

La tour de Loubet (partie 1)

Scénario solo pour le jeu de rôle Naheulbeuk, par POC (V.1.6)

Pour n'importe quel héros de niveau 1 à 4...

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**

Personnage au choix

Vous pouvez jouer à peu près n'importe quel personnage (homme ou femme) niveau 1 à 4, peu importe votre origine et votre métier. Il y aura bien des façons de résoudre les problèmes de votre quotidien d'aventurier... Si vous avez déjà joué *La Foire de Ravsgalat* avec votre personnage, alors c'est encore mieux ! Munissez-vous de votre fiche de personnage, d'un crayon et d'une gomme, et entrez dans l'aventure...

Version PDF : vous pouvez activer les *signets* dans *Acrobat reader*, pour naviguer entre les différents paragraphes.

Avertissement

Pour mener à bien cette aventure, le baroudeur que vous êtes devra peut-être passer par des scènes violentes, douloureuses, dégradantes, humiliantes ou même, allez savoir, des expériences érotiques ! L'expérience, au final, peut être traumatisante pour une personne sensible. Il vaut mieux donc réserver cette lecture à un aventurier âgé de 16 ans ou plus.

L'auteur, le personnel de la Tour de Loubet ainsi que les employés de la Caisse des Donjons ne sauraient être tenus pour responsables des dépressions nerveuses ou des crises de larmes consécutives à des échecs répétés dans le cadre de l'aventure. Chacun doit assumer ses choix et son manque d'entraînement.

Il est possible de faire l'aventure avec de l'intelligence, du charisme, des talents de voleur ou des talents au combat, et parfois d'autres compétences. Si vous êtes vraiment fort, vous pourrez peut-être même vous passer de combattre...

Un livre en deux parties

Cette aventure comporte beaucoup plus de paragraphes que prévu... Conséquence d'un grand nombre de choix possibles et d'un manque total de linéarité – il est prévu pour être joué plusieurs fois ! Alors plutôt que de faire un bouquin à rallonge, j'ai décidé de la livrer en deux parties... La deuxième partie sera livrée plus tard, hélas, mais tout est prévu pour que votre personnage ne se retrouve pas indéfiniment bloqué entre deux étages...

La lecture du premier volet sera, bien sûr, obligatoire...

1

Il ne vous aura pas fallu bien longtemps pour arriver à la tour de Loubet. Vous la voyez déjà se profiler à travers les arbres. Elle n'est pas très haute, mais plutôt large, et se présente un peu comme un pâté de sable disgracieux posé dans le paysage. Ses murs semblent épais, ses rares fenêtres étroites – on pourrait même parler de *meurtrières* à ce stade – et il s'en dégage une impression malsaine.

C'est à ce moment que vous vous demandez si vous avez fait le bon choix...

Comment diable en êtes-vous arrivé là ? Eh bien, cela s'est fait très simplement, à vrai dire...

- ✓ si vous êtes un *orque*, *demi-orque*, *gnôme des forêts*, *gobelin* ou *ogre*, rendez-vous au paragraphe **20**
- ✓ si vous êtes d'une autre origine, rendez-vous au paragraphe **30**

2

Une étagère de bois, un peu branlante et fixée au mur par des pitons, sur laquelle on a entassé des objets variés. Certaines de ces choses proviennent visiblement du sac d'aventuriers malchanceux, ou moins talentueux que vous. Il y a ici pas mal de machins totalement inutiles mais toutefois vous pouvez récupérer les objets suivants :

Un *casque cuir et métal* qui semble à votre taille, bien que de qualité médiocre (PR1, AD-1, COU+1, rupture 1-5, valeur à la revente 20 PO), une *corde* enroulée de 10 mètres un peu usée, une *outre de cuir* d'une contenance de deux litres, un *petit canif à manche en corne* (1D PI, AT/PRD-3, rupture 1-5, aucune valeur), un *livre* en assez bon état.

Si vous voulez vous équiper du casque, assurez-vous de ne pas dépasser le score maximum de PROTECTION (PR) autorisé par votre origine ou votre métier...

Si vous disposez de la compétence *Érudition*, rendez-vous au paragraphe 44. Sinon, retournez à l'examen de la salle, au paragraphe 11.

3

Sur la table à présent délaissée par les gardes, vous trouvez trois *dés à six faces* en bois. Ils n'ont pas vraiment de valeur, mais vous pourriez vous en servir, un jour, pour organiser un jeu avec des amis... Il y a aussi quatre gobelets de bois, des couverts de métal et deux écuelles sales. Les restes d'aliments dans les écuelles ne semblent pas consommables, en revanche, il y a ici une moitié de brioche relativement fraîche (1 *ration de nourriture*).

Si vous disposez de la compétence *Érudition*, rendez-vous au paragraphe **49**. Si vous n'avez pas la compétence mais que vous avez plus de 11 en INTELLIGENCE, rendez-vous de suite au paragraphe **52**.

Sinon, il n'y a plus rien ici qui vous intéresse. Retournez à l'examen de la salle, au paragraphe **11**.

4

Effectivement, vous avez bien raison de tirer parti de votre superbe héritage génétique. Vous voyez plutôt bien dans l'obscurité, ce qui vous donne naturellement l'avantage sur un certain nombre de gens. En même temps, vous savez que quelques-uns de vos ennemis potentiels sont également pourvus de cette faculté... Oui, la nyctalopie, c'est aussi le propre des vilains qui vivent dans l'ombre, ainsi que de la plupart des animaux et monstres. Quoi qu'il en soit, il reste *les autres*...

Enfin bon, de toute façon, vous avez dans l'idée de surprendre ces gens dans leur sommeil et de soutirer des objets de valeur sans vous faire prendre. Par la suite, vous pourrez bien raconter à vos amis ce que vous voulez, en exhibant vos trouvailles, personne ne sera là pour témoigner de votre fourberie.

Vous vous installez dans un buisson et vous patientez jusqu'au soir en observant la tour. Elle est étrangement silencieuse.

Au bout d'un certain temps, vous vous lassez de cette attente et vous faites un tour dans le bosquet du périmètre, découvrant alors un vieux bivouac. Quelqu'un semble y avoir oublié une musette, qui contenait vraisemblablement de la nourriture et dont le contenu a été dévoré par les animaux forestiers. Il ne reste là-dedans qu'une petite fiole... Avec une étiquette en partie dévorée, tachée d'humidité. Néanmoins, vous n'avez pas besoin de savoir lire pour la déchiffrer : on y trouve, en plus du texte, une illustration tout à fait parlante et vous ne pouvez vous empêcher de sourire : Il s'agit d'une potion d'invisibilité « minute » ! En la buvant, vous pouvez disparaître durant une minute

complète... Quelle aubaine ! Vous pouvez la noter dans votre équipement, et vous prenez soin de la placer dans une poche facile d'accès. Vous retournez alors à votre poste d'observation. Et bien sûr, comme vous finissez par avoir faim, vous allez devoir rayer de votre équipement deux *rations de nourriture*. La journée entière est passée.

Vous allez donc disposer du « mode nuit » dans cette aventure. Dans certains cas, il vous sera possible de passer au « mode nuit » en vous rendant au paragraphe correspondant. Si celui-ci n'est pas proposé, c'est qu'il n'y a pas de « mode nuit ».

Alors c'est maintenant la nuit, approchez-vous de la porte en vous rendant au paragraphe **35**.

5

Vous avancez à pas feutrés dans la salle commune des gardes, à l'affût d'un piège ou d'une créature embusquée. Mais il n'y a plus personne ici : les trois cadavres qui encombrent le corridor semblent témoigner de votre efficacité au combat.

Vous examinez les lieux.

Pour en savoir plus, rendez-vous au paragraphe **11**.

6

Vous vous approchez du râtelier, le sourire aux lèvres, certain d'y trouver du matériel de valeur... Hélas, vous déchantez bien vite... Les orques n'ont vraiment aucun goût pour l'armement ! Il n'y a ici que des armes très mauvaises, dont vous ne pourriez sans doute pas tirer le moindre sou à moins de les vendre au poids de la ferraille à un forgeron. Deux épées en piteux état (1D+3 PI, CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-4), une lance à la pointe tordue, une hache sans doute uniquement bonne à fendre des bûches pourries... Vous n'avez pas très envie de vous encombrer de ce matériel alors qu'il vous reste une bonne partie de la tour à explorer.

Le seul outil digne d'intérêt serait un énorme marteau, une arme à deux mains en bon état... Engin difficile à manier mais qui produit de gros dégâts ! Vous pouvez décider d'emporter avec vous le *marteau du donjon* : 1D+6 PI, AT-1 PRD-3, rupture 1-3, mais il est encombrant et pèse environ sept kilos... Tant que vous le transporterez, il vous donnera un malus de -2 aux épreuves d'ADRESSE, y compris celles basées sur la discrétion. Valeur à la revente : 100 PO. Pour l'utiliser au combat, vous devez avoir la compétence *Armes de bourrin*.

Quelle que soit votre décision à l'égard de cette arme, vous devrez ensuite retourner au paragraphe **11** pour continuer l'examen de la salle des gardes.

7

Vous jetez un œil aux deux lits – on pourrait plutôt parler de paillasses surélevées, à ce stade – qui servaient aux orques à s’octroyer du repos. Et vous fronchez le nez, car les couches sentent la transpiration aigre à deux mètres ! Elles sont disposées dans le fond de la salle.

Enfin bon, vous tirez un peu sur les draps et vous défaites la literie, histoire de voir si les orques n’ont pas planqué quelque richesse ou objet par ici. Mais il n’y a rien. Si vous n’êtes pas d’origine *elfe* ou *demi-elfe*, vous pouvez embarquer une *couverture de paysan*, mais il faudra vous accommoder de son odeur, ou bien la faire tremper dans l’eau savonneuse pendant une demi-journée.

Sous un lit, en revanche, vous trouvez une paire de *chaussettes chaudes*. Et elles n’ont pas été portées, c’est une aubaine ! Une paire de chaussettes neuves, c’est toujours bon à prendre... Vous pouvez l’inscrire à votre équipement.

Vous n’avez pas envie de vous attarder pour dormir, car cet endroit proche de la porte principale ne vous semble pas du tout adapté... Aussi vous retournez à l’examen de la pièce, au paragraphe **11**.

8

Cette aventure commence mal ! Il faut vous débarrasser de ces agressifs canidés au plus vite, car vous sentez que vous n'allez pas vous en sortir ! Vous fuyez en direction de la mesure.

Mais voilà... les chiens courent plus vite que vous, à moins que vous ne disposiez d'une *potion de vitesse* ou d'un quelconque *sortilège de vitesse*. Si vous êtes dans l'un de ces cas, vous allez simplement ignorer le paragraphe « poursuite » et dépenser une potion ou lancer votre sort. Si le sortilège échoue, lisez tout de même le paragraphe suivant. Sinon, passez à celui d'après.

Poursuite : les chiens vous mordent pendant votre course, happant vos mollets et votre derrière, et vous perdez 1D6 PV en blessure directe (ne comptez pas le score de protection). Si vous aviez une *cape*, celle-ci est perdue car un chien refuse de la lâcher. Il traînait dans votre sac des provisions, et vous pouvez rayer *une ration* car un chien s'est accroché au sac... En déchirant le côté de celui-ci, il a récupéré la ration de nourriture. Les deux animaux se jettent alors dessus et vous parvenez enfin à leur échapper. Vous perdez un point de CHARISME jusqu'à la fin de l'aventure.

Vous êtes parti à fond dans la direction de la mesure et vous surveillez fréquemment vos arrières... Vous avez réussi à distancer les animaux mais le sol se dérobe soudain sous vos pieds ! Vous sentez un choc dans votre poitrine, puis votre bouche s'emplit de terre alors que vous lâchez un cri de surprise... Vous glissez dans un trou et atterrissez deux mètres plus bas dans un bruit gluant. Vous perdez 2 PV. Rendez-vous au paragraphe **60**.

9

Il est bon de savoir qu'il n'y a plus de menace aux alentours... Et c'est avec un soupir d'aise que vous examinez ce croisement. Vous pouvez profiter de ce répit pour boire une potion, si vous pensez que c'est nécessaire et si vous en possédez.

Sur la gauche du couloir, à l'ouest, la lourde porte est toujours fermée. Vous constatez que la serrure pourrait bien correspondre à la clé récupérée dans la salle des orques.

Sur la droite, juste en face au mur est, un passage conduit à la salle de garde. Celle-ci est éclairée par une lampe à huile et il ne semble rien s'y passer.

Enfin, le couloir continue vers le nord sur quatre mètres et tourne ensuite sur la gauche, en direction de l'ouest.

Que comptez-vous faire à présent ?

- ✓ tenter l'ouverture de porte avec la clé, au paragraphe **42**
- ✓ vous rendre dans la salle de garde, au paragraphe **5**
- ✓ continuer en direction du nord, au paragraphe **14**
- ✓ quitter le donjon pendant que vous êtes encore en vie, au paragraphe **200**

10

L'étrange tour n'est plus qu'à une cinquantaine de mètres et vous la contemplez, dissimulé derrière un arbre sous le couvert d'un bosquet voisin. Il flotte encore un peu de brume matinale et l'air est plutôt frais. Vous vous demandez qui peut bien avoir construit un bazar pareil, et surtout, *pour quelle raison*.

