pas mal de problèmes avec les précédents clients du magasin, d'après ce que vous pouvez lire à l'entrée... Mais ce n'est pas non plus très étonnant quand on sait que les clients sont des aventuriers ! Ainsi, vous pouvez lire les pancartes suivantes :

*Magasin surveillé, gardez les mains dans vos poches !*

*La maison ne fait jamais crédit, même pour les sylvains*

*Ici, les nains ne peuvent pas marchander  
pour les autres membres du groupe !*

*Non, pas de remise sur les achats si vous montrez vos seins*

*Établissement protégé contre les sorts de zone*

*Pour 3 potions de soin achetées, une potion équivalente offerte*



*C'est la décade des boucliers ! -20% sur les boucliers*

*Désolé, nous n'avons plus d'épées DURANDIL en stock !*

Maintenant que vous êtes renseigné, vous pouvez entrer, au **242**.

## 237

Vous approchez du couple et vous êtes maintenant à une dizaine de mètres. L'homme violent se tient debout devant la paysanne en larmes, toujours prostrée dans la boue. Le soudard ne se lasse pas de l'insulter et semble bien décidé à la frapper encore :

– Tu vas voir c'que tu vas prendre, maudite ! J'te trouve là en train d'parler au voisin alors qu'on a plein d'travail à faire et qu'moi j'me tue au boulot toute la journée ! T'es rien qu'une mauvaise fille !

- ✓ Si vous avez la compétence « Déplacement silencieux », allez au **234**
- ✓ Si vous avez une possibilité de l'attaquer à distance (cible à 10 m), allez au **235**
- ✓ Sinon, allez au **238**

## 238

En entendant des pas, l'homme se tourne vers vous, rouge de colère et les yeux fous. Il gueule en direction de la femme :

– Et ça, c'est qui ? Bordel ! Un autre amant ? J'vais lui mettre une avoinée !

Il recule d'un pas pour s'emparer d'une fourche qui était posée contre le mur, mais il n'aura pas le temps de faire autre chose car vous êtes déjà sur lui avec votre arme. Vous engagez le combat en attaquant le premier ! Rendez-vous au **239**.

## 239

Vous devez combattre maintenant ce MARI JALOUX, qui semble robuste et particulièrement énervé !

MARI JALOUX : AT 9 / PRD 7 / PR : 1 / COU 12

Res. Magie : 13

Armé d'une fourche : 1D+2

EV : 20

- ✓ Si l'homme descend à 4 PV ou moins, allez au **245**
- ✓ Si vous en venez à tuer l'homme, allez au **241**
- ✓ Si vous descendez à 3 PV ou moins, allez au **150**

## 240

Le forgeron se gratte la tête :

– Ah... Bah non, j'ai pas le droit de vendre du matériel parce que ça fait d'la concurrence au Donjon Facile. Puis de toute façon, mon matériel est en vente chez lui ! Et c'est pour ainsi dire mon beau-père... Faut pas que j' fasse trop mon malin avec la vente en direct !

Vous êtes un peu déçu... Mais toutefois, cette réponse vous amène à une autre question :

– Ton beau-père ?

– Ouais... Enfin, façon de parler, hein. Je suis plus ou moins en couple avec sa fille, mais elle a disparu...

– Tu veux parler de Béatrice, je suppose ?

Ben fronce les sourcils et votre discussion va continuer au **248**.

## 241

Pris d'un soubresaut, l'homme s'effondre soudain en crachant du sang. Il bascule dans un tas de cagettes de navets où il

terminera de s'y vider de son sang. Vous gagnez 10 XP.

Vous approchez, sûr de vous. La femme se relève avec difficulté, se remet de sa surprise et se déplace timidement pour examiner le corps du soudard qui l'insultait encore quelques secondes plus tôt. Des sanglots secouent alors son corps meurtri, puis elle finit par remarquer votre présence :

– Vous ! Mais... Mais qu'avez-vous fait ? Il est mort ! Vous avez tué mon Gérard !

Ce regard méprisant n'est pas de votre goût et vous répondez :

– Hé, oh ! Je suis juste venu vous sauver ! Il était en train de vous agresser, ce gros con !

– Mais... Mais c'était mon mari !

– C'est pas une raison pour vous taper dessus ! Et là, comme ça on est sûr qu'il ne va pas recommencer !

La paysanne, désormais veuve, tombe à genoux dans les navets et se met à pleurer sur le corps en baragouinant des propos insensés.

Elle ne fait plus attention à vous, et comme il n'y a rien de bien intéressant par ici, vous retournez en grommelant vers la rue Claudique, au **163** (vous devrez alors ignorer l'accès au paragraphe 233).

## 242

Vous descendez l'escalier taillé dans la pierre et vous arrivez devant une porte en bois solide, que vous poussez car elle est entrouverte.

Vous découvrez une grande cave bien ventilée, éclairée par plusieurs globes de lumière bleutés, lesquels sont très probablement enchantés. En bas de l'escalier se tient un homme robuste, vêtu de pièces d'armure de qualité et d'une cape, coiffé d'un casque à plumet et qui n'a rien d'un débutant...

Sans dire un mot, ce vigile vous salue d'un signe de tête, puis il regarde l'escalier derrière vous et vous interroge :

– Vous n'avez pas vos équipiers avec vous ?

– Ben non... Je suis tout seul.

– D'accord ! Vous pouvez entrer. Mais n'faites pas le malin, je monte la garde ici !

Vous jetez un bref coup d'œil au large fourreau d'épée qui pend à sa ceinture... De quoi vous dissuader de tenter un acte criminel ici ! Vous avancez dans l'échoppe.

Il y a là plusieurs vitrines contenant des armes et des bâtons et de nombreux objets attirants sont accrochés aux murs ainsi que des sacs, des cordes, des chapeaux, des lampes à huile et du matériel de camping. Des étagères proposent des choix de potions, de livres, d'ingrédients mystérieux... Vous êtes définitivement au bon endroit !

Un deuxième homme s'approche de vous, celui-ci entre deux âges, dégarni et de plus petite taille, mais tout de même assez robuste. Il fait son possible pour être avenant mais vous pouvez discerner de la tristesse dans ses traits. Il s'agit du patron qui vient se présenter :

– Léonard Boudu ! dit-il avec un sourire commercial. Bienvenu au Donjon Facile, je suis le patron ! Vous désirez ?

Vous le saluez en retour, et pour lui parler vous devrez vous rendre au paragraphe suivant, le **243**.

## 243

Vous vous adressez à Léonard Boudu :

– Euh... Ouais, ouais... En fait, je voulais...

✓ Parler de la disparition de votre fille (au **246**)

- ✓ Vous apporter un pain au lard (au **250**)
- ✓ Acheter du matériel (au **251**)
- ✓ Faire examiner un objet (au **255**)
- ✓ Non, rien... Je vais sortir, en fait ! (rejoignez la rue Claudique, au **163**)

## 244

C'est presque trop facile ! Il n'y a plus de vendeuse et personne dans la rue... Vous tendez la main pour vous emparez du panier de boudins, puis vous le faites glisser sous votre cape en partant vers la rue Claudique...

– Hé ! J'veus ai vu ! crie une voix haut perchée.

Sursautant, vous levez les yeux... Malédiction ! Une vieille dame vous observait depuis sa fenêtre !

– Vous êtes un sale voleur ! chevrote l'ancêtre. Et j'veis vous dénoncer !

Sur ce, elle referme sa fenêtre et disparaît... Vous sentez qu'il ne fait pas bon rester là ! La vendeuse pourrait revenir...

Rangez dans votre sac à dos 10 *petits boudins de Valtordu* : chaque boudin donne 1 *ration de nourriture*, avec un bonus de +1 en COURAGE pendant 4 heures et qui vous rendra 2 PV.

Vous partez rapidement vers la rue Claudique, au **163**.

## 245

Après un coup violent de votre part, l'homme porte la main à sa poitrine et tombe à genoux dans la boue. Vous gagnez 8 XP. Voyant que vous allez encore frapper, le mari jaloux tend la main dans votre direction :

– Assez ! Assez ! Pitié ! Je... Je ne battrai plus jamais ma femme ! Je l'jure ! Assez !

Puis il se met à pleurer.

– Ouais, y’a intérêt ! rétorquez-vous en sentant la fibre héroïque vibrer dans votre poitrine.

La paysanne meurtrie termine de se relever, essuie ses mains boueuses sur sa robe et s’approche de vous à son tour :

– Oh... Merci, merci... Mais dans quel état vous avez mis mon Gérard ! Toute cette violence !

– Cet enfoiré n’a eu que ce qu’il mérite ! grognez-vous en décochant un petit coup de pied à l’homme.

– Argh ! lâche le blessé de façon pitoyable.

Votre jugement et sans appel et la femme ne sait que penser. Néanmoins, elle vous remercie encore dans un sanglot :

– Attendez... Je ne peux pas vous laisser partir comme ça !

Elle vide une bourse de tissu dans sa main et vous tend l’argent, tremblante. Il y a là 8 PO et 5 PA.

Vous avez le choix :

- ✓ Prendre la maigre fortune de la paysanne et repartir fièrement dans la rue Claudique, au **163**
- ✓ Lui laisser son argent et gagner un bonus de 3 XP, puis repartir fièrement dans la rue Claudique, au **163**

Dans les deux cas, vous devrez alors ignorer l’accès au paragraphe 233.

## 246

Le marchand semble vous découvrir quand vous mentionnez la disparition de sa fille. Son visage devient plus grave et il soupire.

SPÉCIAL : si à ce stade vous avez une idée de suspect dans l’affaire, et même si vous avez déjà parlé à Léonard, vous allez

faire le calcul suivant : comptez toutes les lettres contenues dans le NOM et le PRÉNOM du ou de la coupable présumé(e), multipliez ce chiffre par 15 et ajoutez 2. Vous obtiendrez le numéro du paragraphe spécial auquel vous devez vous rendre sans plus tarder !