C'est vrai quoi, il n'y a rien d'intéressant dans le périmètre. Les gens qui habitent là ont forcément des raisons de vouloir rester à l'écart du reste du monde, sans doute pour pouvoir se livrer à des actes barbares et honteux. La construction en elle-même est plutôt moche.

L'édifice comporte une grande porte principale à deux battants, celle-ci est fermée – peut-être pas à clé, mais pour le savoir il faudrait s'en approcher. L'extérieur ne propose aucune ouverture capable de vous laisser passer, à moins d'être *petit*, mais dans ce cas de toute façon il va falloir escalader. Les meurtrières se ressemblent un peu toutes, aussi vous devrez essayer une au hasard. Que faire à présent ?

- ✓ si vous voulez vous approcher de la porte, allez au paragraphe **35**
- ✓ si vous désirez contourner l'édifice, rendez-vous au paragraphe **45**
- ✓ si vous êtes assez petit pour vous faufiler par une meurtrière (*gnôme, semi-homme ou goblin*), allez au paragraphe **26**
- ✓ si vous préférez attendre la nuit, allez au paragraphe **40**

11

Vous vous trouvez dans une grande salle (huit mètres sur seize environ) qui s'étale dans un axe nord-sud et offre un espace de détente pour les vigiles de la tour. Elle est meublée d'une table ronde et de quelques chaises en bois, de quelques tabourets, de deux lits en fer et c'est à peu près tout. Sur votre gauche, non loin de l'entrée, se dresse une étagère branlante encombrée de vieilleries. Sur votre droite, un râtelier d'armes attire votre œil. Enfin, au sud-est, il y a une petite porte. Qu'allez-vous faire ?

Note : Si vous avez déjà examiné l'un de ces détails, bien sûr, vous ne pouvez plus y retourner.

- ✓ examiner l'étagère, au paragraphe 2
- ✓ inspecter le râtelier, au paragraphe 6
- ✓ regarder si quelque chose traîne sur la table, au paragraphe 3
- ✓ fouiner du côté des lits, au paragraphe 7
- ✓ vous diriger vers la porte, au paragraphe 46
- ✓ sortir de la pièce et retourner dans le couloir, au paragraphe 9

12

Cette aventure avait pourtant bien commencé, c'est trop bête... Mais vous avez subi tant de blessures que vous finissez par vous évanouir en plein combat.

Votre vue se brouille et vous sentez que vous lâchez votre arme. Le bruit qu'elle produit, en tombant sur le sol froid, vous parvient comme à travers du coton. Puis les couleurs autour de vous chavirent, et vous ressentez un choc se propager dans tout votre organisme... Vous en déduisez que vous êtes tombé !

Vous perdez connaissance plusieurs fois et vous entendez des voix, des bruits de pas. Vous sentez qu'on vous transporte et qu'on vous moleste... Mais vous ne pouvez rien y faire, car vous êtes bien trop faible, au bord de la mort. Finalement quelqu'un vous fait boire un liquide atroce, avec lequel vous vous étouffez à moitié... Et votre dernière sensation est celle d'un choc, alors que quelqu'un vous laisse choir sur un sol pierreux, couvert de paille dégoûtante.

Vous vous endormez, c'est plus fort que vous.

Vous vous réveillerez bien plus tard, au paragraphe **84**.

13

Le dernier chien du donjon finit de mourir dans un gargouillis plaintif. Vous essayez votre arme sur son pelage, légèrement dégoûté. Ce combat vous a rapporté 8 XP.

Il n'y a pas grand chose à récupérer sur les animaux, à part un unique collier à clous aplatis, en cuir noir. Vous le nettoyez rapidement pour enlever le sang et les touffes de poils, puis vous constatez avec une certaine gêne qu'il est à votre taille... Et il vous vient tout un tas d'idées déplaisantes, rapport aux histoires que vous avez pu entendre concernant les temples de certaines divinités...

Spécial : Collier en cuir clouté : si vous êtes un *prêtre* ou *paladin de Slanoush ou Lafoune*, porter cet objet vous donnera +1 aux épreuves de prodiges ou de rituels ! Vous aurez toutefois un malus de -2 pour toutes les autres épreuves liées au CHARISME, parce qu'il faut bien reconnaître que c'est un peu ridicule.

Maintenant, vous pouvez examiner le périmètre tranquillement au paragraphe **33**.

14

Vous continuez votre progression dans le couloir, en prenant la peine d'examiner les murs, le sol, et même le plafond. Tout va bien : il n'y a pas de piège a priori...

Le corridor ne tarde pas à tourner sur la gauche, et dans cette direction vous n'entendez que le bruit du vent qui s'engouffre par une de ces étroites meurtrières, un peu plus loin dans le mur de la tour. Il crée par ailleurs un courant d'air assez frais, qui vous glace les os.

Observez donc les alentours en vous rendant au paragraphe **54**.

15

Vous avez beau essayer toute les prises et tenter de sauter, cette meurtrière est finalement hors de votre portée. Vous ne voyez pas comment utiliser une corde à cet endroit puisque le barreau n'a pas l'air de tenir... C'est beaucoup moins simple qu'il n'y paraissait. Bref, vous êtes dans l'impasse de votre incompetence. C'est un peu embarrassant. Heureusement, personne ne vous a vu et aucun imbécile ne racontera cet épisode à la taverne.

Il vous faut donc changer d'avis et tenter autre chose... Parce que vous avez un peu l'impression de patiner dans la semoule. Alors qu'allez-vous faire maintenant ?

- ✓ vous diriger vers la porte, au paragraphe **35**
- ✓ faire le tour de la bâtisse, au paragraphe **45**
- ✓ attendre la nuit et réfléchir, au paragraphe **40**

16

Quel talent ! Vous avez réussi à vaincre seul les gardes de l'entrée, en un combat (et sans tricher, ça alors !). Pour cet exploit, vous remportez 25 XP et vous vous sentez d'un coup nettement plus aguerri. Vous avez presque l'impression que l'aventure est terminée, déjà. Mais ce n'est pas vrai.

La zone est absolument silencieuse. Vous prenez ainsi le temps de fouiller les trois dépouilles et d'examiner ce que vous pouvez éventuellement emporter, parce que les usages le veulent. Le butin est le suivant :

Un vieux *glaive* (arme tranchante à une main, 1D+3, AT/PRD-1, rupture 1-5, aucune valeur), deux *fendoirs* robustes (arme tranchante à une main, 1D+4, rupture 1-3, que vous pourriez revendre 50 PO pièce, un morceau de *saucisson sec* de mauvaise qualité, cinq mètres de *ficelle*, 1 *briquet* en état de fonctionnement, 1 *gourmète en or* d'une valeur approximative de 15 PO, deux *bourses de cuir* et une en tissu moisi, 1 *potion de soin* à effet mineur (soigne à hauteur de 5 P.V.), 1 *couteau de qualité* (idéal pour manger du pâté), un total de 22 PO et 17 P.A. répartis dans les poches et les bourses ainsi qu'une grosse *clé oxydée*.

Les armures et protections sont en trop mauvais état pour en tirer quoi que ce soit, et par ailleurs elles sentent mauvais.

À présent, vous pouvez examiner les lieux en toute quiétude. Dirigez-vous pour cela au paragraphe 9.

17

Oui, vous ressentez quelque chose... Il y a des présences hostiles derrière cette porte ! Pas tout de suite, pas juste derrière... Mais il y en a, non loin de là, quelques mètres plus loin. Et il est fort possible que vous ayez affaire à des orques pas commodes. On pourrait presque les *sentir* à travers le bois de la porte. Ce sont sans doute les gardiens du premier niveau.

Il y a aussi d'autres présences dans la tour. Des humains, des bêtes de taille modeste. Certains sont au rez-de-chaussée, et d'autres dans les étages.

En même temps, vous êtes venu ici chercher l'aventure, alors vous finissez par relativiser. Bon, il y des ennemis, mais c'était couru d'avance, non ? Sinon, à quoi servirait d'entrer dans un donjon ? Maintenant que vous êtes au courant, retournez faire un autre choix au paragraphe 35.

18

Vous pensez qu'il doit forcément y avoir une babiole de valeur dans cette mesure abandonnée, ça coule de source ! Sinon ça remettrait en cause tout ce que vous connaissez de l'aventure. Vous retournez donc le vieux matelas détrempe, une commode vermoulue et vous fouillez même les mangeoires pour les brebis... Puis vous finissez par dénicher, dans un recoin, une bourse de cuir pourrie, infestée d'insectes, que quelqu'un aura sans doute perdu plus de dix ans auparavant. Victoire ! Elle contient quatre pièces d'or et douze pièces d'argent ! Il faudra les frotter un peu pour les nettoyer, mais vous savez que la monnaie, *ça n'est jamais vraiment perdu*. La bourse, en revanche, est irrécupérable.

Satisfait, vous retournez au paragraphe **33** en ignorant le premier bloc de texte.

19

Il faut donc affronter tous les gardes de l'entrée !

Orque chétif : AT 7 / PRD 7 / PR : 2 / COU 7

Résistance Magie : 8

Dégâts : vieux glaive, tranchant, 1D+

Énergie vitale : 12 (ou moins, s'il a perdu des PV auparavant)

Après quelques assauts (vous avez déjà noté combien), il y aura également deux autres adversaires : les *orques gardiens*. Ils sont plus costauds, plus aguerris et mieux équipés. Leurs coups critiques sont à tirer dans la table des *critiques tranchants*.

Orque gardien : AT 9 / PRD 7 / PR : 2 / COU 8

Résistance Magie : 9

Dégâts : fendoir, tranchant, 1D+4

Énergie vitale : 15

Compte tenu de la taille du couloir, et même si vous vous retrouvez pendant un moment contre trois adversaires, vous ne pourrez combattre que deux ennemis à la fois. À chaque assaut, chacun d'entre eux pourra vous attaquer et parer, et de votre côté vous ne pourrez attaquer et parer qu'une seule cible.

- ✓ si vous désirez fuir, rendez-vous au paragraphe **27**
- ✓ si vous parvenez à tuer les orques, ce qui constituera un exploit, rendez-vous au paragraphe **16**
- ✓ si vous descendez à 3 PV ou moins, mais sans descendre à zéro, rendez-vous au paragraphe **12**
- ✓ si vous mourez (zéro PV), rendez-vous à ce moment au paragraphe **100**

20

Tout a commencé sur un chemin boueux, alors que vous étiez occupé à suivre votre instinct – et votre appétit – pour vous rapprocher d’une bourgade de petite taille. Il pleuvait des cordes et l’endroit semblait peuplé majoritairement d’humains cultivateurs. Vous n’aimez pas trop ces gens, prompts à saisir une fourche ou une pelle pour vous chasser hors de leur voisinage, mais ils sont tout de même moins dangereux que les gardes et les miliciens des villages de plus grande importance. Le danger, la crainte d’être chassé, c’est un peu votre lot quotidien depuis que vous avez quitté votre taudis familial.

Barouder en affrontant les dangers n’est pas chose facile sans équipier, cependant pour le moment vous ne vous en sortez pas trop mal. Disons que... Vous êtes en vie, c’est déjà bien. Vous étiez d’ailleurs en train de réfléchir à un moyen d’agrémenter votre quotidien lorsque vous avez vu passer devant vous un jeune individu trempé, mal vêtu et visiblement apeuré. Vous l’avez suivi un moment, de loin, sans vraiment savoir ce que vous lui vouliez... Puis, dissimulé derrière un épais taillis, vous avez surpris sa conversation avec un vieil homme du village.

Le jeune couard parlait vite et désignait fréquemment le chemin derrière lui, alignant des propos décousus et provoquant parfois l’hilarité du vieil homme. Vous avez compris qu’il était question de dangers, de trésors et d’un bâtiment situé plus loin. Le jeune homme semblait y avoir passé un mauvais moment ! C’était tout ce qu’il vous fallait pour vous occuper... Vous avez senti le parfum de *l’aventure* et vous avez voulu en savoir plus.

Rendez-vous au paragraphe 10.

21

Vous examinez ce trou qui semble donner sur un genre de conduit boueux. Il s'agit de descendre de plus de deux mètres dans la terre humide et les saletés ! Ici, vous avez l'impression que quelqu'un est déjà *tombé*. Et cela ne sent pas bon du tout.

Si vous êtes d'origine *elfe sylvain* ou encore *haut-elfe*, la simple idée de salir ici vos cheveux et vos vêtements vous révolte, et vous changez d'avis avec une grimace. Si vous êtes *ogre*, vous savez que vous ne passerez pas dans le conduit. Dans tous ces cas, allez donc examiner la trappe du mur au paragraphe **55**.

Sinon, vous vous laissez glisser en essayant de vous accrocher à des racines et des cailloux. Ce n'est pas facile et c'est très salissant, mais finalement, vous y êtes ! Vous vous retrouvez également dégoûtant de terre, d'insectes morts et d'herbe pourrie, ce qui vous fait perdre momentanément un point de CHARISME (jusqu'à la fin de l'aventure).

Rendez-vous au paragraphe **60** pour la suite du programme.

22

Vous devez engager le combat contre l'**orque chétif** qui garde ce couloir ! Ses caractéristiques sont les suivantes :

Orque chétif : AT 7 / PRD 7 / PR : 2 / COU 7

Résistance Magie : 8

Dégâts : vieux glaive, tranchant, 1D+3

Énergie vitale : 12

Il s'agit d'un combat tout à fait standard, en un contre un. Il ne vous est pas possible de tirer à l'arc ou à l'arbalète à cette distance. Si vous êtes mage ou prêtre, vous ne pourrez pas lancer de sortilège ou prodige nécessitant deux assauts ou plus, puisque vous êtes au contact.

Spécial : ce combattant est assez mauvais – s'il parvient à vous porter un coup critique, ajoutez simplement +2 à ses dégâts et ignorez votre score d'armure.

- ✓ si vous parvenez à tuer l'orque en moins de cinq assauts, rendez-vous au paragraphe **51**
- ✓ si votre combat dure plus que cinq assauts et que vous êtes en journée, rendez-vous au paragraphe **34**
- ✓ si votre combat dure plus que cinq assauts et que vous êtes en *mode nuit*, rendez-vous au paragraphe **39**
- ✓ si, en moins de cinq assauts, vous descendez à 3 PV ou moins, mais sans descendre à zéro, rendez-vous au paragraphe **12**
- ✓ si vous mourez en moins de cinq assauts (zéro PV), rendez-vous à ce moment au paragraphe **100**

23

Normalement, on n'attaque pas une tour la nuit sans être soi-même nyctalope. Mais c'est peut-être votre cas ? D'ailleurs, vous vous en fichez, puisque vous êtes mage... Vous pouvez utiliser votre sortilège de base de *bâton lumineux*. C'est beaucoup plus pratique qu'une torche ou une lampe à huile, car cela ne vous encombre pas et vous pouvez en régler l'intensité par simple concentration. Vous ricanez d'ailleurs en pensant à ces aventuriers tristement *manuels*, voués à utiliser de l'équipement désuet...

Seulement, à votre niveau, ça ne porte pas très loin... Il faudra faire attention aux grandes salles, à ne pas vous faire surprendre par une créature ou un monstre !

Vous vous installez dans un buisson et vous patientez jusqu'au soir en observant la tour. Elle est étrangement silencieuse. Et bien sûr, comme vous finissez par avoir faim, vous allez devoir rayer de votre équipement une *ration de nourriture*.

Vous allez donc disposer du « mode nuit » dans cette aventure. Dans certains cas, il vous sera possible de passer au « mode nuit » en vous rendant au paragraphe correspondant. Si celui-ci n'est pas proposé, c'est qu'il n'y a pas de « mode nuit ».

Alors c'est maintenant la nuit, approchez-vous de la porte en vous rendant au paragraphe **35**.

24

C'est décidé, vous tentez le coup... Cette entrée providentielle va sans doute vous permettre d'éviter plusieurs embûches et d'accéder plus rapidement au trésor. Vous ôtez votre sac et disposez ce dernier devant vous, dans le minuscule tunnel, avec votre arme... Puis vous vous contorsionnez pour y entrer, en poussant devant vous le matériel. « Ce n'est pas le moment de se faire attaquer », pensez-vous en progressant sur les coudes avec une grimace. En effet, la trappe se referme sur vous et vous vous retrouvez brièvement dans la pénombre. Mais il ne se passe absolument rien et vous finissez par aboutir à la sortie du dévidoir, à quelques centimètres du sol pierreux de ce qui semble être un petit cellier. Une position peu glorieuse, mais il faut faire avec.

Il vous faut pousser deux caisses et un sac de grain pour vous ménager un passage, mais voilà, vous y êtes. Vous vous redressez et vous examinez la pièce. Une minuscule ouverture dans le mur laisse filtrer un peu de lumière.

Rendez-vous au paragraphe **85**.

25

Vous faites rapidement le tour du matériel et des objets possédés par ce gardien bas de gamme : un *vieux glaive* (arme tranchante à une main, 1D+3, AT/PRD-1, rupture 1-5, aucune valeur) que vous pouvez embarquer, une *bourse* de tissu moisi contenant 5 PO et 8 P.A., dans une poche un morceau de *saucisson sec* de mauvaise qualité ainsi que cinq mètres de *ficelle* servant de ceinture à ses immondes braies. Son plastron de cuir, déjà bien endommagé à la base et plusieurs fois rafistolé, a été ruiné par des années d'utilisation. Vous ne pourrez rien en tirer.

Il reste une ou deux gorgées de vin dans l'amphore qu'il consommait avant de s'endormir, mais ce breuvage semble tout à fait infect.

Inscrivez ce que vous récupérez dans votre équipement et continuez l'exploration du couloir en vous rendant au paragraphe **63**.

26

Vous cherchez un peu, depuis le couvert du buisson, quelle ouverture pourrait vous permettre de rentrer dans cette grosse tour sans emprunter la porte principale. La porte principale, d'ailleurs, vous attire de moins en moins. C'est probablement là qu'ils ont fourré des pièges ! Vous distinguez justement une meurtrière sur la gauche, dont l'unique barreau a été descellé par l'usure et semble se traverser. Elle se trouve à plus de trois mètres de haut, cependant. C'est une chance, car les autres ouvertures sont plus ou moins bouchées. Le mur présente un certain nombre d'aspérités vous permettant probablement de l'escalader.

Vous vous approchez rapidement et vous écoutez : il ne semble y avoir aucun bruit. Il est temps pour vous de tenter l'ascension.

Si vous avez la compétence *Escalader*, rendez-vous directement au paragraphe **43**.

Sinon, vous allez devoir tenter une épreuve d'ADRESSE. Il n'y a pas de réussite ou d'échec critique pour celle-ci.

- ✓ si c'est une réussite, allez au paragraphe **43**
- ✓ si c'est un échec, rendez-vous au paragraphe **15**

27

C'est définitivement trop de stress pour vous ! Vous vous précipitez vers la porte principale du donjon, dans le but de sauver votre vie. Vous perdez hélas un peu de temps à l'ouvrir, et que vous ayez ou non la compétence *Appel des renforts*, quelqu'un en profite pour vous asséner un violent coup dans le dos. Vous encaissez 8 points de dégâts, vous hurlez, la porte s'ouvre et l'air frais vous frappe au visage alors que la campagne vous apparaît comme un magnifique refuge.

À moins que ce dernier coup n'ait fait tomber votre score d'énergie vitale à zéro (auquel cas vous irez au paragraphe **100**), vous courez dans une direction quelconque, avec l'unique envie de vous éloigner de ce lieu de cauchemar. Les orques ne vous poursuivent pas plus de quelques mètres, car leur maigre solde n'inclut pas la *recherche d'aventuriers en milieu rural*.

Ainsi, peu de temps après, vous reprenez votre souffle, caché dans un buisson... Rendez-vous au paragraphe **200**.

28

Il faut être honnête avec vous-même... Si vous entrez dans une tour obscure en pleine nuit, vous n'allez rien voir du tout. À moins d'allumer une torche qui va enfumer tout l'édifice, ou une lampe à huile qui vous rendra visible à plusieurs mètres... Et vous serez la proie des créatures, qui elles verront très bien dans le noir et pourront vous agresser par derrière.

Non, franchement, ça n'est pas une bonne idée... Rien qu'en y pensant, vous frissonnez.

Approchez-vous donc de la porte, au paragraphe **35**.

29

Le garde perd un peu de temps à chercher son arme et à retrouver ses esprits, mais il s'apprête à vous attaquer. Vous pouvez profiter de ces quelques secondes de répit...

Vous disposez d'un moyen de vous rendre invisible ! Cela peut être une potion, un objet enchanté, un prodige ou un sortilège. C'est peut-être le bon moment pour y penser... Quoi qu'il en soit, si vous avez besoin d'une épreuve pour vous rendre invisible, il faut la tenter maintenant. Si jamais vous échouez, vous n'aurez plus qu'à affronter le garde au paragraphe **22**.

Si vous réussissez (ou si vous n'avez pas besoin d'épreuve), vous disparaissiez aux yeux du garde, au moment pile où il s'apprêtait à vous frapper ! L'orque ouvre la bouche, l'air un peu bête. Il se gratte le menton et renifle, mais vous avez reculé d'un pas. Il secoue la tête, comme s'il tentait de se débarrasser d'un bonnet urticant... Visiblement, il pense avoir halluciné.

Vous reculez avec prudence et vous mettez de la distance entre vous et ce gardien stupide, tandis que celui-ci arpente le couloir, cherchant sans doute à justifier son réveil. De loin, vous voyez qu'il s'empare du cruchon de vin qui traînait sous son tabouret et s'en enfile une rasade. Il reste alors debout, scrutant la pénombre. Vous disparaissiez au bout du couloir, en tournant sur la gauche, et ne tardez pas à redevenir visible... Mais ce n'est pas grave, il n'y a plus personne ici.

Il vous faut à présent explorer cette nouvelle zone, en vous rendant au paragraphe **54**.

30

Tout a commencé dans la taverne d'Auvairlouk, sur la place Muchi à Loubet. Vous étiez de passage, après avoir bourlingué un peu dans la région sud-ouest de la Terre de Fangh, cherchant quelque chose d'intéressant à faire. Plutôt que d'user inutilement vos braies sur le tabouret un peu collant de cette gargote, et comme vous n'aviez pas d'ami dans le secteur, vous avez choisi d'épier les conversations voisines. C'était sans intérêt.

En début de soirée, et alors qu'il pleuvait des cordes à l'extérieur, un jeune homme a poussé la porte de la taverne. Il était trempé, pieds nus, il lui manquait quelques vêtements et il souffrait de plusieurs blessures sans gravité. Il semblait également avoir été *blessé dans son orgueil*. Sale et grelottant, il s'est blotti dans un coin de la salle commune avec un jus de viande chaud, enroulé dans une couverture aimablement fournie par le patron hilare. En écoutant parler le jeune homme à deux vieux du village, vous avez compris qu'il venait de s'essayer à *l'aventure*. Mais visiblement, il n'y connaissait rien.

« Ah, le sot. » avez-vous pensé, avant de vous approcher pour en savoir plus.

En prêtant l'oreille, vous avez fini par comprendre qu'il y avait dans le voisinage une tour étrange, un genre de *donjon* qui alimentait les légendes locales. C'était tout à fait ce qu'il vous fallait pour continuer à vous lancer dans votre carrière d'aventurier ! Un peu d'action, quelques trésors, des armes gratuites et vous pourriez bien accéder au niveau suivant ! Vous avez donc passé la nuit à l'auberge, et au matin vous avez décidé de suivre les indications d'un fermier un peu demeuré pour localiser la tour. Rendez-vous au paragraphe **10**.

31

Vous n'avez pas réussi à tuer cet orque en un coup... Comme c'est dommage ! Bien que surpris, il saute sur ses pieds en grognant, et sa réaction vous surprend tout autant. Il parvient à empoigner le vieux glaive qui traînait contre le mur... Et vous allez devoir l'affronter ! Ou alors, vous pouvez fuir, la porte n'est pas très loin... Mais qu'allez-vous faire ?

- ✓ affronter votre destin, au paragraphe **22**
- ✓ prendre la fuite, au paragraphe **27**

32

Vous murmurez des paroles apaisantes et tendez la main devant vous, dans un geste mesuré, bien connu des dresseurs de chiens. Les molosses continuent de courir vers vous, mais leur hostilité se mue bientôt en curiosité, puis ils ralentissent et cessent de gronder. Ils viennent alors flairer vos doigts, puis tournent en rond et sautent pour vous accueillir en jappant joyusement. C'est réussi ! Vous êtes bien heureux d'avoir ce talent, il va vous éviter un bain de sang inutile.

Les chiens ne tardent pas à vous réclamer de la nourriture... Vous devez leur abandonner une *ration de nourriture*, sans quoi vous n'allez jamais vous en débarrasser. Et sur ce, comme vous êtes satisfait de votre performance, vous gagnez 4 XP.

Les chiens se partagent le repas et s'en retournent fureter vers leurs niches, vous ignorant totalement.

Rendez-vous à présent au paragraphe **33**, le suivant, pour inspecter le périmètre en tout quiétude.

33

Il y a cette mesure à demi écroulée, plus loin dans le terrain. Vous aviez décidé de vous y rendre, aussi vous continuez pour le moment dans cette idée, puis vous l'inspectez. Cette construction modeste a déjà servi de bergerie, d'habitation, puis actuellement c'est un genre de cabane de jardin. Tout y est à peu près en mauvais état, puisque les fuites dans la toiture ne datent pas d'hier, mais vous pouvez y récupérer une *serpette* qui pourrait servir d'arme de fortune. Elle n'est pas bien maniable et sans doute peu pratique pour parer les coups (caractéristiques : 1D+3 PI, AT-1, PRD-3, rupture 1 à 5).

Lancez à présent 1D20 : si vous obtenez de 1 à 4, OU si vous avez les compétences *Instinct du trésor* et/ou *Fouiller dans les poubelles*, rendez-vous au paragraphe **18**. Sinon, continuez.

Vous quittez la cabane pour revenir à la tour, et vous manquez de tomber dans un large trou dans le sol, qui semble donner sur un genre de conduit boueux. Il y a peut-être quelque chose à voir ici... Vous vous concentrez ensuite sur la tour elle-même, qui demeure l'objet de votre visite. À l'arrière de ce bâtiment, à votre grande déception, il ne semble pas avoir de porte, ni d'entrée de service, ni de trappe de cave ou... Attendez, vous voyez peut-être quelque chose ! C'est en partie dissimulé derrière un roncier, sur le mur, et on dirait bien comme un genre de trappe murale. Qu'allez-vous faire ?