Sinon, vous ajoutez quelque chose qui ressemble à :

– Je suis en train d'enquêter sur la disparition de Béatrice. Il me faudrait des informations supplémentaires car cette affaire n'est pas facile.

Léonard secoue la tête, fataliste :

– Vous me dites ça pour que je vous offre une réduction sur le matériel, c'est ça ? Et puis après vous allez foutre le camp et je ne vous reverrai plus jamais ?

– Mais non, pas du tout ! Ce n'est pas mon genre...

Passez une épreuve d'INTELLIGENCE ou de CHARISME, selon ce qui vous arrange.

✓ Si vous réussissez, allez au **247**

✓ Si vous échouez, allez au **252**

## 247

Vous hochez la tête, compatissant :

– Je comprends ce que vous ressentez... Mais j'ai besoin de connaître ses habitudes et les lieux où elle se rend... Sinon, cette enquête n'aboutira jamais ! Je suis sûr que vous avez envie de la retrouver, non ?

– Et comment ! murmure le brave homme. Vous avez raison, à ce stade ça ne coûte rien de vous aider de toute façon... Si on ne retrouve pas Béatrice, ma propre vie n'aura plus tellement de valeur... Léonard vous donne alors les informations suivantes.

Béatrice Boudu est rousse, élancée, les yeux verts. Son père est

assez fier d'elle ! Elle aide un peu à la boutique, travaille de temps en temps aux Trois Boudins pour se faire de l'argent. Elle porte en permanence des *rubans rouges* dans les cheveux. Profitez-en pour noter le paragraphe **149** (associé aux rubans rouges). Vous devrez utiliser ce numéro si dans le futur vous avez besoin de vous souvenir de cette information.

Contrairement à la plupart des gens dans ce village, elle ne s'intéresse pas au boudin ni à l'agriculture... Ce qui fait qu'elle apprend le tricot histoire de se trouver un métier, et qu'elle va parfois à la pêche dans la rivière Glandebruine. Il n'y a pas si longtemps, le patron de la boucherie Jobard a bien essayé de l'embaucher pour préparer la foire au boudin, mais elle a refusé... Ce n'est vraiment pas son truc.

Béatrice est en « jeune couple » avec Ben le forgeron, un brave type qui a repris récemment l'affaire de son père et qui est également dévasté par cette disparition (bien qu'ils ne soient pas encore mariés). Le jeune homme travaille à la forge derrière l'auberge des Trois Boudins... Mais de son côté il a aussi mené une enquête, tout comme Léonard, sans succès. Béatrice a disparu un matin de bonne heure il y a trois jours et ils n'ont reçu aucune nouvelle, ni lettre de chantage, ni rien. C'est assez désespérant.

Si à ce stade vous avez une idée précise de ce qui aurait pu causer la disparition de Béatrice, retournez au chapitre **246** et lisez le paragraphe SPÉCIAL. Sinon, continuez la discussion.

En guise de geste pour vous aider à retrouver sa fille, et comme il est toujours méfiant, Léonard vous offre 10% de réduction sur des achats dans sa boutique (ou si vous avez déjà fait vos achats et n'avez bénéficié d'aucune réduction, il vous rendra 10% de la



somme payée).

Si vous voulez vous rendre directement à la forge depuis la boutique, vous pouvez traverser la ville et aller au **172**. Sinon, continuez votre discussion avec Léonard, au **243**

## 248

– Hé ! proteste-t-il en avançant d'un pas vers vous. Pourquoi tu t'intéresse à Béatrice, d'abord ? C'est presque ma femme !

C'est qu'il est un peu à cran, le forgeron. Vous levez les mains en signe de paix :

– Relax ! On m'a dit qu'elle avait disparu, alors bon... Je fais ma petite enquête, c'est tout. Faut bien que je m'occupe, j'suis un aventurier ! Si jamais je peux aider à la retrouver...

- ✓ Si le nom de Léonard Boudu vous dit quelque chose, allez au paragraphe suivant, le **249**.
- ✓ Sinon, allez au **256**.

## 249

– J'ai déjà parlé à Léonard ! insistez-vous. Il m'a raconté pas mal de choses mais j'ai besoin de plus d'informations si on veut avoir une chance de retrouver Béatrice !

Le forgeron se détend :

– Ah, t'as vu le beau-père alors... Bon, je suppose qu'il t'as pas dit grand-chose. Mais s'il t'as envoyé ici, c'est qu'il a ses raisons... Alors on va dire que je te fais confiance !

Notez maintenant que si vous devez passer une épreuve de CHARISME avec Ben, elle sera automatiquement réussie ! Continuez la discussion au **256**.

## 250

– Vous me... Vous m’apportez un pain au lard ?

Léonard semble surpris et ému à la fois. Vous lui tendez le petit paquet :

– Bah ouais... La boulangère m’a dit que vous aimiez ça, puis comme je passais dans le coin...

– Ah, c’est une délicate attention. Vous ne faites pas ça pour obtenir une réduction, au moins ?

– Mais non, voyons !

Il se fait plus méfiant. Tentez une épreuve de CHARISME...

✓ Si vous réussissez, allez au **257**

✓ Si vous échouez, allez au **260**

## 251

– Ah ! se réjouit Léonard. Vous avez besoin de quoi, au juste ? C’est qu’on a pas mal de choix, par ici... Mais c’est pas non plus la grande ville... Alors qu’est-ce qu’il vous faut ?

NOTE : pour acheter du matériel ici, et pour éviter de remplir ce livre avec des tableaux qui existent ailleurs, lisez attentivement les étapes et directives suivantes, qui vous permettront de savoir ce qu’il y a dans le magasin et ce que vous pouvez acheter (à compter du fait que vous avez lu la notice jointe au livre et récupéré les bons fichiers – sinon vous vous abstenrez de faire vos emplettes en retournant au **243**). 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).

- Dans le tableau « Matériel et services » vous pourrez acheter tout ce qu’on trouve aux rubriques « Sacs et transport », « Équipement d’aventure » ainsi que

« Bivouac et camping »

- Dans le tableau « Armures et protections » vous trouverez les 4 premières entrées de chaque catégorie mais le magasin n'a aucune « armure complète » – également disponibles les 4 premières lignes de la rubrique « Boucliers » et les 6 premières lignes de la rubrique « Pour semi-homme »
- Dans le tableau « Poison et antidotes », vous aurez les 6 premiers produits
- Dans le tableau « Armement », les 4 premières entrées de chaque catégorie
- Dans le tableau « Ingrédients magiques », entrées 1 à 60
- Dans le tableau « Potions et accessoires magiques », toutes les entrées de « Soins et récupération » ainsi que les 6 premières entrées de chaque autre catégorie
- Dans « Équipement et vêtements pour mages », les 4 premières entrées de chaque catégorie
- Dans « Équipement et vêtements pour prêtres », les 4 premières entrées de chaque catégorie
- Dans « Chapeaux et couvre-chefs », les 6 premières entrées de chaque catégorie
- Dans « Livres », vous aurez seulement les Grimoires de niveau 1 à 3 ainsi que les 3 premières entrées de la catégorie « Livres généraux »
- Reliques : ce magasin ne vend aucune relique

Alors maintenant, faites votre total et calculez votre dépense ! Vérifiez ensuite si vous pouvez gagner sur le tarif avec les options suivantes, mais attention, chacune de ces options ne sera pas cumulable avec les autres ! Léonard n'acceptera pas de vendre à perte.

- Si Léonard vous a promis une remise lors d'une

conversation précédente, déduisez ce pourcentage

- Si vous disposez d'un bon de réduction de 20% offert par un de vos amis, utilisez-le et réduisez la dépense d'autant
- Si vous avez la compétence, « Arnaque et carambouille », vous obtenez 20% sur vos achats
- Si vous avez l'une des compétence « Fariboles » ou « Radin », passez une épreuve de CHARISME en utilisant le bonus associé. Si vous réussissez, vous aurez une remise de 10%, sinon vous paierez le prix fort
- Si vous avez acheté un bouclier, vous avez -20% en plus des autres remises sur ce produit, car c'est la « décade des boucliers »
- Si vous avez acheté trois potions de soin, la quatrième est gratuite

Une fois que ceci est fait, ajustez votre fiche et votre pécule et retournez discuter au **243**

## 252

Vous ne trouvez pas grand-chose d'intelligent à dire pour convaincre Léonard de votre bonne foi. Celui-ci aimerait bien retrouver sa fille, mais il n'est pas du tout enclin à donner des détails sur sa vie privée à n'importe qui ! Votre tête ne lui revient pas, c'est comme ça. Vous pourrez toujours revenir le voir plus tard, si vous avez du nouveau...

Et pour l'heure, vous pouvez continuer à lui parler, au **243**.

## 253

Vous sortez de votre sac à dos la *sacoch*e de cuir qui contient du matériel étrange et des morceaux de tissu. Léonard Boudu prend l'objet et le manipule pendant quelques secondes :

– Ahhh ! Mais c’est un objet *très particulier* que vous m’amenez ici ! Cette sacoche est très intéressante ! Regardez ici la qualité de la fabrication !

Vous êtes intrigué :

– Ah bon ? Mais ça fait quoi, au juste ?

Vous reprenez l’objet pour l’examiner à votre tour et le patron en profite pour reculer vivement de deux pas avant de dire :

– Parce que je la connais ! C’est la sacoche du guérisseur du village, Archibald Ozonuc ! Y’a son nom dessus... SALE VOLEUR !

Surpris autant que pétrifié, vous entendez du bruit dans votre dos. Rendez-vous au **270**.

## 254

Le forgeron s’approche, tout de même un peu méfiant :

– Quelqu’un t’a dit de venir me voir ? Pour quoi faire ?