- ✓ descendre dans le trou du sol, au paragraphe **21**
- ✓ inspecter la curieuse trappe au mur, au paragraphe **55**
- ✓ retourner à la porte d'entrée, au paragraphe **35** et ignorer le choix de « contourner l'édifice ».

34

Cela fait quelques secondes que vous combattez dans le couloir et le bruit a fini par attirer l'attention des orques de la salle d'à côté ! Tout en parant les coups de votre adversaire, vous les entendez grogner, repousser les chaises, prendre leurs armes... Voilà, c'est foutu, les autres vont bientôt entrer en lice ! Notez bien qu'il vous reste exactement **six assauts** avant que ne débarquent les renforts, sur votre droite... Essayez de vaincre l'orque chétif pendant ce temps, et rendez-vous au paragraphe **19** pour la suite du combat.

35

Vous vous approchez de la porte de la tour avec précaution. Elle est à double battant, avec une structure robuste et principalement faite de bois renforcé de métal rouillé. Les vantaux sont équipés de deux grosses poignées et celui de droite comporte un trou de serrure.

Si vous êtes *orque*, *demi-orque*, *gobelin*, *elfe noir*, *elfe sylvain* ou *ogre*, rendez-vous au paragraphe **17**

Vous n'aimez pas trop l'ambiance pesante qui règne ici, alors il serait temps de vous décider à passer à l'action... Qu'allez-vous faire ? Vous avez plusieurs options...

- ✓ examiner plus attentivement la porte, au paragraphe **50**
- ✓ essayer d'ouvrir la porte, au paragraphe **70**
- ✓ contourner l'édifice, au paragraphe **45**
- ✓ si vous êtes un mage ou un prêtre, lancer un sort ou un prodige de détection, au paragraphe **48**
- ✓ quitter l'endroit et rentrer chez vous, au paragraphe **200**

36

Les chiens ont eu raison de vos talents de combattant. Il faut dire que les bestioles sont plutôt hargneuses ! Et leurs mâchoires, puissantes. Vous auriez sans doute mieux fait de prendre la fuite, mais ce qui est fait est fait...

Vous tombez à leur merci, le corps ravagé par les blessures, et les molosses entreprennent de vous dévorer.

Si votre héros dispose d'un au plusieurs points de destin, vous pouvez utiliser l'un d'entre eux (il sera donc rayé de votre total). Les chiens vous abandonneront sur place, pensant qu'ils en ont fini avec vous, pour courir après un faisan. Vous continuerez alors en vous rendant au paragraphe **90**.

Sinon, vous aurez simplement terminé votre carrière à l'état de carcasse à demi dévorée. Cela ne vous empêchera pas toutefois d'accéder au paradis des aventuriers, où vous pourrez raconter votre triste histoire à d'autres malchanceux.

Et dans ce cas, c'est la **FIN**.

37

Alors que vous pensez avoir passé le garde, celui-ci renifle. Il maugrée alors et ouvre un œil jaune... Lorgnant ainsi sur la personne qui tente de tromper sa vigilance, à savoir VOUS. Immédiatement, il saute sur ses pieds et s'apprête à vous intercepter. Vous n'avez plus tellement de choix...

- ✓ vous pouvez encore fuir par la porte principale, en vous rendant au paragraphe **27**
- ✓ vous pouvez affronter le garde comme un vrai guerrier, au paragraphe **22**
- ✓ si vous disposez d'un moyen de vous rendre invisible en 3 assauts ou moins, faites-le au plus vite et rendez-vous au paragraphe **29**

38

Vous n'allez pas vous laisser faire par deux cabots miteux ! Alors que les molosses s'approchent, vous vous penchez en avant et vous criez plus fort qu'eux en empoignant votre arme. Les chiens dérapent dans la boue en geignant, puis sont immédiatement pris de panique, impressionnés. Ils prennent alors la fuite en direction du bosquet, détalant comme si le démon de la pâtée pour chien périmée était à leurs trousses. Vous savez qu'ils ne vont pas revenir de sitôt !

Vous gagnez 4 XP.

Il est temps pour vous d'inspecter tranquillement le périmètre, et vous vous rendez pour cela au paragraphe **33**.

39

Cela fait quelques secondes que vous combattez dans le couloir et le bruit a fini par réveiller les orques de la salle adjacente ! Tout en parant les coups de votre adversaire, vous les entendez grogner, sortir de leurs lits, prendre leurs armes... Il n'est pas difficile de comprendre qu'ils vont se hâter de venir défendre leur camarade ! Mais comme vous attaquez de nuit, ils sont un peu patauds, mal réveillés, et ils ne vont pas rappliquer de suite. Notez qu'il vous reste bien **douze assauts** avant que ne débarquent ces renforts, sur votre droite... Essayez de vaincre l'orque chétif pendant ce temps.

Continuez le combat au paragraphe **19**.

40

Vous retournez sous le couvert des arbres et vous réfléchissez... N'est-il pas un peu *convenu* d'entrer dans un donjon, comme ça, en pleine journée ? C'est vrai quoi, tout le monde le fait, ça n'est pas très original. Tous les employés du donjon vont être sur la brèche, en attente de voir passer des aventuriers à tabasser.

Non, franchement, ce n'est pas une bonne idée. Il vaut mieux attendre la nuit pour les surprendre, se faufiler, frapper là où ça fait mal et occire les gens pendant qu'ils dorment.

Le problème, c'est que la nuit, il fait... nuit ! Et du coup, c'est tout de même bien sombre, surtout à l'intérieur d'une bâtisse de pierre aux murs épais. À moins que vous ne soyez capable de voir dans l'obscurité ? Ou peut-être que vous êtes un mage ?

- ✓ si vous êtes nyctalope, rendez-vous au paragraphe **4**
- ✓ si vous êtes mage, rendez-vous au paragraphe **23**
- ✓ si vous n'êtes pas nyctalope ni mage, allez donc voir au paragraphe **28**

41

Vous frappez l'orque de manière violente dans son sommeil ! En conséquence, vous pourrez ajouter 5 points aux dégâts de la technique utilisée et son score d'armure sera ignoré ! Ce n'est pas mal, mais parviendrez-vous à le tuer en un coup ?

- ✓ si vous avez généré au moins 15 points de dégâts, vous tuez l'orque sur le coup ! Bien joué, rendez-vous alors au paragraphe **51**
- ✓ si vous générez moins de 15 points de dégâts, l'orque hurle, sursaute et vous devez vous rendre au paragraphe **31**

42

Vous examinez rapidement la porte et elle ne vous semble pas piégée. Du coup, vous utilisez la clé pour actionner la serrure, l'ensemble fonctionne sans aucun problème. La porte s'ouvre, révélant un vestibule qui donne sur une pièce sombre, encombrée.

Vous gagnez 1 XP.

Rendez-vous à présent au paragraphe 95.

43

Vous profitez d'un certain nombre de pierres mal disposées pour vous hisser – avec des gestes habiles et étudiés – jusqu'à la providentielle ouverture. En forçant un peu, vous arrivez à déloger le barreau déjà bien usé, puis vous balancez celui-ci dans les broussailles en ricanant.

Après un bref coup d'œil, vous constatez que vous avez fait le bon choix : la pièce dans laquelle donne cette meurtrière semble vide. Il ne vous reste plus qu'à vous tortiller en prenant garde de ne pas faire trop de bruit avec votre matériel. Vous vous laissez alors retomber de l'autre côté, atterrissant sur une petite commode vermoulue et un tas de couvertures sales.

Vous pouvez alors examiner la pièce au paragraphe **75**.

Le bouquin a visiblement été abandonné ici par les orques qui ne savaient pas quoi en faire... Mais il s'agit en fait du *Manuel des Insolites Ingrédients*, un ouvrage qui fait référence dans son domaine ! Lorsque vous l'aurez lu, vous serez à même de reconnaître facilement la plupart des ingrédients magiques communs utilisés en Terre de Fangh... C'est plutôt utile pour savoir ce qui a de la valeur, et ce qui n'en a pas. Ce bouquin pourrait vous faire gagner pas mal d'argent... Le livre lui-même pourra être revendu d'occasion autour de 15 pièces d'or, mais vous pensez qu'il vaut mieux le garder avec vous.

Continuez maintenant l'exploration de la pièce en vous rendant au paragraphe **11**.

Vous commencez à faire le tour de cette large bâtisse, en partant sur la gauche. En restant à couvert la plus grande partie du temps, vous cherchez des yeux une autre entrée, espérant échapper aux pièges sans doute installés sur cette peu discrète porte principale.

Il y a comme un petit fossé rempli d'eau croupie de chaque côté, peut-être les vestiges des douves originellement construite pour ce qui devait être un château. Effectivement, en voyant la tour de côté vous pensez qu'elle ressemble un peu à la demeure d'un seigneur local, mais la construction a été modifiée depuis longtemps et les dépendances probablement démolies. Il y a toutefois un genre de petite maison en pierre, à la toiture effondrée, plus loin sur le terrain. Le sol par ici est très boueux.

Vous êtes occupé à vous demander si c'est une bonne idée d'aller jusqu'à la cahute, quand un bruit sur votre gauche vous fait sursauter ! Vous vous retournez vivement pour voir fondre sur vous deux gros *chiens de garde*, les babines retroussées. Ils ne vont pas vous laisser trop de temps ! Il faut combattre ou trouver une ruse...

Spécial : Si vous avez la compétence *Comprendre les animaux*, tentez une épreuve d'INTELLIGENCE. Si elle est réussie, rendez-vous au paragraphe **32**, et sinon continuez la lecture.

Spécial : Si vous avez la compétence *Intimider*, vous pouvez tenter une épreuve de CHARISME, et si elle est réussie, les chiens prendront la fuite en direction des bois. Vous irez au paragraphe **38**, sinon continuez la lecture.

Vous allez devoir affronter les chiens ou fuir ! Si vous préférez la fuite, allez au paragraphe **8**. Sinon, empoignez vos armes et utilisez les scores ci-dessous pour combattre.

Vous avez le temps de tirer une flèche ou de lancer un sort (incantation deux assauts ou moins) avant que les chiens ne soient sur vous. Ensuite vous devrez combattre au corps-à-corps avec les animaux. Ils vous attaqueront à chaque assaut et vous ne pourrez tenter la parade que sur l'un d'entre eux !

Spécial : En cas d'attaque critique d'un chien, ignorez simplement votre score d'armure.

Chiens du donjon : AT 12 / Esquive 6 / PR : 1 / COU 9

Résistance Magie : 11

Mâchoire : 1D+3

Énergie vitale : 9

Vous pouvez choisir à tout moment de prendre la fuite en vous rendant au paragraphe **8**. Si vous triomphez des animaux, rendez-vous au paragraphe **13**. Si ce sont les animaux qui finissent par vous tuer, rendez-vous au paragraphe **36**.

46

Vous approchez de la porte en bois située dans le quart sud-est de la salle des gardes. Celle-ci est très légèrement entrouverte, comme s'il n'y avait pas vraiment besoin de la fermer... Et vous en arrivez à la conclusion qu'elle ne protège aucun trésor de valeur. Vous grimacez.

Par ailleurs, un filet d'air nauséabond semble se faufiler par l'interstice, le genre d'air que la plupart des gens n'ont pas du tout envie de respirer.

Si vous êtes d'une quelconque origine *elfique*, c'est déjà trop pour vous, et vous décidez d'abandonner là cette porte et de faire quelque chose de plus intéressant. Retournez de suite au paragraphe **11** en vous frottant le nez.

Si vous êtes d'une autre origine, vous pouvez choisir d'ouvrir la porte et d'inspecter les lieux, au paragraphe **53**, ou de retourner au paragraphe **11** pour choisir quelque chose de plus intéressant à faire.

47

La petite plaque comporte l'inscription suivante, et elle est rédigée en langue commune :

Livraisons

Merci de bien emballer la nourriture avant de la déverser par la trappe – nous avons toujours ce problème de rats !

Vous en savez un peu plus... Retournez au paragraphe **55**.

48

Vous êtes un érudit. Vous n'allez donc pas vous précipiter dans une tour inconnue sans étudier un peu le terrain ! Alors il est temps de mettre vos études à profit... Vous posez une main sur la porte et vous vous placez bien en face du bâtiment.

Que vous disposiez d'un sortilège ou d'un prodige pour détecter les ennemis ou les menaces à proximité, c'est maintenant à vous de passer votre épreuve... Saisissez-vous de votre grimoire et concentrez-vous.

Si c'est un échec, vous sentez le rouge de la honte vous monter au visage, et vous regardez un peu autour de vous, histoire d'être certain que personne ne vous a vu. Allez faire un autre choix au paragraphe **35**.

Si c'est une réussite, rendez-vous au paragraphe **17**.

49

Quelque chose attire votre attention, sous une écuelle sale... Il s'agit d'un petit morceau de parchemin taché de sauce de ragoût !