– C’est parce que j’enquête sur la disparition de Béatrice...

Il hausse un sourcil et se gratte la tête :

– Bah... Ouais, mais on a déjà bien cherché... On a même fait patrouiller toute la garde pendant deux jours ! Qui est-ce qui t’a dit de venir me voir ?

✓ Si c’est Léonard Boudu, allez au **249**

✓ S’il s’agit de Miranda Baufrette, allez au **258**

✓ Si c’est un collectif de villageois, un patron d’auberge ou quelqu’un d’autre, allez au **259**

## 255

Vous avez quelque objet dans votre inventaire à faire examiner, un artefact dont vous ne connaissez pas l’usage ni les propriétés, ou un truc qui vous semble suspect.

Le tarif non négociable pour cet examen sera de 5 PO, c’est le

tarif standard en Terre de Fangh (par objet).

Si vous choisissez de le faire, réduisez votre pécule de 5 PO et choisissez un objet dans la liste. Que voulez-vous faire examiner ?

- ✓ Médaillon à pierre bleue (au **261**)
- ✓ Fiole étrange (au **307**)
- ✓ Bourse vide, doublée de velours rouge (au **265**)
- ✓ Sacoche de cuir contenant du matériel étrange (au **253**)
- ✓ Si vous n'avez rien, retournez au **243**

## 256

Ben est un peu taciturne et n'a pas grande envie de se confier à vous. Il est vraiment dégoûté par toute cette histoire et il espère qu'il n'est pas responsable du départ de Béatrice.

– Tu sais, maugrée-t-il, je fais mon possible pour lui être agréable, mais avec les femmes, des fois on sait pas...

Si votre personnage est de sexe féminin, vous pouvez lui adresser un regard chargé de glace, de toute façon ça ne changera rien dans son état.

Vous êtes un peu blasé par la passivité de cet artisan qui semble par ailleurs assez vif, aussi vous décidez de passer à la vitesse supérieure :

– Allez, quoi... Il n'y a vraiment aucun truc que tu pourrais m'apprendre pour savoir où je dois commencer mes recherches ? Si Béatrice a disparu, elle a disparu *depuis un endroit* ? Ça m'aiderait bien de savoir où elle a l'habitude d'aller...

– Bah ! grogne le forgeron. Qu'est-ce qui te fais penser que tu vas réussir mieux que moi ?

– Il faut essayer ! insistez-vous. Parce que pour le moment, c'est tout de même plutôt mal barré !

L'enquête piétine... Passez une épreuve de CHARISME pour convaincre Ben ! Et si votre héros est de sexe féminin, vous aurez un bonus de 2 (en plus d'éventuels autres bonus).

- ✓ Si c'est une réussite, allez au **262**
- ✓ Si c'est un échec, allez au **268**

## 257

Le patron vous observe quelques secondes et sourit :

– Bien ! Vous semblez sincère, mais je ne vous ferai pas de ristourne pour autant ! Par contre, un cadeau en vaut un autre... Je vous offre cette *potion de soin léger* !

Cette petite fiole, que vous rangez dans votre sac, vous rendra 5 PV si vous la consommez. Toutefois, vous ne pouvez pas la boire pendant un combat ! Et vous retournez au **243**.

## 258

Le jeune homme hoche la tête :

– Ah, t'as vu Miranda... Je comprends mieux. C'est une bonne copine de Béatrice, elle travaille avec elle de temps à temps, à l'atelier du tricot. Et elle t'a dit de venir me voir ?

– Ouaip !

– C'est une bonne idée, mais je ne sais pas trop ce qu'on doit en penser. Elle est un peu bizarre cette fille... Enfin bon, si elle te fais confiance, je suppose qu'elle a de bonnes raisons !

Vous avez marqué des points. Notez maintenant que si vous devez passer une épreuve de CHARISME par la suite avec Ben, vous aurez un bonus de +3 ! Continuez au **256**.

## 259

Le forgeron se gratte la tête :

– Ah, tiens... On dirait qu'il y a pas mal de gens qui sont au courant de notre petite histoire, en fait... C'est bizarre, parce qu'on a plutôt essayé de se faire dans le discret... Tant qu'on n'est pas mariés...

Vous ricanez :

– Eh bien, faut croire que c'est raté !

– N'empêche, ajoute-t-il, si ces gens t'ont envoyé vers moi, c'est qu'ils pensent que tu peux nous aider !

Notez maintenant que si vous devez passer une épreuve de CHARISME par la suite avec Ben, vous aurez un bonus de +2 !  
Continuez au **256**.

## 260

Le patron vous observe quelques secondes soupire :

– Pfff... Mouais, vous êtes bien tous les mêmes, vous les aventuriers ! Toujours à la recherche de combines pour gagner de l'argent sur le dos des commerçants... Alors finalement, qu'est-ce que vous voulez ?

Un peu gêné, vous vous bottez mentalement l'arrière-train et vous retournez au **243**

## 261

Vous sortez de votre poche le petit *médaille* pierre bleue qui vous a été confié par le vigile du château, lorsque vous l'avez convaincu d'être votre ami ! Léonard Boudu prend l'objet et saisit une paire d'étranges lunettes dans un tiroir. Puis il manipule le bijou à quelques centimètres de son nez avant de lâcher :

– Ah, tiens... C'est intéressant ! Je reconnais ce modèle à la petite marque gravée sur le côté. C'est un talisman magique



d'agilité de la maison Rufilor ! Si vous n'en voulez pas, je vous le rachète pour 400 pièces d'or !

Vous n'en croyez pas vos oreilles, c'est votre jour de chance !

- ✓ Si vous êtes barbare, orque ou demi-orque, vous devrez y renoncer car vous détestez la magie – vous prendrez donc 400 PO à la place
- ✓ Sinon, vous pouvez choisir entre garder le médaillon (enchanté, AD+1, valeur à l'achat 1200 PO) ou prendre 400 PO – notez que si votre score AD passe à 13, vous aurez également 1 point à ajouter sur l'ATTAQUE OU sur la PARADE (règle « adresse exceptionnelle »)
- ✓ Si vous avez l'une des compétences « Arnaque et carambouille », « Radin » ou « Fariboles », vous pouvez le revendre 450 PO au lieu de 400

Vous gagnez 5 XP. Ensuite, retournez au **243** pour parler avec Léonard, ou bien au **255** pour faire examiner un autre objet.

## 262

Le jeune forgeron vous attire sous l'abri qui lui sert d'atelier :

– Bon... J'veais te dire quelque chose mais ça doit rester entre nous, d'accord ?

Vous acquiescez.

– Béatrice et moi, on... On n'est pas mariés, mais on se donne souvent des petits rendez-vous pour euh... Pour partager des moments tranquilles, si tu vois ce que je veux dire.

– Ah, ces *moments-là* ?

Il rougit un peu avant de continuer :

– Ouaip. Alors nous on s'en fout parce que les conventions sociales, on s'en balance... Mais dans l'avillage, ça s'fait pas. Faudrait qu'on attende d'être mariés, tout ça... Enfin, ils sont un peu attardés ici...

- J’ai vu ça...
- Donc, avec ma belle on s’donne parfois rendez-vous le matin très tôt, sous le pont des Tricoteuses de l’autre côté de la berge – y’a endroit à l’abri et bien caché, et aussi juste en face de cet endroit y’a l’atelier du tricot, avec un ancien grenier à paille complètement abandonné qui euh... qui nous permet d’être un peu peignards. Enfin, si tu vois c’que j’veux dire...
- Oui, oui...
- On arrive toujours à passer avant que le planton de garde au poste ne commence sa surveillance de la place... Du coup, personne n’est au courant. Mais l’autre matin, on avait rendez-vous, avant l’aube... Seulement je suis arrivé en retard sous le pont et elle n’y était pas ! Ou bien elle n’y est jamais venue... Et c’est à partir de ce moment-là qu’elle a disparu.
- Mais son père ? Il sait où elle a passé la nuit ?
- Elle était à la maison la veille au soir, il est formel... Ils ont dîné ensemble et elle a dormi dans sa chambre. Mais bien sûr, j’ai pas pu lui expliquer tout ce que je t’ai dit...
- Hum...
- J’espère que tu vas trouver quelque chose ! Parce que moi, j’ai fait chou blanc...

Vous prenez 5 XP. Notez le numéro de paragraphe **273**, qui est relatif au pont des Tricoteuses. Vous pourrez visiter la *cache* secrète de Ben à l’aide de ce numéro !

Si Ben a accepté de faire équipe avec vous dans une conversation précédente, vous n’avez plus de choix et il vous accompagne directement jusqu’au secteur du pont, au **139**. Vous continuerez l’aventure normalement ensuite.

Autrement, vous pouvez continuer votre visite :

- ✓ Vous allez directement du côté du pont, au **139**
- ✓ Vous retournez devant l’auberge, au **58**

- ✓ Vous allez dans la rue de la forêt d'Ouien, au **57**.

Quoi qu'il en soit, maintenant vous ne reviendrez plus chez le forgeron, car il ne sera pas disponible ou peut-être fait-il déjà équipe avec vous ! Bien sûr, vous le reverrez si vous retrouvez Béatrice...

## 263

Vous traversez le sentier pour approcher du grand bâtiment de bois. C'était bien une grange à l'origine mais elle a été rénovée et aménagée. La porte est fermée et il n'y a personne, mais vous pouvez voir à l'intérieur depuis les fenêtres qui sont assez larges. Il n'y a rien à voir ici que des tables, des chaises et plusieurs métiers à filer la laine. C'est l'atelier de tricot dont vous avez déjà entendu parler... C'est ici qu'on fabrique les pulls de Valtordu, mais visiblement c'est jour de congé !

Un des côtés de la grande bicoque est cerné par des buissons. Si une histoire de *ruban rouge* vous dit quelque chose, rendez-vous immédiatement au paragraphe relatif à cette information, un paragraphe que vous aurez pris soin de noter, parce que dans le cas contraire ce serait bien dommage pour vous (rires de MJ).

Sinon vous faites le tour de l'atelier sans rien remarquer de suspect. Il n'y a des fenêtres que d'un côté (celui qui est exposé au soleil), et de l'autre vous trouvez trois charrues à cheval sous un abri. Une échelle de bois monte le long de la cloison jusqu'à ce qui semble être un grenier. Vous pouvez maintenant choisir :

- ✓ Grimper pour visiter ce grenier, allez au **275**.
- ✓ Retourner devant le poste de garde, au **53**
- ✓ Examiner le périmètre autour du pont, au **219**
- ✓ Quitter la ville parce que vous en avez marre, au **269**

## 264

Vous revenez vers Ben après avoir bourlingué un peu dans le village... Et peut-être que cela va changer quelque chose à l'air méfiant qu'il affiche généralement dès que vous lui parlez... Mais qui avez-vous rencontré ?

- ✓ Si c'est Léonard Boudu, allez au **249**
- ✓ S'il s'agit de Miranda Baufrette, allez au **258**
- ✓ Si c'est un collectif de villageois, un patron d'auberge ou quelqu'un d'autre, allez au **259**
- ✓ Si vous n'avez vu personne, dommage... Vous retournez au **58** car Ben ne veut pas vous parler.

## 265

Vous sortez de votre poche la *bourse doublée de velours rouge* désormais vide de son contenu. Léonard Boudu prend l'objet et le manipule pendant quelques secondes, avant de lâcher :

– Ahhh ! Mais c'est un objet *très particulier* que vous m'amenez ici ! Cette bourse n'est pas un modèle ordinaire, voyez-vous ? Regardez ici la qualité de la fabrication !

Vous êtes intrigué :

– Ah bon ? Mais ça fait quoi, au juste ?

Vous reprenez l'objet pour l'examiner à votre tour et le patron en profite pour reculer vivement de deux pas avant de crier :

– Parce que je la connais ! C'est la bourse du représentant Jeanbak que vous m'amenez ici, SALE VOLEUR !

Surpris autant que pétrifié, vous entendez un bruit dans votre dos. Rendez-vous au **270**.

## 266

Vous vous baissez pour examiner le sol, au point particulier où le pont se termine pour rejoindre le sentier de terre battue. Il y a ici de nombreuses traces, puisque c'est le point de passage de tous les voyageurs. Vous ne trouverez rien à cet endroit, ni sur le chemin de l'est... Vous faites donc quelques pas sur l'autre sentier, celui du nord, qui est légèrement détrempé. Vous remarquez alors plusieurs déjections de moutons ainsi qu'un grand nombre de traces dans la boue séchée... Et ces traces de moutons suivent le bas-côté du sentier qui va vers le nord.

**SPÉCIAL** : si une histoire d'achat de moutons en masse vous dit quelque chose, alors vous avez probablement le nom et le prénom d'un individu suspect à lui associer ! Dans ce cas, vous allez faire le calcul suivant : comptez toutes les lettres contenues dans le **NOM** et le **PRÉNOM** du ou de la coupable présumé(e), multipliez ce chiffre par 20 et ajoutez 45. Vous obtiendrez le numéro du paragraphe spécial auquel vous devez vous rendre sans plus tarder !

Sinon, vous pensez qu'il est assez normal de voir des traces de mouton en périphérie de Valtordu... Retournez alors au **219**.

## 267

Vous cheminez sur un large sentier forestier pendant quelques minutes, parcourant environ trois cent mètres... Le village est assez loin désormais. Enfin, vous arrivez à l'entrée d'une clairière. Un ruban rouge, accompagné de son habituelle touffe de cheveux, se trouve ici dans un buisson ! Béatrice a été amenée ici... C'est une certitude.

Il y a ici une grande maison en bois, large cabane à deux étages qui fut construite avec les arbres précédemment coupés si vous

en croyez les nombreuses souches dégarnies. Quelqu'un s'est fabriqué une petite résidence à l'abri des regards... Et c'est plutôt bien fait. Un genre de chalet cossu. Mais qui sait quelles horreurs ce chalet isolé peut renfermer ?

Près de cette maison se trouve un puits, une vieille charrette à bras ainsi qu'un assortiment de tables et de chaise d'extérieur tachées par les intempéries, lesquelles sont rangées non loin de la terrasse couverte.

Vous pouvez voir à côté du chalet un enclos de bois, dans lequel plusieurs moutons bêlent en se pressant stupidement contre les planches, comme seuls les moutons savent le faire. Non loin de cet enclos se trouve un abri assez conséquent, dont la porte est entrouverte et bat lentement sous l'effet de la brise.

Il ne s'agit plus de reculer à présent... Vous devez savoir ce qui se trame ici. Qu'allez-vous faire ?

- ✓ Si vous êtes orque ou demi-orque, rendez-vous au **282**
- ✓ Si vous elfe, haut-elfe, demi-elfe ou elfe noir, allez au **274**
- ✓ Si vous êtes d'une autre origine...
- ✓ Vous pouvez avancer vers l'enclos et l'abri, au **288**
- ✓ Vous pouvez aussi vous approcher du chalet, au **290**

## 268

Le forgeron secoue la tête :

– Désolé... Mais je n vous connais pas et vous êtes vraiment nouveau ici... Pour le moment, j'ai pas de raison de vous donner des détails qui concernent ma vie privée ! Si ça se trouve, vous êtes un complice de malfaiteurs ou alors vous préparez un mauvais coup ? Quand vous serez un peu connu par ici, peut-être que ça changera... Mais pour le moment j'ai du boulot !

Vous pourrez revenir voir Ben un peu plus tard, si vous parlez à d'autres gens. Pour le moment, retournez au paragraphe **58** afin de rejoindre la place des Pendus.

## 269

Vous assurez le sac sur vos épaules et vous partez d'un pas décidé vers l'est, vers d'autres aventures !

Quoi que vous ayez entrepris à Valtordu, que vous ayez réussi ou pas, c'est maintenant terminé... Vous pourrez continuer votre carrière d'aventurier en rejoignant un groupe ou en visitant d'autres villages, des donjons ou des cavernes, qui sait...

En tout cas, pour le moment c'est la **FIN**.

## 270

Un coup violent à la tête vous précipite dans les ténèbres... Le vigile de l'échoppe a du être averti par un signe du marchand et il vient de vous assommer !

Vous reprenez connaissance un peu plus tard, ligoté sur le sol de pierre de la boutique. Une croûte de sang séché s'est formée à l'arrière de votre crâne et vous souffrez d'une forte migraine. Vous levez péniblement la tête.

Léonard Boudu est en discussion avec deux miliciens et vous montre du doigt en ricanant :

– Alors tout de même, vous avouerez qu'il faut être sacrément crétin pour venir dans ma boutique faire examiner un objet rare dérobé à un villageois ! Tout le monde se connaît ici !

– C'est pas faux ! ricane l'un des miliciens. En tout cas, il va passer du temps au trou, ce débile !

Vous n'êtes vraiment pas fier de vous... Et pour ce qui concerne votre futur, il reste à savoir de quoi vous êtes coupable, en plus

du vol à la tire...

- ✓ Si vous avez volé du boudin devant témoins, allez au **66**
- ✓ Si vous avez commis d'autres crimes ou des vols, allez au **32**
- ✓ Si vous n'avez rien fait d'autre, allez au **13**

## 271

Vous approchez du grand abri de jardin, attentif au moindre mouvement. La porte, qui battait déjà dans la brise, s'ouvre alors plus largement sous la poussée du vent et vous sursautez... Vous pouvez contempler maintenant l'intérieur de ce qui semble être un abattoir ! Une bonne dizaine de carcasses sanglantes pendent ici, attachées par les pattes arrières aux poutres de l'abri. Elles se balancent mollement et l'odeur qui s'en dégage est tout à fait désagréable.

Si vous êtes elfe sylvain ou haut-elfe, vous êtes trop dégoûté pour avancer et vous devrez faire un autre choix en vous rendant au paragraphe **289**.

Sinon, vous disposez de ces options :

- ✓ Entrer pour fouiller l'abattoir, au **277**
- ✓ Mettre le feu à l'abattoir, au **293**
- ✓ Retourner au **289** pour faire un autre choix

## 272

Vous finissez d'installer des branchages et de la paille au pied de l'abri, puis vous boutez le feu à votre préparation. Vous déplaçant alors jusqu'à la limite de la clairière, vous trouvez de quoi vous dissimuler en attendant la suite.

Le feu prend de l'ampleur et commence à s'attaquer aux planches de l'abri... Puis ces dernières flambent à leur tour ! En



une dizaine de minutes, l'abattoir se transforme en fournaise et une fumée âcre s'élève dans la clairière. L'odeur très forte émanant des carcasses brûlées envahit rapidement le périmètre, occultant les habituelles senteurs campagnardes.

Les moutons, paniqués bien que non menacés par cet incendie qui ne touche pas la clôture, s'agitent de plus en plus en bêlant frénétiquement. Certains parviennent même, au prix de gros efforts, à sauter par-dessus la barricade et s'enfuient en courant dans la clairière.

Vous avez gagné votre pari et attiré l'attention de quelqu'un ! La silhouette massive d'un homme presque chauve surgit soudain de derrière la maison, où vous devinez à présent qu'on trouve la porte d'entrée. Il est assez costaud et gras, vêtu d'un tablier sanglant... Dans sa main droite il tient un impressionnant hachoir de boucher, et dans la gauche un grand couteau. C'est probablement Marcel Jobard ! En voyant l'incendie, il se met à courir en hurlant, puis tombe sur le cadavre de son chien et devient encore plus furieux. Trépignant de rage, il tourne la tête en de tous côtés afin de trouver l'auteur de ces méfaits, sans succès. Pour voir comment Marcel s'en sort, vous allez toutefois tenter une épreuve d'INTELLIGENCE pour son compte, et sur un score de 11.