Vous écartez l'écuelle afin de lire le texte suivant :

Mot de passe du mois : BOUCLIER

Vous souriez, heureux d'avoir enfin de la chance. Vous gagnez 5 XP (sauf si vous connaissiez déjà le mot de passe). Les orques n'étaient peut-être pas assez malins pour comprendre à quoi servait ce parchemin ? Si c'était le cas, ils l'auraient peut-être remisé dans une cache, plutôt que de le laisser traîner...

Enfin, quoi qu'il en soit, vous embarquez le petit parchemin et le roulez dans votre poche. Vous pouvez à présent retourner à l'examen de la salle, au paragraphe **11**.

50

Vous examinez la porte et vous vous penchez pour observer la serrure, et même pour essayer de voir à travers. Mais quelque chose vous bouche la vue, probablement l'un de ces bidules métalliques. Avec la plus grande prudence, vous observez l'entourage de porte, et vous vous retrouvez même à quatre pattes en train d'essayer de voir par en-dessous. Hélas, la porte est bien faite, et c'est tout à fait impénétrable. Le métal des renforts, bien que rouillé, est épais et de bonne qualité.

Avec un petit morceau de parchemin plié, vous avez tâté l'interstice entre les battants et vous en arrivez à la conclusion que la porte n'est pas fermée à clé. C'est déjà ça. Et de plus, elle ne semble pas piégée. Si vous êtes *mage* ou *prêtre*, vous ne sentez aucune aura particulière.

Dans la manœuvre toutefois, vous avez trouvé *deux pièces d'or* enfoncées dans la boue sur le côté droit, probablement tombées d'une bourse... Vous pouvez les ajouter à votre pécule après un petit nettoyage.

Il vous reste à présent deux choix :

- ✓ vous ouvrez la porte au paragraphe **70**
- ✓ vous faites le tour de l'édifice au paragraphe **45**

51

Voilà, l'orque chétif qui gardait la porte a rendu l'âme. Vous n'êtes pas forcément fier de vous, mais c'est un premier pas vers le dénouement de cette aventure... Vous gagnez 7 XP.

Le combat n'a pas duré assez longtemps pour attirer l'attention des autres gardes, ceux que vous entendez dans la pièce, un peu plus loin sur la droite. C'est une aubaine !

Qu'allez-vous faire à présent ?

- ✓ fouiller la dépouille du garde, au paragraphe **25**
- ✓ continuer tout droit sans vous attarder, au paragraphe **63**

52

Quelque chose attire votre attention, sous une écuelle sale... Il s'agit d'un petit morceau de parchemin taché de sauce de ragoût !

Vous écartez l'écuelle et vous plissez les yeux, en essayant de comprendre les quelques mots qui y sont inscrits. Vous regrettez de ne pas savoir lire, mais vous en savez assez toutefois pour reconnaître un mot : *BOUCLIER*. C'est que vous avez déjà vu plusieurs fois ce mot inscrit dans les devantures des boutiques d'aventuriers...

Vous insistez un peu sur le déchiffrement du texte qui le précède, et il vous semble comprendre qu'il s'agit d'un mot de passe. Toutefois, vous ne savez pas à quoi il peut bien servir... Vous gagnez 5 XP (sauf si vous connaissiez déjà le mot de passe).

Vous embarquez le petit parchemin et le roulez dans votre poche. Vous pouvez à présent retourner à l'examen de la salle, au paragraphe **11**.

53

Vous poussez la porte, lentement, avec la pointe de votre arme, en vous mettant sur le côté. Ainsi vous pensez éviter un éventuel piège... Mais il n'y a pas de piège, apparemment. En revanche, une bouffée d'air chargée d'une forte odeur d'urine et d'excréments vous saute au visage. Vous vous retrouvez à l'entrée d'un petit couloir de quatre mètres de long, aboutissant à une salle très sombre. Sur le sol de cette salle, un baquet rempli d'eau pas très propre a été posé.... Vous pensez qu'il s'agit du cabinet de toilette des orques. Le concept en lui-même vous semble étrange.

Si vous n'avez pas d'amour-propre et que vous désirez fouiller les latrines, rendez-vous piteusement au paragraphe **59**.

Sinon, retournez à l'exploration de la salle, au paragraphe **11**.

54

Vous voici donc dans un couloir orienté est-ouest. En direction de l'est, il bifurque très vite vers le sud et vous n'en savez pas plus, à moins que vous ne veniez justement de cette direction... Côté ouest, après dix mètres de pavés humides, le couloir aboutit à un intéressant croisement. D'ici, vous pouvez y voir une statue et deux choix de destination, le nord ou le sud. Vous disposez également d'un peu de répit, ce qui pourrait vous permettre d'examiner un objet éventuellement dérobé sur une étagère. Alors, quel sera votre choix ?

- ✓ examiner l'objet, au paragraphe **113**
- ✓ aller vers l'est et le virage, au paragraphe **126**
- ✓ partir vers l'ouest et le croisement, au paragraphe **131**

Il y a dans le mur, à hauteur de visage et partiellement dissimulé derrière un buisson opportuniste, un panneau de bois vermoulu. Celui-ci est doté d'une poignée ainsi que d'une petite plaque pyrogravée par des mains malhabiles, qui présente une inscription. Si vous disposez de la compétence *Érudition*, allez au paragraphe 47. Sinon, continuez la lecture.

Vous observez attentivement le panneau. Avec des gonds sur la partie supérieure, il ressemble effectivement à une trappe murale. Après un moment d'hésitation, vous tirez lentement la poignée pour inspecter ce qui se trouve derrière : c'est un conduit ménagé dans la pierre, formant une descente en pente douce et qui date vraisemblablement de la construction de l'édifice. Au bout de ce conduit, deux mètres plus loin, vous apercevez l'intérieur d'une petite pièce qui semble encombrée d'objets. Une odeur de moisi et de poussière s'en échappe.

S'introduire dans la tour par ce conduit est peut-être risqué, mais sans doute moins que la porte principale. Toutefois, compte tenu de l'étroitesse du passage, cela ne vous sera pas possible si vous êtes d'origine *barbare, nain, orque, demi-orque* ou *ogre*. Dans l'un ou l'autre de ces cas, vous êtes simplement trop large...

- ✓ si vous voulez – et si vous *pouvez* – vous glisser dans le conduit, allez au paragraphe 24
- ✓ si vous n'en avez pas l'intention, vous pouvez toujours revenir à la porte d'entrée, au paragraphe 35

L'odeur au-dessus du bac de décantation est si forte que vous sentez votre estomac se soulever. Pour y échapper, vous engagez prudemment votre tête par une ouverture suintante afin d'inspecter le local dans lequel vous risquez d'aboutir. Vous comprenez un peu mieux l'étendue de votre misère : vous émergez dans les latrines ! Et celles-ci sont directement reliées au couloir puant. Bref, il est trop tard pour se poser des questions, et de toute façon vous êtes déjà si sale et couvert de matières immondes que rien ne pourra plus vous faire changer d'avis. C'est un peu dommage de commencer comme cela cette aventure, mais en votre for intérieur, vous jurez de vous venger, d'une façon ou d'une autre. Et surtout il faudra vraiment essayer d'oublier tout ça ! Quelques cruchons de vin à l'auberge, une fois sorti victorieux du donjon, devraient vous y aider. En attendant, il faut continuer.

Le cabinet ne fait que deux mètres sur quatre, avec un baquet d'eau sale, une serviette qui a bien trop servi et une installation de planche percée tout à fait standard. Sur votre gauche, à la sortie de cette petite pièce, se trouve une grande salle, et c'est cette dernière qui est éclairée par deux lampes à huile réglées sur « faible régime ». Nous sommes dans une installation souterraine, visiblement un quartier d'habitation pour plusieurs personnes. Vous pouvez voir dans la pièce une table chargée de flacons et d'assiettes, avec quelques chaises. Un peu plus loin, dans la pénombre d'une alcôve, un lit semble être occupé par une silhouette lourde, sous une couverture grise. La pièce s'étend également hors de votre vue, ce qui implique qu'il pourrait y avoir d'autres présences...

Il faut sortir de là sans faire trop de bruit, mais vous êtes encore au trois quart dans un passage étroit, glissant, et il y a votre équipement... Tentez donc une épreuve d'ADRESSE, pour voir. Si votre score d'armure (PR) naturel est supérieur à 3, vous compterez un malus de -2. S'il est supérieur à 6, vous compterez un malus de -4 ! Lancez votre D20...

- ✓ si vous réussissez l'épreuve, allez au paragraphe **171**
- ✓ si vous échouez, rendez-vous au paragraphe **176**
- ✓ si vous produisez un échec critique, allez au paragraphe **190**

57

Le couloir est silencieux en dehors de quelques ronflements rauques provenant de l'ouverture sur la gauche, des sons que vous entendez à peine... Il y aurait donc au moins deux personnes à cet endroit ?

Toutefois, peu vous importe pour le moment l'étendue de la menace dans la salle de gauche... Votre problème actuel se situe à plus faible distance, puisqu'il s'agit de l'orque endormi... Celui-ci n'est qu'à cinq pas ! Il a peut-être le sommeil lourd ? Ou pas...

Vous refermez lentement la porte derrière vous et vous devez prendre une décision... Le donjon est accessible mais il faut se faire quelque chose à propos de ce gardien.

- ✓ tenter de passer furtivement devant le garde et aller plus loin, au paragraphe **76**
- ✓ assassiner le garde dans son sommeil, au paragraphe **61**

58

Vous approchez de l'étagère avec précaution mais.. Ce n'est pas assez ! Vous avez fait du bruit, et bien sûr, les deux gardiens ont été tirés de leur sommeil... Ils grognent et commencent à se redresser, cherchant les armes posées près de leurs lits. Ils seront très vite sur vous !

- ✓ si vous désirez les affronter maintenant, traversez la salle à leur rencontre et rendez-vous au paragraphe **121** pour commencer le combat
- ✓ si vous préférez partir en courant vers la sortie, ouvrez la porte et fuyez à tout jamais, rendez-vous au paragraphe **200**

Vous êtes dans une pièce rectangulaire, de quatre mètres de large et longue de huit. C'est assez grand pour des toilettes, mais les propriétaires de donjon n'ont pas forcément réfléchi à la question... Et il est nécessaire d'avoir un endroit plutôt aéré, même si pour le moment, vous trouvez l'air difficilement respirable. Le baquet d'eau sert probablement d'habitat à des millions d'organismes dangereux, donc vous choisissez de ne pas vous y attarder. Près du plafond, une minuscule meurtrière laisse filtrer un filet d'air timide.

Enfin, au fond de la salle, une planche de bois percée d'un large trou permet à quiconque de faire ses besoins... Vous vous en approchez, en essayant de discerner dans la pénombre quelque chose qui aurait pu être abandonné sur place. Victoire ! Une pièce d'or aura sans doute glissé d'une poche et se retrouve à demi enfoncée dans la terre battue, non loin du siège. C'est un maigre butin, mais c'est toujours ça...

Vous vous emparez et vous la nettoyez sommairement avant la fourrer dans votre bourse. Enfin, vous profitez de l'occasion pour uriner et vous sortez de la pièce en hâte afin de reprendre votre respiration, mais vous constatez à ce moment que vos vêtements et vos cheveux semblent avoir absorbé une partie de l'odeur des latrines... C'est tout à fait déplaisant. Vous perdez 1 point de CHARISME jusqu'à votre prochaine ablution.

Quoi qu'il en soit, vous pouvez reprendre l'exploration de la salle des gardes au paragraphe **11**.

Vous inspectez votre nouvel environnement. Ce n'est pas vraiment un tunnel en fait, mais plutôt un genre de tranchée qui a été colmatée, avec le temps, par la végétation et les éléments. Et compte tenu de l'odeur et du filet d'eau sale qui coule sur le sol, ainsi que de diverses matières dont vous préférez ignorer la provenance, vous vous doutez que cet endroit est relié à un genre de système d'évacuation. Beurk.

Vous constatez aussi qu'il va vous falloir progresser à genoux dans la fange, car le plafond formé principalement de racines terreuses est très bas. Ce n'est pas très reluisant. Il faudra oublier de raconter cette histoire, quand vous parlerez à vos amis de l'aventure... Vous pourrez toujours mentionner un « super passage secret découvert grâce à vos talents de pisteur ».

Un peu plus loin derrière vous, le tunnel se rétrécit et aboutit à une grille, ne vous laissant le choix que d'une direction : vers la tour. Ce qui tombe plutôt bien, puisque c'est là que vous vouliez vous rendre... En soupirant, vous vous mettez en route, dans une position quelque peu humiliante. En vous penchant, vous trouvez une pièce d'or boueuse, que vous pouvez ajouter à votre pécule. Curieux, non ? Qui peut bien avoir perdu de l'argent à cet endroit ?

Heureusement, vous ne faites pas le trajet dans le noir complet, car il y a d'autres trous, de plus petite taille, qui laissent filtrer une lumière chiche. Au bout de deux minutes de parcours cependant, vous constatez que vous avez déjà trois SANGSUES accrochées à vos mains ! Vous les arrachez avec une grimace de dégoût. Avec hâte, vous accélérez pour parvenir jusqu'au bout de cette infecte galerie, et vous débouchez dans un genre de bac

de décantation tout à fait immonde. Au point où vous en êtes, vous le traversez, vous perdez à nouveau un point de CHARISME (jusqu'à la fin de l'aventure) puis vous arrachez encore quelques sangsues et vous devez ramper dans un conduit pierreux au bout duquel vous distinguez la lueur jaune et vacillante d'une flamme. C'est sans doute le souterrain de la tour ! Un endroit qui semble être éclairé par une torche, une lampe à huile ou un brasero... Parfait, vous y êtes.