- ✓ Si l'épreuve est réussie, allez au **281**
- ✓ Si l'épreuve est ratée, allez au **292**

## 273

Vous faites le tour de l'entrée du pont et descendez prudemment le talus rehaussé qui lui sert de base. Ici de nombreux buissons épineux rendent la progression difficile... Il faut vraiment savoir où on va ! Mais vous atteignez rapidement la planque indiquée par Ben. En effet, sous le pont se trouve un petit renforcement à

cet endroit, au sec sur la berge.

Depuis cet endroit sombre, cerné par les taillis, on a une vue sommaire de la rive nord de Valtordu, mais il est très difficile d'être vu ! L'endroit parfait pour un petit rencard...

Le sol boueux a été piétiné assez souvent et il est difficile d'en tirer des informations... En tout cas, Béatrice n'est pas ici. Vous observez un peu le périmètre.

Si une histoire de *ruban rouge* vous dit quelque chose, rendez-vous immédiatement au paragraphe relatif à cette information, un paragraphe que vous aurez pris soin de noter, parce que dans le cas contraire ce serait bien dommage pour vous (rires de MJ).

Si vous n'avez pas cette information, vous soupirez car vous ne trouvez rien, et vous remontez faire l'exploration du secteur, au paragraphe **219**.

## 274

Vos sens elfiques vous permettent de savoir des choses que le commun des mortels ne pourrait voir à cette distance... Déjà, vous pouvez voir à l'intérieur du cabanon à la porte entrouverte, bien qu'il soit plongé dans l'ombre. Et vous frémissez ! En effet, plusieurs carcasses sanglantes se balancent mollement à l'intérieur, les carcasses de moutons pendus par les pattes. Le sol et les murs suintent littéralement de sang séché ! C'est une véritable hécatombe, il y a là une bonne dizaine d'animaux. Vous comprenez aussi que les autres moutons sont terrorisés, raison pour laquelle ils se pressent les uns contre les autres, à l'extrémité de l'enclos, au plus loin de la porte... Mais il n'y a pas que ça... Il flotte ici une véritable odeur de *peur*.

Si vous aviez perdu de l'énergie vitale ou que vous êtes affaibli, ce serait le moment parfait pour boire une potion ou consommer

une *ration de voyage* (laquelle vous fait regagner 1 ou 2 PV, selon sa qualité). Vous ne souhaitez pas aller plus loin avant d'avoir récupéré un peu de tonus !

- ✓ Vous pouvez avancer vers l'enclos et l'abri, au **288**
- ✓ Vous pouvez aussi vous approcher du chalet, au **290**

## 275

Vous grimpez l'échelle et jetez un coup d'œil dans ce qui semble être une ancienne réserve de paille. L'endroit contient encore pas mal de bottes et de fait il n'y a pas beaucoup de place... Ce n'est pas très large, ni haut, mais c'est très confortable ! Ici quelqu'un semble avoir aménagé une sorte de couche, et il y a même une *couverture de paysan* pliée sur une poutre (que vous pouvez récupérer)... Sans doute l'idéal pour un rendez-vous galant secret !

Vos soupçons se confirment lorsque vous trouvez une *culotte féminine* dissimulée sous la paille. Vous pouvez aussi récupérer *vingt mètres de ficelle* pendue à un clou, ainsi qu'une *corde de 10 mètres* pendue à un autre clou. Vous redescendez avec vos trophées jusqu'à l'abri agricole.

- ✓ Si le forgeron Ben est avec vous, allez au **280**
- ✓ Sinon, allez au paragraphe suivant, le **276**

## 276

Vous soupirez en regardant autour de vous... Il n'y a plus beaucoup de choix en fait :

- ✓ Retourner devant le poste de garde, au **53**
- ✓ Examiner le périmètre autour du pont, au **219**
- ✓ Quitter la ville parce que vous en avez marre, au **269**

## 277

Vous pénétrez dans l'abri avec une grimace de dégoût, chassant les mouches d'un revers de la main. Votre vue s'acclimate rapidement à la pénombre et vous examinez l'abattoir. Il y a ici une petite étagère de bois proposant les objets suivants : une *lampe à huile*, qui est éteinte mais qui semble en état de fonctionner, avec deux flacons d'*huile pour lampe*, un *briquet*, quatre *bougies standard*, une corde de 10 m, deux *écuelles de bois* ainsi qu'un *grand couteau de boucher* (1D+2, AT-1 PRD-2, rupture 1-5). Vous pouvez prendre ce que vous voulez dans la mesure où vous avez de la place dans votre sac. Il n'y a rien d'autre en dehors des carcasses, mais elles ne sont vraiment pas de première fraîcheur...

Si vous êtes un orque ou un demi-orque, vous gagnez 1 point en COURAGE et 1 point en FORCE (durée : 1 heure), car l'odeur du sang vous a remonté le moral. N'oubliez pas que vous gagnez un POINT D'IMPACT (PI) également pour chaque point de FORCE au-dessus de 12 ! C'est la règle de *force exceptionnelle*.

Ensuite vous pouvez sortir pour mettre le feu à l'abattoir (au **293**) ou vous diriger ailleurs (au **289**).

## 278

Vous approchez de la porte de l'enclos. C'est un dispositif tout simple à double charnière et à grosses planches. L'ensemble est fermé simplement par un gros morceau de fil de fer. Vous commencez à détourner le fil pour libérer la porte, mais vous entendez sur votre droite un bruit... Comme un grognement. Vous tournez la tête et vous vous figez...

La silhouette velue et baveuse d'un gros CHIEN DE GARDE

court à toute vitesse dans votre direction ! C'est un chien entraîné à tuer, il n'a pas aboyé pour signaler sa présence... Sous le coup de la surprise, vous n'avez que le temps de vous redresser pour saisir votre arme. Rendez-vous au **279**.

## 279

Vous devez affronter ce gros CHIEN DE GARDE et il faut vous en débarrasser rapidement... Sa mâchoire est impressionnante. Attention c'est un combat spécial, voir les règles ci-dessous.

CHIEN DE GARDE : AT 11 / ESQ 6 / PR : 1 / COU 12

Res. Magie : 8

Mâchoire puissante : 1D+2

EV : 15

COMBAT SPÉCIAL : ce chien ne dispose d'aucune arme pour parer les attaques, mais il peut tenter l'esquive à chaque assaut. À partir du moment où il vous a mordu, vous devrez tenter une épreuve de FORCE à chaque assaut suivant (en plus de votre ATTAQUE) pour vous libérer de l'étreinte de la mâchoire. En cas de réussite, le combat continuera normalement, et si vous échouez vous prendrez directement 1D6 points de dégâts supplémentaire par assaut. Notez que le chien ne peut plus esquiver tant qu'il vous tient dans sa gueule.

Si BEN LE FORGERON est avec vous, vous pouvez tirer au D6 (pair/impair) pour savoir lequel d'entre vous le chien attaque à chaque assaut.

- ✓ Si vous parvenez à tuer le chien, allez au **291**
- ✓ Si au cours de la bataille vous descendez à 3 PV ou moins, allez au **287** (si Ben était avec vous, il prendra la fuite à ce moment)

## 280

Ben vous voit descendre l'échelle et il essaie de masquer son embarras en toussant...

– Hum... Bon, alors t'as trouvé notre petite cachette pour les moments d'intimité... Euh... La couverture est à moi, et la culotte euh... Je veux bien la récupérer ! Elle est à Béatrice...

Avec un petit sourire en coin, vous lui tendez ses possessions et vous continuez l'examen du périmètre. Il n'y a plus rien d'intéressant, aussi vous pouvez rejoindre la cachette secrète sous le pont, celle dont vous aviez noté le numéro en gagnant la confiance de Ben !

Si vous n'avez pas ce numéro, c'est que vous avez triché comme un gros baltringue (je ne vous félicite pas)... Et dans ce cas, il ne vous reste qu'à quitter le village au paragraphe **269**.

## 281

Le boucher furieux, plutôt que de regarder autour de lui, se décide à baisser les yeux. Il se retrouve alors à contempler vos traces dans la boue... Des traces qui partent dans votre direction !

Il ne peut pas encore vous voir, mais il tient une piste, et il se met à courir vers votre cachette après avoir poussé un rugissement... Vous n'allez pas pouvoir quitter le buisson sans vous faire voir ! Il n'y a maintenant qu'une seule option, c'est d'attaquer le premier, car il n'est pas question de fuir à ce stade de votre mission... Et vous avez de grandes chances de vous faire rattraper de toute façon. Allez au **299**.

## 282

Vous disposez d'un sens que les autres n'ont pas... Le sens du danger ! Et un odorat particulièrement développé pour ce qui

concerne le *sang*. Depuis l'entrée de la clairière, vous êtes littéralement submergé par l'odeur du sang ! Il y a eu de nombreuses victimes ici. Le danger est aussi bien présent, il y a plusieurs présences hostiles dans cette zone, et le comportement actuel des moutons est lié à la *peur*.

- ✓ Vous pouvez avancer vers l'enclos et l'abri, au **288**
- ✓ Vous pouvez aussi vous approcher du chalet, au **290**

## 283

Après un coup fatal, votre adversaire le boucher tombe à genoux dans la boue, lâche ses armes et griffe l'air devant lui, essayant probablement de vous porter un dernier coup :

– Arh ! Viens... Là ! Gros... gros bâtarrrrggh !

Il bascule alors en avant après avoir craché un demi-litre de sang... Son corps tressaute encore un moment et il cesse de bouger.

Vous vous retrouvez devant son cadavre, suant et pantelant. En fouillant rapidement sa dépouille vous ne trouvez sur lui qu'un trousseau de clé, ses deux armes endommagées, inutilisables, et une bourse contenant 42 PO ainsi que 12 PA. Les vêtements de cet homme et son tablier de cuir sont en si mauvais état que vous n'en aurez pas l'usage. Vous gagnez 20 XP.

Vous vous rendez ensuite jusqu'à la maison, dont la porte est restée ouverte... Découvrant une salle à l'odeur insoutenable, une vision que vous ne serez pas prêt d'oublier. Allez donc au paragraphe **301**.

## 284

Le boucher est occupé à courir après ses moutons... C'est pour vous une occasion rêvée d'investir la maison en son absence ! Vous vous hâtez de faire le tour de la clairière pour trouver un

angle qui vous permettra d'atteindre la porte sans être vu. C'est bientôt chose faite et vous sprintez jusqu'à la porte, restée entrouverte.

La première chose qui vous frappe, c'est que l'intérieur de cette maison sent le grailon et la mort ! Une odeur si forte que vous n'avez jamais senti ça de votre vie, même dans les auberges de seconde zone en bordure de route ! La pièce principale est assez grande et meublée sommairement d'une table ronde et de quelques chaises, dont une brisée en plusieurs morceaux. De nombreux baquets de bois sont disposés le long des murs, des baquets remplis de boudins ! Certains d'entre eux sont par ailleurs probablement périmés, d'après leur couleur...

D'autres baquets sont pleins de viscères de mouton ou d'autres organes que vous ne voulez pas analyser pour le moment. Vous revenez peu à peu de votre surprise. Si vous êtes d'origine sylvain ou haut-elfe, vous perdez momentanément deux points de COURAGE.

Sur votre droite à quelques mètres, une porte entrouverte donne sur une autre pièce du rez-de-chaussée, et c'est de là que proviennent les sons qui vous intriguent... Des bruits de casserole et de couverts, des lamentations, des interjections, définitivement de voix féminines. Vous faites quelques pas vers la porte mais vous entendez derrière vous le pas lourd d'une course et une voix grave qui marmonne quelque chose... Le boucher fou est de retour !

En faisant volte-face, vous avez seulement le temps de vous préparer à l'accueillir pour le prendre par surprise... Le boucher surgit alors dans la maison, fou de rage.

Si vous avez une arme de jet, un sortilège ou un prodige



disponible pour le blesser à distance ou lui infliger un handicap, vous pouvez tenter cette action en passant votre épreuve, avant de vous retrouver au corps-à-corps pour la suite du combat.

**MARCEL JOBARD : PR : 2 / COU 10 / Res. Magie : 13  
EV : 35**

Une fois cette éventuelle action résolue, notez le capital d'EV restant à Marcel puis faites votre choix :

- ✓ Si vous avez tué Marcel Jobard en un coup, allez au **297**
- ✓ Sinon, il vous faut combattre ce boucher, allez au **294**

## **285**

Des moutons nombreux... Un achat suspect de troupeau, pour un nom qui est revenu plusieurs fois dans la journée, au cours de nombreuses conversations ! Ce monsieur Jobard a décidément un comportement bien étrange, et il semble avisé de suivre cette piste. Vous pensez qu'au pire, vous perdrez quelques minutes et vous arriverez jusqu'à une bergerie...

Vous progressez le long du chemin du nord pendant un certain temps. À ce stade, vous êtes proche du renoncement car les traces semblent aller assez loin, mais quelque chose vous pousse en avant. Vous finissez par longer la forêt et vous croisez un petit sentier qui s'enfonce dans la forêt sur la droite. Les traces de moutons continuent par là, ce qui est vraiment bizarre. Des moutons en forêt ? Vous gagnez 5 XP.

Vous empruntez ce chemin... Rendez-vous au **267**.

Ce n'est pas une porte de maison de cambrousse qui va vous barrer la route ! Vous attrapez vos outils et vous trafiquez la serrure pendant quelques secondes... Un déclic, et c'est gagné ! Vous poussez alors le vantail le plus silencieusement possible... Et vous gagnez 2 XP.

La porte s'ouvre sur une grande pièce malodorante encombrée de baquets de bois... Un homme robuste et gras, presque chauve, vous tourne le dos à quelques mètres, occupé à découper quelque pièce de viande sur une table. Il gronde en travaillant :

– Alors maintenant, faudrait voir à bosser correctement, espèce de sale bourrique ! Tu dois réussir à trouver la recette parfaite du boudin, Barbara ! Il le faut ! Je dois sauver l'honneur de ma boucherie cette année !

– Mais je n'en peux plus ! sanglote une voix féminine depuis une autre pièce sur la droite. Et je ne suis pas Barbara !

– Tu s'ras Barbara si j'en ai envie ! C'est encore des baffes que tu veux ? T'en as pas eu assez hier ?

– Je vous en supplie ! sanglote la fille... J'en peux plus !

– Papa ! laisse-la tranquille, par pitié ! ajoute une deuxième voix féminine. Tu vas nous tuer !

– Toi tu la fermes !

Il n'y a personne d'autre dans la pièce que l'homme qui vous tourne le dos, et c'est sans doute Marcel Jobard... Il faut lui faire payer ses crimes ! Il a de toute évidence capturé et torturé la fille qui lui répond depuis l'autre pièce... Et vous avez dans l'idée qu'il s'agit de Béatrice ! Qui plus est, elle n'est pas seule... Vous pouvez attaquer par surprise...

Si vous avez une arme de jet, un sortilège ou un prodige disponible pour le blesser à distance ou lui infliger un handicap,

vous pouvez tenter cette action en passant votre épreuve, avant de vous retrouver au corps-à-corps pour la suite du combat.

Vous pouvez aussi utiliser votre compétence « Frapper lâchement » si vous en disposez, pour attaquer directement dans son dos avec un bonus de +2 et qu'il ne pourra parer (sur la première attaque uniquement).

**MARCEL JOBARD : PR : 2 / COU 10 / Res. Magie : 13**  
**EV : 35**

Une fois ces éventuelles actions résolues, notez le capital d'EV restant à Marcel, et il vous reste deux choix :

- ✓ Si vous avez tué Marcel Jobard en un coup, allez au **297**
- ✓ Sinon, il vous faut combattre ce boucher, allez au **294**

## 287

Vous n'avez pas eu de chance ou bien vous êtes trop inexpérimenté pour vous en tirer face à un animal aussi déterminé, aussi féroce. Après une morsure particulièrement douloureuse votre vue se brouille, et la dernière chose que vous voyez est la gueule écumante du molosse qui se referme sur votre gorge... Vous émettez alors un gargouillis... C'est la **FIN**.

Mais peut-être disposez-vous encore d'un *point de destin* ?

Si c'est le cas, *vous dépensez 1 point de destin* et le chien vous délaisse pour faire autre chose, pensant que vous êtes mort. Vous serez réveillé plus tard par un chasseur qui aura trouvé votre corps sanglant dans la forêt. Ce dernier vous remettra sur pied à l'aide d'une bonne soupe, vous laissant juste assez d'énergie pour vous traîner jusqu'au village. Mais vous arriverez trop tard

à Valtordu, trop tard pour aider à retrouver Béatrice... En effet, un autre aventurier vous aura volé la place sur le podium en arrêtant Marcel Jobard... Vous êtes vivant mais c'est tout de même la **FIN**.

Et si même le destin n'est pas de votre côté, alors c'est la fin de votre carrière et vous pourrez tirer un autre personnage...

## 288

Vous dégainez votre arme de prédilection et vous avancez le plus discrètement possible dans la clairière, parcourant alors une quarantaine de mètres. Pour le moment, vous ne voyez rien bouger en dehors des moutons.

Les murs de l'enclos, dont vous êtes maintenant assez proche, s'élèvent jusqu'à 1,30 m de haut environ. Les planches sont épaisses et les piquets robustes, le propriétaire n'a vraiment pas envie de voir ses animaux s'échapper. Un portail de bois est accessible sur votre droite, permettant d'accéder à l'intérieur. Quant à l'abri, il ne se trouve plus qu'à quelques pas sur votre gauche. Vous êtes maintenant aussi beaucoup plus proche de la maison et vous constatez que toutes les fenêtres ont été condamnées par de grosses planches ! Rendez-vous au **289**.

## 289

Face à l'enclos, vous devez choisir ce que vous allez faire à présent... L'ambiance est un peu glauque, mais il faut agir pendant que personne ne vous dérange. Vous souhaitez :

- ✓ Vous approcher de l'abri, au **271**
- ✓ Vous approcher de la maison, au **290**
- ✓ Ouvrir le portail de l'enclos, au **278**

## 290

Vous approchez de la maison à pas feutré... Mais il vous semble avoir entendu un grognement de l'autre côté de la bâtisse. Vous prêtez l'oreille et vous avez l'impression maintenant que quelque chose ou quelqu'un *est en train de courir dans votre direction* !

Vous êtes prêt à l'action, et ça tombe bien car un gros CHIEN DE GARDE surgit silencieusement à l'angle du mur, les yeux fixés sur vous et la gueule bavarde. Un chien entraîné à tuer ! Si vous êtes équipé, vous aurez la possibilité de lui tirer un projectile (avec un malus de 2 car la cible n'est pas haute) ou de lui jeter un sort avant de le combattre au corps-à-corps, au **279**.

## 291

Le cadavre du chien gît à présent à vos pieds. Vous gagnez 8 XP. Alors bien sûr, comme c'est un chien vous n'avez pas vraiment la possibilité de le fouiller, mais vous pouvez toujours récupérer son *collier en cuir clouté*, au nom de Brutos.