Mode nuit : si vous avez attendu la nuit pour entrer dans le donjon, allez maintenant au paragraphe **56**.

Si vous êtes en journée, vous devrez vous rendre directement au paragraphe **65**.

61

Vous avez l'intention de tuer cet orque chétif pendant son sommeil. Cela ne vous semble pas très glorieux, mais assez prudent. Pour cela, vous disposez de deux choix : l'égorger de manière fourbe avec un couteau ou une dague bien affûtée (ce qui vous demandera un peu d'adresse et du courage, ainsi qu'une arme adéquate), ou alors l'attaquer de front en profitant de l'effet de surprise, pour tenter de le tuer en un coup avec une autre technique (dans ce dernier cas, vos capacités au combat seront testées).

Qu'allez-vous faire ?

- ✓ la manière fourbe, au paragraphe **62**
- ✓ l'attaque frontale, au paragraphe **64**

62

Vous avez opté pour la manière fourbe : si votre score de COURAGE actuel est en-dessous de 12, il vous faudra réussir une épreuve de COURAGE pour avoir le cran de faire une telle chose, un meurtre de sang-froid.

Si c'est un échec, vous déciderez alors de passer cet ennemi avec discrétion en vous rendant au paragraphe 71. En revanche, si vous êtes assez courageux, continuez la lecture.

Vous sortez votre dague ou couteau et vous vous mettez en position, prêt à frapper à la gorge. Vous placez une main sur la bouche du garde pour l'empêcher de crier... C'est parti ! Testez votre ADRESSE avec un bonus de +3 (c'est assez facile, tout de même).

- ✓ si c'est une réussite, vous égorgez l'orque qui tressaute en émettant un gargouillis infâme... Rendez-vous alors au paragraphe 51 pour en savoir plus
- ✓ si c'est un échec, quelque chose se passe mal et vous ne parvenez qu'à blesser le gardien (auquel vous enlèverez tout de même 4 PV en début de combat). Rendez-vous au paragraphe 31

63

Vous avancez – en essayant de faire le moins de bruit possible – jusqu’à une porte fermée, située dans le mur ouest. En face de celle-ci, le long du mur est du couloir, s’ouvre donc une salle assez vaste, après quatre mètres de vestibule, dont la plus grande partie est située au sud, une salle parallèle au couloir. Elle est éclairée chichement par une lampe à huile, peut-être deux. Depuis votre poste d’observation, vous distinguez une étagère qui pourrait servir de présentoir à un quelconque objet de valeur. Mais la salle n’est pas vide...

- ✓ si vous êtes en *mode nuit*, rendez-vous au paragraphe 72.
- ✓ sinon, tâchez d’en savoir plus au paragraphe 67.

64

Vous avez opté pour l'attaque frontale d'une cible assoupie. C'est un peu plus facile pour vous à imaginer que le meurtre froid, à la dague... Alors vous vous mettez en position pour frapper fort et bien, sur le crâne de l'orque endormi.

Résolvez maintenant votre attaque, ou bien le sortilège, prodige ou projectile que vous avez prévu d'utiliser. Si vous prévoyez une attaque physique ou une utilisation d'arme de jet, ce sera très facile et vous disposerez d'un bonus de +4.

- ✓ si vous obtenez une réussite critique, n'allez pas tirer les effets dans une table quelconque : votre ennemi décède sur le coup ! Vous prenez déjà deux XP et vous vous rendez au paragraphe **51**
- ✓ si vous avez juste réussi, rendez-vous au paragraphe **41**
- ✓ si c'est un échec, quelque chose se passe mal et vous vous embrouillez dans votre action en râlant de votre maladresse ! Rendez-vous au paragraphe **31**

Vous entendez des voix un peu aigres mais vous avancez, car vous n'avez plus trop le choix, désormais. Ce ne sont pas des monstres, ils parlent la langue commune.

L'odeur au-dessus du bac de décantation est si forte que vous sentez votre estomac se soulever. Pour y échapper, vous engagez prudemment votre tête par une ouverture suintante afin d'inspecter le local dans lequel vous risquez d'aboutir. Vous comprenez un peu mieux l'étendue de votre misère : vous arrivez dans les latrines ! Et celles-ci sont directement reliées au couloir puant. Bref, il est trop tard pour se poser des questions, et de toute façon vous êtes déjà si sale et couvert de matières immondes que rien ne pourra plus vous faire changer d'avis. C'est un peu dommage de commencer cette aventure de la sorte, mais en votre for intérieur, vous jurez de vous venger d'une façon ou d'une autre. En attendant, il faut continuer.

Le cabinet ne fait que deux mètres sur quatre, avec un baquet d'eau sale, une serviette qui a bien trop servi et une installation de planche percée tout à fait standard. Sur votre gauche, à la sortie de cette petite pièce, se trouve une grande salle, et c'est cette dernière qui est éclairée par trois lampes à huile réglées sur « plein régime ». Nous sommes dans une installation souterraine, visiblement un quartier d'habitation. Vous pouvez voir dans la pièce une table chargée de flacons, autour de laquelle trois types grassouillants, au physique peu amène, sont occupés à jouer aux cartes. Vous leur trouvez comme un air de famille... La pièce s'étend également hors de votre vue, et elle est sans doute plus vaste qu'il n'y paraît. Comme vous êtes dans les souterrains, elle reste basse de plafond.

Enfin, pour le moment, vous avez un problème. En effet, il vous est très difficile de faire demi-tour dans ce couloir étroit, et la pièce est occupée. Si vous sortez, vous serez à coup sûr découvert... Et les gars risquent de ne pas vous faire de cadeau. Vous pourriez peut-être attendre un peu qu'ils s'éloignent, mais votre position est ici très pénible.

Vous êtes occupé à vous poser toutes ces questions un peu graves lorsqu'un des trois hommes se lève, se dirigeant vers les latrines en tirant sur ses braies. Il braille en ricanant :

– Bah ! J'profite de mon avantage pour aller faire pisser la murène !

– T'as pas l'avantage ! le charrie un autre larron. C'est Glubert qui gagne !

Peu vous importe car... Il vient droit dans votre direction !

Vous murmurez un juron et vous reculez, mais vous parvenez juste à cogner votre tête contre un encadrement de bois pourri. L'homme vous aperçoit, ouvre des yeux grands comme des assiettes et se précipite vers vous en criant :

– Hé ! Les gars ! Y'a un peigne-cul qui sort la tête de nos gogues !

– Quoi ?

Il ne vous reste que deux possibilités :

- ✓ si vous n'êtes pas *barbare, orque, ogre, goblin ou gnôme*, vous pouvez trouver une excuse bidon, au paragraphe **188**
- ✓ vous vous propulsez hors de votre cachette malsaine pour les attaquer, au paragraphe **174**

Vous comprenez la langue de ces soudards... Ce sont des orques, bien sûr ! Au son de leur voix, vous pensez qu'ils sont deux. Et ils sont de toute évidence occupés à jouer à la Ribouflette, un jeu de taverne stupide avec des dés, dont les règles sont assez simples. En orque, on appelle ce jeu le *Zat'hrougal dok*, ce qui veut dire en gros « moi tape d'abord ». Vous savez que ce jeu nécessite de la concentration... C'est peut-être une information intéressante. Les orques affairés à ce jeu ne doivent pas être bien attentifs...

Vous pouvez retourner au paragraphe **80** et le lire en ignorant le premier bloc de texte.

67

La salle proche, sur votre droite, est sans doute un lieu de détente et de repos pour les gardes. Vous faites encore deux pas pour vous en approcher, longeant le mur avec précaution. Vous entendez distinctement deux voix d'orques, et ceux-ci sont bien occupés à quelque jeu de taverne. Toutefois, en avançant légèrement, vous parvenez à distinguer la table et les soudards ricanants... Et vous en arrivez à la conclusion qu'ils sont bien placés pour observer le couloir.

La présence des gardes vous empêche d'accéder à la porte de gauche : vous n'aurez jamais le temps de la crocheter ou de l'ouvrir sans être vu – et compte tenu de son état, elle va certainement grincer. Par contre, vous pouvez sans doute vous faufiler vers le nord en rampant, si vous avez du talent et votre matériel n'est pas trop encombrant. Enfin, il vous reste également la possibilité d'aller à la rencontre des orques pour inventer un baratin, de les attaquer par surprise, ou simplement de fuir le donjon pendant qu'il en est encore temps.

Qu'allez-vous faire ?

- ✓ vous faufiler par le couloir au nord, au paragraphe **78**
- ✓ baratiner les orques, au paragraphe **81**
- ✓ charger les orques, au paragraphe **89**
- ✓ quitter le donjon, au paragraphe **200**

68

Sans faire le moindre bruit, vous avez réussi à atteindre l'étagère. Divers objets sont disposés ici, dont certains qui peuvent vous être utiles. Toutefois, compte tenu des circonstances, vous ne pourrez prendre qu'un seul objet, sans quoi vous risquez vraiment de réveiller les orques ! Ceux-ci dorment sur des lits moisis, à moins de dix mètres de vous, et désormais à portée de vue. Il n'y a qu'une table et quelques chaises entre vous...

Leur sommeil ne vous semble pas assez lourd pour tenter la chance plus longtemps. Choisissez un objet dans cette liste, mais vite !

Vous pouvez prendre, au choix : un casque qui semble à votre taille, une corde enroulée, une outre de cuir, un petit canif à manche en corne, un livre. Notez cet objet, car vous ne pourrez pas le prendre une deuxième fois si jamais vous revenez ici plus tard... Vous pourrez examiner cet objet plus tard.

Vous gagnez 3 XP pour cet acte de larcin réussi !

Ensuite, vous pouvez décider d'occire les orques pendant qu'ils dorment – profitant ainsi habilement de votre avantage – et vous vous rendez pour cela au paragraphe **86**.

Si vous préférez revenir en arrière pour réfléchir un peu et examiner d'autres options, retournez au paragraphe **72**.

69

Puisque vous pouvez vous rendre invisible, c'est le moment ou jamais ! Cela vous permettra de passer ce carrefour de couloir en toute quiétude... Les gardes ne sont que deux, mais ils n'ont pas l'air commode.

Si vous avez besoin d'une épreuve pour vous rendre invisible (sortilège ou prodige), référez-vous à votre manuel et tentez l'épreuve maintenant. Si c'est un échec, vous devrez retourner au paragraphe **67** pour faire un autre choix...

Si l'épreuve est réussie, ou bien si vous disposez d'un objet magique ou d'une potion, utilisez l'un de ces derniers et... devenez invisible ! C'est bien pratique. Vous pouvez alors traverser le carrefour du couloir, sans vous soucier de la lumière des lampes à huile de la salle des gardes. Les deux orques affairés à leur jeu de dés ne vous verront pas, même si vous faites un peu de bruit.

Ouf ! Vous n'avez plus à vous soucier de ces vigiles pour le moment, c'est une belle victoire. Vous voilà au cœur du donjon. Vous avancez lentement le long du couloir en prêtant attention à d'éventuels pièges, et après quelques mètres vous tournez à gauche, vers l'ouest...

Rendez-vous au paragraphe **54**.

70

Vous attrapez une poignée et vous tirez la lourde porte, le plus lentement possible. Malgré cela, elle s'ouvre avec un craquement sinistre, en tremblotant. Vous serrez les dents. Devant vous, le corridor de l'entrée se profile... Un couloir d'une bonne vingtaine de mètres de long qui part vers le nord.

Sur votre gauche, à environ quatre mètres, une petite alcôve a été aménagée, avec un tabouret appuyé contre le mur. Un orque gardien y est assis et semble plongé dans un sommeil profond.

Une petite amphore de vin est renversée à ses pieds.

Plus loin, à dix mètres et toujours sur la gauche, une autre porte. Juste en face de celle-ci, sur la droite, une ouverture mène à une pièce qui semble faiblement éclairée par une lampe à huile, à en juger par la lueur jaune et vacillante qu'elle dégage.

Mode nuit : si vous avez attendu la nuit pour entrer dans le donjon, allez maintenant au paragraphe **57**.

Si vous êtes en journée, vous devrez vous rendre directement au paragraphe **80**.

71

Vous vous décidez à passer devant le garde, en faisant tout votre possible pour ne pas faire de bruit, ne pas traîner les pieds et ne pas respirer. Mais nous sommes en journée, le garde ne dort pas très bien...

Si vous avez un score de PR naturel de 3 ou moins et si vous avez la compétence *Déplacement silencieux*, rendez-vous de suite au paragraphe **63**.

Si vous avez un score de PR naturel de 3 ou moins, ou encore si vous êtes d'origine *elfe*, *demi-elfe* ou *gnôme*, vous disposez d'un bonus de +3 pour cette épreuve.

Dans les autres cas, vous devrez réussir une épreuve d'ADRESSE sans bonus autres que ceux déjà fournis par votre matériel ou vos compétences. Il est difficile de ne pas faire de bruit avec tout votre barda !

Tentez maintenant votre épreuve !