SPÉCIAL : si plus tard, on ne sait jamais, au cours de votre carrière vous décidez de rejoindre une soirée au temple de Slanoush ou chez les cultistes de Lafoune, vous pourrez toujours utiliser cet accessoire pour gagner un point de CHARISME. Vous n'aurez aucun bonus en d'autres situations.

Si vous avez été blessé, vous pouvez boire une potion de soin à ce moment si vous en avez besoin (et si vous en possédez une).

Maintenant, vous pouvez reprendre votre activité :

- ✓ En route vers la maison, approchez au **296**
- ✓ En train d'allumer un incendie, continuez au **272**
- ✓ Si vous vouliez ouvrir l'enclos, allez au **295**

## 292

L'homme se gratte le menton et observe la clairière un moment... Mais comme vous êtes bien caché, il n'y a rien à voir. Les moutons hurlent toujours en s'évadant de l'enclos et Marcel se décide à courir après pour les rattraper. Vous gagnez 2 XP car vous connaissez votre ennemi et vous avez l'avantage. Qu'allez-vous faire à présent ?

- ✓ Bouger dans les buissons afin d'entrer dans la maison pendant qu'il est occupé, au **284**
- ✓ Attendre une occasion de l'attaquer tant qu'il ne vous a pas vu, au **299**

## 293

Mettre le feu à cet abri en bois est une bonne idée ! Vous pourrez ainsi faire le plus grand barbecue de votre vie et ces affreuses carcasses cesseront d'attirer les mouches. Vous pensez que cela pourra aussi créer une diversion...

En admettant bien sûr que vous disposiez au minimum d'un briquet ou d'un sortilège permettant d'allumer un feu... Si vous n'en avez pas, vous devrez renoncer à cette idée et choisir autre chose à faire, au **289**. Si vous avez de quoi faire du feu, continuez le paragraphe.

Avec l'humidité ambiante, vous savez qu'on ne peut pas mettre le feu facilement à des planches de cette épaisseur... Aussi vous rassemblez en hâte quelques brindilles et un peu de paille sèche au pied de l'abri en bois, puis vous entendez un bruit sur votre droite... Comme un grognement. Vous tournez la tête et vous vous figez...

La silhouette velue et baveuse d'un gros CHIEN DE GARDE court à toute vitesse dans votre direction ! C'est un chien

entraîné à tuer, il n'a pas aboyé pour signaler sa présence... Sous le coup de la surprise, vous n'avez que le temps de vous redresser pour saisir votre arme. Rendez-vous au **279**.

## 294

C'est le moment pour vous de charger MARCEL JOBARD et son expression totalement folle confirme tous vos doutes... Cet homme est bien assez malade pour avoir enlevé une jeune fille, à quelque fin que ce soit ! Il doit payer !

– Sale bâtard ! crie le boucher en levant son hachoir. J'veis t'ouvrir en deux comme un goret !

– Rhaaaaaaaaa ! hurlez-vous en retour.

MARCEL JOBARD : AT : 9 / PRD : 8 / PR : 2 / COU 10

Res. Magie : 13

Main droite : Grand hachoir 1D+4

Main gauche : Couteau 1D+2

EV : 35

COMBAT SPÉCIAL : Marcel est fort, raison pour laquelle ses coups font mal avec des armes rudimentaires... Mais il n'est pas très doué pour le combat ! Il attaquera donc un assaut sur deux avec sa main gauche ou avec la droite, et vous calculerez les dégâts en fonction.

Si BEN LE FORGERON est avec vous, les règles suivantes s'appliquent : vous pouvez tirer au D6 (pair/impair) pour savoir lequel d'entre vous est attaqué par Marcel à chaque assaut. Si vous en venez à perdre connaissance (2 PV ou moins), vous tentez une épreuve de COURAGE pour Ben : si elle est réussie, vous pouvez finir le combat avec Ben contre Marcel, et en cas de victoire considérer que vous avez tué le boucher, à moins que

vous n'avez été tué par un coup critique. Si Ben n'est pas courageux, il partira en fuyant (vous laissant seul).

- ✓ Si vous parvenez à tuer Marcel et que vous étiez dans la clairière, allez au **283**
- ✓ Si vous parvenez à tuer Marcel et que vous étiez dans la maison ou sur son seuil, allez au **297**
- ✓ Si au cours de la bataille vous descendez à 2 PV ou moins et que vous êtes seul, rendez-vous au **305**

## 295

Vous finissez d'ouvrir l'enclos... Ce n'était effectivement pas bien difficile. Il y a désormais une issue pour les moutons, mais ceux-ci demeurent terrifiés dans l'angle opposé de l'enclos. Vous en faites alors le tour, tout en restant dissimulé derrière la barrière... Et parvenu de l'autre côté, vous les chassez par votre seule présence et quelques tapes bien placées sur les arrières-trains laineux.

Les bêtes traversent l'enclos, trouvent la sortie et s'échappent en bêlant, s'égayant alors dans toute la prairie boueuse. De votre côté, vous partez vous mettre à l'abri dans un buisson, en bordure de la clairière, et vous attendez...

Vous avez gagné votre pari et attiré l'attention de quelqu'un ! La silhouette massive d'un homme presque chauve surgit soudain de derrière la maison, où se trouve la porte d'entrée. Il est assez costaud et gras, vêtu d'un tablier sanglant... Dans sa main droite il tient un impressionnant hachoir de boucher, et dans la gauche un grand couteau. C'est probablement Marcel Jobard ! En voyant son troupeau échappé il se met à courir en hurlant, puis tombe sur le cadavre de son chien et devient encore plus furieux. Trépignant de rage, il tourne la tête de tous côtés afin de



trouver l'auteur de ces méfaits, mais sans succès. Pour voir comment Marcel s'en sort, vous allez toutefois tenter une épreuve d'INTELLIGENCE pour son compte (INT 11).

- ✓ Si l'épreuve est réussie, allez au **281**
- ✓ Si l'épreuve est ratée, allez au **292**

## 296

Une fois le molosse défait, vous approchez et prenez le temps d'examiner la maison de plus près. Vous en faites le tour en prenant vos précautions. Comme vous le pensiez, toutes les fenêtres ont été condamnées de l'intérieur avec de grosses planches clouées, ainsi que des tentures épaisses... Quelqu'un cherche à garder ici un mystère qui doit être bien épais ! Il y a au rez-de chaussée une seule porte – qui est fermée à clé – et le deuxième étage serait éventuellement accessible en grimpant, mais vous ne seriez pas plus avancé car les fenêtres en sont également occultées. Il vous faudrait faire un boucan du diable pour les forcer... Et cela finirait sans doute assez mal.

Soudain, vous entendez des éclats de voix et des chocs violents à l'intérieur de la maison ! Une voix d'homme, mais aussi une voix féminine... Il ne va pas falloir trop traîner et les options ne sont pas nombreuses :

- ✓ Vous essayez de crocheter la porte, au **303**
- ✓ Vous défoncez la porte, votre arme à la main, au **298**

## 297

Après un coup fatal, votre adversaire le boucher tombe à genoux sur le parquet, griffant l'air devant lui en essayant probablement de vous porter un coup :

– Arh ! Viens... Là ! Gros... gros bâtarrggh !

Il bascule alors en avant après avoir craché un demi-litre de sang... Son corps tressaute encore un moment et il cesse enfin de bouger. Ouf ! vous gagnez 20 XP.

Vous vous retrouvez devant son cadavre, suant et pantelant. En fouillant rapidement sa dépouille vous ne trouvez sur lui qu'un trousseau de clé, ses deux armes endommagées, inutilisables, et une bourse contenant 42 PO ainsi que 12 PA. Les vêtements de cet homme et son tablier de cuir sont en si mauvais état que vous n'en aurez pas l'usage.

Il reste à voir ce qui ne tourne pas rond dans cette maison, rendez-vous au **301**.

## 298

Vous reniflez et vous pensez « Bordel, on n'va pas se laisser emmerder par une putain de porte ! ». Vous assurez la prise sur votre arme et vous reculez de quelques pas. Il va falloir être fort et rapide pour éclater les planches, pour pénétrer dans cette maison et prendre par surprise ses occupants... Vous courez vers la porte et vous sautez, l'épaule et le genou en avant !

Si vous êtes semi-homme, elfe sylvain ou haut-elfe, allez directement au **304**.

Sinon, tentez une épreuve de FORCE.

- ✓ Si elle est réussie, allez au **302**
- ✓ Si c'est un échec, allez au **304**

## 299

Marcel, le boucher fou, sera bientôt à votre portée et vous devrez le combattre dans cette clairière !

Si vous n'avez pas d'arme de jet ou de sortilège, chargez directement comme une mule, au **294**.

Si vous avez une arme de jet, un sortilège ou un prodige disponible pour le blesser à distance ou lui infliger un handicap, vous pouvez tenter cette action en passant votre épreuve maintenant, avant de vous retrouver au corps-à-corps pour la suite du combat.

**MARCEL JOBARD : PR : 2 / COU 10 / Res. Magie : 13  
EV : 35**

Une fois cette éventuelle action résolue, notez le capital d'EV restant à Marcel, et il vous reste deux choix :

- ✓ Si vous avez tué Marcel Jobard en un coup, allez au **283**
- ✓ Sinon, il vous faut combattre ce dément au **294**

## 300

Voilà, vous avez résolu le mystère de la disparition de Béatrice... Et sauvé du même coup la fille de Marcel Jobard, détenue captive depuis le décès de sa mère. Emportée par la maladie par suite des négligences et des mauvais traitements infligés par son mari, celle-ci a préféré se laisser mourir plutôt que de vivre une autre année l'enfer de la foire de Ravsgalat. Sa mort a rendu l'homme encore plus fou et il s'est mis en tête de capturer une rousse pour réussir à reproduire la superbe recette de boudin détenue précédemment par sa femme... Il ne vivait plus que dans l'espoir de redevenir le maître incontesté du boudin de Valtordu.

Vous gagnez 30 XP pour cette fin de mission.

Au village par ailleurs, vous êtes plutôt bien reçu ! Une fois toute la situation expliquée et les dépositions rédigées, le sargent Melchior vous octroie une récompense de 50 PO pour service rendu à la communauté. Ben le Forgeron (s'il est encore en

vie...) vous propose d'affûter gratuitement vos armes si vous utilisez des armes tranchantes (celles-ci gagneront +1 PI pour les trois prochains combats). Gros Didier, le patron de l'auberge des Trois Boudins, vous propose gîte et couvert gratuit pendant une semaine.

Quant au père de Béatrice, Léonard Boudu, il vous fait cadeau d'une très onéreuse *potion de soin majeur* (récupération 15 PV, réduit les fractures et stoppe les hémorragies).

Par ailleurs, si vous souhaitez dépenser votre fortune, vous pourrez bien entendu faire quelques achats au Donjon Facile avec une réduction de 30%, en suivant les instructions du paragraphe **251** (et ce sera votre dernier paragraphe).

Bravo ! Il ne vous reste plus à présent qu'à rejoindre une équipe pour vivre d'autres aventures, ou attendre la prochaine aventure solo qui se présentera sur votre route...

## 301

C'est la fin de l'horreur... Vous finissez par comprendre que Marcel Jobard a transformé sa résidence secondaire en une véritable *usine à boudin* ! Le rez-de-chaussée de la maison est encombré de préparations diverses, d'épices, de viande et de baquets de sang, de récipients... Mais une bonne moitié de ces produits sont périmés ! Des mouches volent à travers la pièce par centaines, ce qui n'est pas bon signe... Enfin, l'horreur ne se situe pas vraiment là, de toute façon...

La salle qui jouxte celle-ci est en fait une grande cuisine. Vous découvrez là deux filles qui sont enchaînées à de gros anneaux fixés dans le sol par d'énormes clous ! L'une d'elle n'est autre que Béatrice et la deuxième est la propre fille de Marcel, Violette Jobard. Les demoiselles sont traumatisées, meurtries, à bout de nerfs et en larmes... La chair de leurs chevilles et de

leurs poignets est à vif. Vous pouvez les libérer à l'aide des clés trouvées sur Marcel ! Voilà plusieurs jours qu'elles sont enchaînées à la cuisine pour essayer diverses recettes de boudin... Elles ont visiblement dormi par terre à même le sol, et d'après leur état, elles n'ont pas été autorisées à se rendre aux toilettes... Tout ça parce que cette année, Marcel Jobard avait décidé d'être le gagnant du concours de Ravsgalat ! Comment a-t-il pu devenir aussi fou ?

La réponse se trouve au premier étage de la maison... Un étage qui empeste la mort... Vous montez l'escalier de bois tandis que les filles terminent de se libérer de leurs chaînes et de nettoyer leurs plaies. Si Ben le forgeron était encore avec vous à ce stade, il restera en bas pour s'occuper des filles.

Il y a plusieurs chambres à l'étage. L'une d'entre elle est si encombrée de mouches que vous avez du mal à y voir clair mais... Cela ne fait aucun doute, le cadavre d'une femme rousse se trouve là, sur le lit ! La femme de Marcel, Barbara, probablement morte de maladie ou de mauvais traitements. Vous comprenez mieux. Devenu fou à la suite de son décès, le boucher a pété les plombs pour de bon... Et il a reporté sa folie sur la seule autre rouquine du village ! Violette, sa propre fille, n'a été pour lui qu'un dommage collatéral...

Dans une autre pièce, qui devait être la chambre du dément, vous tombez sur un coffret qui contient 156 PO et 25 PA... Somme que vous pouvez sans problème escamoter car il n'y a pas de témoin. Le reste de l'étage n'offre rien d'intéressant. Vous redescendez alors que les demoiselles se déclarent prêtes et impatientes de regagner le village. Elles sont épuisées mais n'ont aucune envie de moisir ici plus longtemps... Et Béatrice a vraiment hâte de se coucher dans un vrai lit pour oublier ces journées de terreur. Rendez-vous au **300**.

## 302

Vous êtes vraiment une brute ! D'une ruée puissante, vous traverser la porte et celle-ci vole en éclats, projetant quelques planches brisées à travers la pièce. Vous avez tout juste le temps de sentir l'odeur insoutenable qui règne ici... Car un homme presque chauve, au physique épais et aux yeux fous, se retourne vers vous en hurlant de surprise. Il était occupé à quelque macabre besogne sur une table en bois couverte de morceaux de chair.. Désorienté, il se retourne à présent pour chercher quelque chose sur la table...

Vous aurez l'avantage de la surprise pour le combat qui va suivre ! Vous gagnez déjà 2 XP, et ainsi vous pourrez considérer que le boucher n'aura pas la capacité d'attaquer ni de parer pendant les deux premiers assauts ! À présent, faites de votre mieux en vous rendant au paragraphe **294**.

## 303

Rien de tel qu'un crochetage de porte pour s'infiltrer et prendre les gens par surprise ! Vous vous penchez sur la serrure de cette porte qui est bien fermée de l'intérieur. La clé n'est pas dans la serrure, c'est une chance...

Il est possible que vous ayez un outil de crochetage ou que vous ayez la compétence « Serrurier », ou même les deux. Dans ce cas, vous effectuerez votre épreuve d'ADRESSE avec les bonus que vous connaissez. Si vous n'avez aucune de ces compétences, vous devrez vous abstenir et il ne vous restera qu'à essayer de défoncer la porte, au **298**. Maintenant, passez votre épreuve !

- ✓ Si vous réussissez, allez au **286**
- ✓ Si vous échouez, allez au **306**

## 304

Vous rebondissez contre la porte, qui est visiblement trop épaisse ou trop solide pour votre constitution ! Vous retombez bêtement sur le paillason et roulez dans une position grotesque en tenant votre genou meurtri. Vous perdez 2 PV.

Alerté par le bruit, quelqu'un s'en vient et vous avez juste le temps de vous relever que la porte s'ouvre en grand, débloquée de l'intérieur par un tour de clé.

Un homme massif se tient dans l'embrasure :

– Bah ! Qu'est-ce que c'est qu'ce bordel ? Et où il est ce clébard qui devait t'empêcher de passer, sale voleur ? Tu vas voir ta gueule !

L'homme en tenue de boucher doit être Marcel Jobard. Il tient une arme dans chaque main... Il se précipite sur vous alors que vous tentez de récupérer votre arme. Vous devrez le combattre au corps-à-corps directement... Mais vous ne pourrez ni parer ni attaquer pendant le premier assaut, à cause de votre position de faiblesse. Rendez-vous au **294**.

## 305

Vous ne pouvez pas lutter plus longtemps contre autant de haine contre cette détermination brutale, cette folie furieuse... Ce dernier coup du boucher vous a projeté au sol et vous essayez de dire quelque chose, mais c'est un immonde gargouillis qui sort de votre bouche. Vous commencez à perdre connaissance et Marcel Jobard se penche sur vous, le visage en sang et les yeux fous :

– Alors ? Voilà c'qu'on gagne à faire son malin, arh arh arh ! Saloperie de fouineur !

Hélas, pour vous, c'est la **FIN**. Sauf si....

Sauf si vous disposez encore d'un *point de destin* ?

Si c'est le cas, *vous dépensez 1 point de destin* et Marcel ira vous jeter sur son tas de fumier en pensant que vous êtes mort... Plus tard, vous reprendrez connaissance et vous fuirez au hasard dans la forêt. Vous croiserez un chasseur qui vous remettra sur pied, vous laissant juste assez d'énergie pour vous traîner jusqu'au village. Mais vous arriverez trop tard à Valtordu, trop tard pour aider à retrouver Béatrice... En effet, un autre aventurier vous aura volé la place sur le podium en arrêtant Marcel Jobard... Vous êtes vivant mais c'est tout de même la **FIN**. Vous gagnez 10 XP de consolation.

Et si même le destin n'est pas de votre côté, alors c'est la fin de votre carrière et vous pourrez tirer un autre personnage...

## 306

C'était sans doute une bonne idée de crocheter cette porte, mais vous n'y arrivez pas ! Votre outil se coince, vous forcez, ça vous énerve... Lorsque finalement vous comprenez que ça ne va pas être possible, un cliquetis se fait entendre dans la serrure... Et ce n'est pas vous qui en êtes l'auteur... Quelqu'un de l'autre côté est en train d'actionner la serrure en grognant !

Vous reculez, lâchez votre outil au moment où une large silhouette s'encadre dans la porte en éructant :

– Ah ah ! Alors comme ça on essaie de rentrer chez moi pendant que je suis à l'intérieur ? J'vais t'en passer l'envie, moi ! Arh !

L'homme en tenue de boucher doit être Marcel Jobard. Il tient une arme dans chaque main... Il se précipite sur vous et vous devrez le combattre au corps-à-corps... Mais vous ne pourrez ni parer ni attaquer pendant le premier assaut, car vous êtes en train de sortir votre arme. Rendez-vous au **294**.



## 307

Vous donnez votre fiole à Léonard Boudu et il la fait tourner entre ses doigts, s'approche d'une lanterne pour l'examiner.

C'est une confection alchimique instable qui explose au moindre choc, libérant une lumière très forte qui handicape la ou les cibles à quelques mètres. Si vous désirez l'utiliser plus tard face à des ennemis, vous compterez pour eux un malus de AT/PRD/AD-3 pendant trois assauts ! Pour ce qui vous concerne, vous n'aurez qu'à tourner la tête un bref instant. Inscrivez cette fiole et ces effets dans vos *objets spéciaux*. Ce produit peut se revendre 20 PO !

Vous pouvez maintenant retourner au **255** pour faire examiner un autre objet, ou au **243** pour parler à Léonard.