- ✓ si c'est une réussite, rendez-vous au paragraphe **63**
- ✓ si c'est un échec, allez donc au paragraphe **37**

La salle proche est sans doute un lieu de repos pour les gardes. Vous faites encore deux pas pour vous en approcher. Dans le silence de la nuit, vous prêtez l'oreille un certain temps et il vous semble discerner seulement deux respirations, avec quelques ronflements et grognements... Les sons proviennent du bout de la salle. Quoi qu'il en soit, ils ne sont pas humains... Et vous pensez qu'il s'agit de deux autres orques endormis.

Il vous est possible de vous en éloigner en partant au nord, le long d'un couloir qui tourne ensuite vers l'ouest. Vous pouvez aussi examiner plus attentivement la porte derrière vous, ou tenter de vous glisser jusqu'à l'étagère, dans la salle de garde. Enfin, il vous reste également la possibilité d'aller tuer les orques dans leur sommeil, ou de fuir le donjon pendant qu'il en est encore temps.

Qu'allez-vous faire ?

- ✓ prendre le couloir au nord, au paragraphe **14**
- ✓ examiner la porte, au paragraphe **77**
- ✓ vous approcher de l'étagère, au paragraphe **79**
- ✓ vous débarrasser des orques, au paragraphe **86**
- ✓ quitter le donjon, au paragraphe **200**

Il vous est impossible de résister à ces tentations. Vous mangez encore, et vous buvez encore... Puis peu à peu, vous vous sentez lourd et fatigué. Ce n'est pas bien de repartir à l'aventure dans cet état... Non, vraiment pas une bonne idée. Vous faites quelques pas et vous vous installez pour une petite sieste, derrière une étagère sur un tas de vieilles couvertures. Personne ne viendra vous trouver ici !

Vous sombrez alors dans un sommeil digestif, aviné, au cours duquel vous rêvez de trésors, de dragons, de rôtis de porc géants, de fontaines de vin rouge coulant sur les corps de jeunes femmes dénudées... Mais hélas, vous dormez bien trop longtemps.

Quand vous revenez à vous, quelque chose vous gêne. Vous tentez de remuer, mais vous constatez alors que vous êtes *ligoté* entre deux rangées d'étagères poussiéreuses. Non loin de là, un gobelin vêtu de haillons est *en train de fouiller dans votre sac* ! Il émet de petits gloussements. Furieux et impuissant, vous ne pouvez vous empêcher de l'insulter, mais la créature se retourne vers vous avec une expression agacée. Le gobelin s'empare alors d'un lourd pied de table et se dirige vers vous... Vous tentez d'échapper à ce qui va se produire, mais c'est peine perdue. Pourtant, le gobelin n'est pas très habile, et il doit donc s'y reprendre à plusieurs fois pour vous assommer, frappant votre crâne avec ardeur.

Vous ressentez une intense douleur à la tête et vous glissez dans l'inconscience, encore...

Un peu plus tard, vous revenez à vous mais vous entendez plusieurs voix, des voix épaisses, des rires. Puis vous constatez que quelqu'un vous a mis la tête dans un sac ! Des mains brutales vous palpent, arrachant votre équipement. En vous débattant, vous énervez vos tortionnaires et ceux-ci vous tabassent avec hargne. Perclus de douleurs, vous vous évanouissez de nouveau...

Rendez-vous au paragraphe **84**.

74

Vous approchez de l'étagère avec précaution mais.. Ce n'est vraiment pas votre jour, décidément. Vous faites tellement d'efforts pour ne pas faire de bruit que vous oubliez de regarder par terre... Les orques ont laissé traîné des épluchures de légumes et vous glissez sur l'une d'entre elles, puis vous tombez la tête en avant dans l'étagère. Des objets divers vous dégringolent dessus, vous grognez et lâchez quelques jurons, puis l'instant d'après vous vous retrouvez debout, à moitié sonné... Mais les gardes ont été réveillés par ce vacarme ! Et comme vous avez perdu pas mal de temps, ils sont déjà sur vous...

Vous avez une chance de fuir en retournant à l'entrée, mais c'est un peu dangereux.

- ✓ Si vous voulez fuir, allez au paragraphe **27**
- ✓ Sinon, rendez-vous au paragraphe **121** pour commencer le combat.

Vous vous trouvez dans une chambrette, un local dont l'ameublement est aussi pauvre que l'aération. La minuscule fenêtre en haut du mur n'est pas très utile. En effet, ça sent le renfermé, les champignons et le vieux fromage.

Il y ici une petite commode vermoulue, que vous fouillez rapidement. Elle ne contient rien d'autre que des haillons, une gourde percée, un peigne dont il manque la moitié des dents et un saucisson sec tellement racorni qu'il ne pourrait même pas nourrir un coyote. Vous n'avez que faire de tout cela. Le lit est défait, mais doté d'un matelas et de deux couvertures de laine usagées, à l'odeur vague de moisi (que vous pouvez choisir d'ajouter à votre équipement sous la dénomination « couverture de paysan »). Mais rien de plus.

Enfin, vous jetez un œil dans le couloir et vous remarquez une autre porte à l'ouest, à cinq mètres, ainsi qu'un croisement, à douze mètres au nord.

Vous pourriez en profiter pour piquer un roupillon, dans le but de récupérer un peu d'énergie, en imaginant que personne ne viendra vous chercher ici... Ou continuer votre exploration.

Que comptez-vous faire à présent ?

- ✓ dormir un peu, au paragraphe **147**
- ✓ vous rendre au croisement, au nord du couloir, au paragraphe **131**
- ✓ ouvrir l'autre porte dans le couloir, en *mode nuit* au paragraphe **170** ou sinon au paragraphe **149**

76

Vous vous décidez à passer devant le garde, en faisant tout votre possible pour ne pas faire de bruit, ne pas traîner les pieds et ne pas respirer. Comme c'est la nuit, le garde est assez profondément endormi...

Si vous avez un score de PR naturel de 3 ou moins, ou si vous êtes d'origine *elfe*, *demi-elfe* ou *gnôme*, vous passez sans problème, avec un sourire narquois sur les lèvres. Rendez-vous au paragraphe **63**.

Si vous avez un score de PR naturel supérieur à 3, vous devrez réussir une épreuve d'ADRESSE pour ne pas faire de bruit avec tout votre barda. Et comme c'est la nuit, vous aurez tout de même un bonus de +3. Tentez maintenant votre épreuve AD+3 ! Si c'est une réussite, rendez-vous au paragraphe **63**. Si c'est un échec, allez donc au paragraphe **37**...

Il y a ici une porte en bois, assez classique, avec une poignée et une serrure. En collant votre oreille au panneau de bois, durant presque une minute, vous n'entendez aucun bruit de l'autre côté. Vous vous penchez ensuite sur la serrure en essayant de faire le moins de bruit possible, et vous en arrivez à la conclusion qu'elle est fermée à clé... Vous pouvez voir le loquet d'ici ! Ce n'est pas une serrure très sophistiquée.

Ce n'est pas de chance. Mais peut-être avez-vous les outils et compétences nécessaires à son crochetage ? La compétence *Serrurier* est indispensable pour cela. Il vous semble absolument hors de question de l'ouvrir par la force, car vous éveillerez très certainement les orques assoupis à quelques mètres d'ici... Il faudra donc vous assurer de leur décès avant de procéder à un passage en force.

- ✓ si vous désirez crocheter la porte en silence, ou si vous disposez d'un sortilège adapté comme le *déclencheur de Zorlaki*, rendez-vous au paragraphe **83**
- ✓ sinon, retournez à l'examen de vos possibilités au paragraphe **72**, mais sans vous intéresser à la porte puisque c'est déjà fait...

78

Vous n'avez guère envie de lutter contre ces deux gardes. Ils semblent tout à fait brutaux. Mais passer comme ça, à moins de dix mètres de la table où ils sont affairés, au beau milieu d'un couloir éclairé, ça ne va pas être facile...

Si vous disposez d'un moyen de vous rendre invisible et que vous voulez en profiter, allez au paragraphe **69**. Sinon, continuez la lecture de ce paragraphe.

Si votre score d'armure naturel (PR) est supérieur à 3, ou bien si vous êtes d'origine *ogre*, *orque* ou *demi-orque*, vous abandonnez l'idée. Ce n'est juste pas réalisable, vous êtes maladroit, lourdaud, et vous allez forcément faire du bruit. Retournez à ce moment au paragraphe **67** pour faire un autre choix.

À partir d'ici, nous admettons que vous êtes adroit et léger. Si vous avez un score de PR naturel de 3 ou moins et si vous avez la compétence *Déplacement silencieux*, rendez-vous de suite au paragraphe **102**. Et dans le cas où vous seriez d'origine *elfe*, *demi-elfe* ou *gnôme*, vous n'aurez pas de malus pour cette épreuve.

Enfin, il est temps de s'y mettre ! Si vous n'entrez pas dans les descriptions précédentes, testez maintenant votre ADRESSE avec un malus -2.

- ✓ Si c'est une réussite, allez au paragraphe **102**
- ✓ Si c'est un échec, rendez-vous au paragraphe **106**

79

Cette étagère vous intrigue. Cependant, pour y accéder, vous allez devoir entrer dans la pièce où dorment deux vigiles... Et vous aurez besoin de faire preuve de discrétion pour ne pas les réveiller. Vous avancez dans le vestibule et l'étagère n'est plus qu'à six mètres...

Si vous avez un score de PR naturel de 3 ou moins et si vous avez la compétence *Déplacement silencieux*, rendez-vous de suite au paragraphe **68**.

Si vous êtes d'origine *elfe* ou *demi-elfe*, vous disposez d'un bonus de +3 pour cette épreuve.

Dans les autres cas, vous devrez réussir une épreuve d'ADRESSE sans bonus autres que ceux déjà fournis par votre matériel ou vos compétences.

Tentez maintenant votre épreuve !

- ✓ si c'est une réussite, rendez-vous au paragraphe **68**
- ✓ si c'est un échec, allez donc au paragraphe **58**
- ✓ si c'est un échec critique, rendez-vous au paragraphe **74**

80

Des voix grasses et rauques proviennent de l'ouverture sur la gauche... Et même un rire. Vous entendez aussi le bruit significatif d'un gobelet posé sur une table... Il y a donc au moins deux personnes à cet endroit. Si vous êtes orque, gobelin ou demi-orque, ou si vous avez la compétence *Langue des monstres*, rendez-vous de suite au paragraphe **66**.

Toutefois, peu vous importe pour le moment l'étendue de la menace dans la salle de gauche... Votre problème actuel se situe à plus faible distance, puisqu'il s'agit de l'orque endormi... Celui-ci n'est qu'à cinq pas ! Il a peut-être le sommeil lourd ? Ou pas...

Vous refermez lentement la porte derrière vous et vous devez prendre une décision... Le donjon est accessible, mais il convient de faire quelque chose à propos de ce gardien.

- ✓ tenter de passer furtivement devant le garde et aller plus loin, au paragraphe **71**
- ✓ assassiner le garde dans son sommeil, au paragraphe **61**

81

Il y a un truc que vous avez toujours rêvé de faire : bluffer une assistance. Vous savez qu'avec de l'aplomb et de la conviction, on peut faire avaler n'importe quoi à n'importe qui. Cela ne doit pas être très difficile de berner ces gardiens...

Vous avancez donc directement vers eux, l'air conquérant.

Si vous êtes d'origine *orque* ou *demi-orque*, allez au paragraphe **107**. Si vous êtes d'une quelconque origine *elfe*, *demi-elfe* ou *nain*, rendez-vous au paragraphe **117**.

Si vous n'entrez dans aucune de ces catégories, vous allez devoir tenter en premier une épreuve de CHARISME...

- ✓ Si c'est une réussite, allez au paragraphe **122**
- ✓ Si c'est un échec, rendez-vous au paragraphe **128**

82

La petite chambre est meublée d'un simple lit en fer, d'un guéridon mangé par la vermine et d'un baquet d'eau sale. Une étroite meurtrière, située à trois mètres de haut, y laisse entrer un peu d'air frais. Du matériel de ménage a été posé là, contre un mur : balais, seau, chiffons.

Sur le guéridon, vous voyez briller quelques babioles, et sur le coup, vous pensez qu'il s'agit d'un trésor... Mais vous déchantez rapidement. En fait, ce ne sont que des breloques de métal, des objets que vous auriez bien du mal à vendre. Il y a environ pour deux kilos de machins de ce type...

Si votre métier est *noble*, *marchand* ou *ménestrel*, vous pourrez en tirer environ 10 PO, pour peu que vous parveniez à baratiner un propriétaire de bazar. Sinon, il n'est pas sûr que vous arriviez à en faire quoi que ce soit.

Sous le guéridon, un petit tas de vêtements sales constitue sans doute la garde-robe de l'occupant des lieux. Toutes les poches sont vides. Vous commencez à désespérer mais vous trouvez finalement une petite bourse accrochée à un vieux pantalon taille « enfant », que quelqu'un a laissé traîner derrière la porte. Il y a là 8 pièces d'or et 7 pièces d'argent ! Ce n'est pas un trésor extraordinaire, mais ça justifie le déplacement.

Il vous reste maintenant deux choix :

- ✓ vous rendre jusqu'à la deuxième chambre, au sud, au paragraphe **142**
- ✓ retourner au croisement, au nord, au paragraphe **131**

83

Crochetage : vous sortez votre petit kit de crochetage et vous commencez à trafiquer la serrure, la respiration courte. Chaque bruit que vous produisez vous semble décuplé par la réverbération du couloir, c'est assez éprouvant...

Tentez une épreuve d'ADRESSE à présent pour savoir ce qu'il advient de votre performance :

- ✓ si c'est une réussite, allez au paragraphe **88**
- ✓ si c'est un échec, allez au paragraphe **96**
- ✓ enfin, si vous obtenez un échec critique, serrez les dents et rendez-vous au paragraphe **99**

Sortilège : si vous avez un sort ou un objet magique chargé permettant d'ouvrir des portes, c'est le moment de réaliser votre épreuve (ou d'utiliser le matériel). Ensuite :

- ✓ si c'est une réussite, allez au paragraphe **88**
- ✓ si c'est un échec, allez au paragraphe **96**

Vous reprenez difficilement connaissance dans un local humide, froid, en tout point déplaisant. Et il est possible que ça ne soit pas votre première visite ici ! Vous n'avez plus sur vous que des vêtements de base (votre score de PR est donc nul), et même plus de chaussures. On vous a privé de vos armes, bijoux, sac à dos... Vous voilà réduit à l'état de mendiant. Vous souffrez, en outre, d'un affreux mal de crâne et vous vous sentez faible (retranchez 10 PV de votre score *maximum* d'énergie vitale – ce sera votre nouveau score, du moins jusqu'à ce que vous trouviez un moyen d'aller mieux).

Vous n'aimez pas la tournure que prend cette aventure...

Le sol est couvert de paille usagée, souillée. Vraisemblablement, quelqu'un s'est soulagé plusieurs fois ici, sans prendre la peine de changer la litière... Et vous vous rendez compte, en clignant des yeux, que vous êtes dans un cachot. La salle fait quatre mètres sur six, avec une porte épaisse et lourde sur un côté. Une petite ouverture grillagée, située à hauteur du visage, doit permettre de dialoguer avec les geôliers, quels qu'ils soient...

Il n'y a rien d'autre dans la pièce, en dehors d'une vieille couverture sale gisant un peu plus loin.

- ✓ si vous êtes de sexe féminin, allez donc vous lamenter en rejoignant le paragraphe **94**
- ✓ si vous êtes de sexe masculin, pleurez sur votre sort, au paragraphe **101**

Vous aviez vu juste... Vous voici dans un petit cellier. C'est une pièce de quatre mètres de côté, basse de plafond et très sombre.

Sur le mur nord, un genre de vide-ordure donnant sur l'extérieur permet visiblement de déposer des sacs de céréales et des paquets, du moins c'est ce que vous comprenez en avisant ceux qui sont empilés juste en dessous, comme s'ils avaient chuté après avoir été poussés depuis le dehors par un manutentionnaire peu zélé. D'ailleurs, l'un des sacs a souffert du voyage et il est éventré sur quelques centimètres. Autour de ces colis, des pièges à ressort et des tapettes ont été posés. Certains d'entre eux sont même garnis d'un rongeur mort, desséché. Quelques bestioles sont crevées ici depuis plusieurs jours, ce qui vous laisse penser que cette pièce n'est pas visitée quotidiennement.

Contre le mur ouest, plusieurs caisses ont été empilées, ainsi que des sacs de toile vides et de vieux chiffons. Il doit être possible de déplacer quelques caisses et d'empiler des sacs pour se fabriquer une planque douillette, ce qui permettrait de se reposer.

Qu'allez-vous faire ?

- ✓ essayer de vous reposer, au paragraphe **285**
- ✓ fouiller la pièce, au paragraphe **293**
- ✓ sortir de la pièce par le couloir à l'est, au paragraphe **295**

86

Lentement et le plus silencieusement possible, vous avancez jusqu'à l'entrée de la salle des gardes afin de l'examiner dans son intégralité.

Vous vous trouvez dans une grande salle, de huit mètres sur seize environ, qui s'étale dans un axe nord-sud et offre un espace de détente pour les vigiles de la tour. Elle est meublée d'une table ronde et de quelques chaises en bois, de quelques tabourets, de deux lits en fer et c'est à peu près tout. Sur votre gauche, non loin de l'entrée, se dresse une étagère branlante encombrée de vieilleries. Sur votre droite, un râtelier d'armes attire votre œil. Enfin, au sud-est, il y a une petite porte. Mais votre principal souci pour le moment, ce sont les orques assoupis sur les lits, à moins de dix mètres de vous... Il vous faut trouver un moyen d'en venir à bout.

En réfléchissant un peu, vous trouvez les options suivantes :

- ✓ si vous savez vous rendre invisible, concevez un plan basé sur la surprise et la confusion, au paragraphe **93**
- ✓ attaquer bille en tête, en sautant sur eux comme un diable, au paragraphe **97**
- ✓ en assassiner un avec fourberie, puis affronter l'ennemi restant par la suite, au paragraphe **104**
- ✓ profiter de vos talents pour lancer un sortilège ou un prodige de zone, au paragraphe **110**
- ✓ tirer soigneusement à l'arme de jet et attaquer ensuite, au paragraphe **115**

87

Tout cela tombe très bien, vous aviez une sacrée fringale ! Et une petite soif, aussi. Du coup, vous commencez à vous empiffrer en descendant l'une des amphores de vin – d'un assez mauvais cru, au demeurant.

Bref, après avoir dévoré l'équivalent de deux rations, vous vous rendez compte que vous ne pourrez pas emporter toute cette nourriture avec vous, ni tout cet alcool... C'est bien dommage, il ne faut pas gâcher. C'est le moment de tester votre INTELLIGENCE. Passez une épreuve INT avec un bonus de +4.

- ✓ si c'est une réussite, rendez-vous au paragraphe **92**
- ✓ si c'est un échec, allez au paragraphe **73**

88

Vous avez réussi à débloquer cette serrure ! C'est une bonne nouvelle et vous gagnez 2 XP.

Vous ouvrez alors lentement la porte et vous jetez un œil à la salle suivante : il s'agit vraisemblablement d'un genre de bric-à-brac, une salle sans danger. Vous entrez et vous refermez la porte derrière vous, le souffle court.

Vous pouvez à présent examiner les lieux, au paragraphe 95.

Vous n'êtes pas venu jusqu'ici pour vous dégonfler à la vue de deux orques à moitié avinés... Alors vous allez les attaquer, comme tout aventurier qui se respecte ! Les orques sont actuellement assis sur des tabourets autour d'une table, leurs armes à portée de main. Si vous profitez de votre surprise, il leur faudra un peu de temps pour être opérationnels.

Si vous êtes mage, prêtre ou paladin, vous pouvez déjà préparer un sortilège ou un prodige et le lancer avant d'attaquer : cela pourrait vous donner l'avantage. Si le résultat de cette épreuve est positif, vous en appliquerez les effets au paragraphe indiqué pour le combat.

Si vous disposez d'une arme de jet, vous pourrez tirer une fois, avec un bonus de +3 car la table n'est pas très loin et que vous avez le temps de viser. Ensuite, vous devrez changer d'arme pour vous retrouver au contact (si votre tir est réussi, notez les dégâts et les éventuels effets du poison, si vous en utilisez).

Pour la scène d'action qui va suivre, vous aurez l'avantage de la surprise : les orques auront besoin de trois assauts pour attraper leur arme et se lever, ensuite ils pourront commencer à riposter. D'ici là, vous pourrez les frapper en toute impunité.

Ensuite, le combat sera résolu normalement.

Attaquez les orques en vous rendant au paragraphe **121** !

Vous venez d'utiliser un point de destin. Ce qui signifie qu'on vous croyait mort, mais que vous n'êtes pas vraiment mort... Il faut croire que les dieux se sont penchés sur votre cas, et qu'en hochant la tête, ils ont décidé de vous octroyer une chance supplémentaire d'avoir un destin brillant.

En fait, les employés de ménage du donjon ont fini par évacuer votre corps, parce que celui-ci encombrait la place. Vous avez eu de la chance de ne pas finir en repas pour les chiens.

La bouche pâteuse et le corps fiévreux, vous reprenez connaissance, allongé dans un fossé boueux à deux cent mètres de la tour. Vous avez mal partout. Il va vous falloir des soins et un nouvel équipement si vous voulez repartir à l'aventure... Il ne vous reste rien d'autre que vos vêtements et vos chaussures. Tout le reste a été dérobé par les orques ! Vous retrouvez néanmoins 5 PO perdues dans la doublure de votre chemise, et vous remerciez le trou dans votre poche.

Vous gagnez 15 XP pour avoir survécu à cette horreur. Vous prenez alors le chemin de Loubet, hagard, en traînant les pieds sur le sentier boueux. Un peu plus loin, vous trouvez le long d'une clôture une solide pelle un peu rouillée, oubliée par un paysan. Cela pourrait toujours vous servir d'arme de fortune... (pelle : 1D+1 PI, AT/PRD-2, rupture 1-5).

Et de toute façon, pour le moment, c'est la **FIN**.

91

Vous maudissez cent fois votre maladresse ! Le juron que vous avez lâché en vous blessant... Votre éclat de voix n'était pas suffisant pour réveiller les gardiens assoupis dans la salle mais l'orque chétif qui sommeillait à l'entrée du donjon a sursauté ! Vous vous en rendez compte car il fait tomber son tabouret en se levant et regarde dans votre direction... Damnation, il ne va pas tarder à vous charger !

- ✓ vous pouvez affronter le garde comme un vrai guerrier, au paragraphe **22**
- ✓ si vous disposez d'un moyen de vous rendre invisible en 3 assauts ou moins, faites-le au plus vite et rendez-vous au paragraphe **29**

92

Vous allez prendre quelques rations de nourriture sans trop vous encombrer, mais il en restera sur place. Peu vous importe, en tout cas, vous n'êtes pas venu ici pour manger... Votre intelligence vous dicte de ne pas vous tracasser à ce propos. Vous avez autre chose à faire !

Voici combien de rations vous pouvez emporter sans vous encombrer, en fonction de votre origine :

- ✓ Ogre : huit rations
- ✓ Nain, orque, demi-orque ou barbare : cinq rations
- ✓ Une quelconque origine elfe : trois rations
- ✓ Gnôme : une ration (mais cela vous fait deux repas)
- ✓ Une autre origine : quatre rations

Passer ensuite à l'exploration de la salle en vous rendant au paragraphe **105**.

Dans le silence de la salle, uniquement troublé par les respirations des orques, vous réfléchissez à un plan rusé vous permettant de venir à bout de ceux-ci.

Vous savez une chose à propos de l'invisibilité : dans la plupart des cas, on redevient visible en attaquant quelqu'un. Que vous disposiez d'une bague, d'une potion ou d'un sortilège, à votre niveau il n'y a pas de mystère : c'est ainsi, et il faut faire avec. Vous devrez donc trouver un moyen d'utiliser l'invisibilité comme un moyen de surprendre vos adversaires, et non pas pour prendre l'avantage pendant le combat.

Le principe serait d'attirer les orques du côté de la table, pendant que vous faites le tour afin de les attaquer à revers. La corde que vous voyez sur l'étagère derrière vous pourrait même permettre, une fois tendue entre deux chaises, de les faire chuter. Avec quelques assauts d'avance, vous pourriez vaincre les soudards sans encaisser une seule blessure !

Mais cela va demander beaucoup de discrétion : il faut installer la corde, puis réveiller les orques, les contourner et réussir à les pousser, puis les combattre. Les orques sentent le danger, c'est bien connu, ils ont un instinct !

Cette entreprise ne sera donc possible que si vous pouvez vous rendre invisible. Vous devez aussi avoir : soit la compétence *Déplacement silencieux*, soit être d'une quelconque origine *elfe*, soit avoir 3 ou moins en score de PR naturel. Si vous voulez tenter le coup, allez au paragraphe 98. Si vous préférez réfléchir à un autre plan, retournez au 86.

Vous saviez, en votre for intérieur, que ça n'était pas une bonne idée de partir seule à l'aventure. Pas une bonne idée *du tout* ! Et puis, votre mère vous avait prévenue... Quand on se fait capturer et qu'on est une femme, il se passe toujours des choses tout à fait désagréables, car les soudards laissent rarement passer leur chance de... s'amuser à vos dépends. Mais vous avez choisi de ne pas l'écouter.

Quoi qu'il en soit, vous vous remettez peu à peu de votre choc et vous faites le bilan de vos multiples douleurs. Considérant celle qui monte à présent de votre bas-ventre, vous en déduisez que vous avez été *abusée*, peut-être plusieurs fois, pendant votre période d'inconscience. Et pas seulement par la voie naturelle... Les saloplots ont pris leur temps ! Dégoûtée, vous ne pouvez vous empêcher de vomir dans un coin de la pièce, puis vous utilisez une écuelle d'eau croupie pour vous nettoyer le mieux possible, les dents serrées.

Vous ressentez pour le moment une grande impuissance, mais vous vous promettez de faire votre possible pour que ces malfrats paient très cher les outrages qui vous ont été infligés. Eux, et tous les salopards du même genre ! Cette *rage* vous octroie, de manière permanente à partir de ce jour, un point de COURAGE (que vous ajoutez à votre caractéristique de base).

- ✓ si vous êtes *mage*, *paladin* ou *prêtre* de niveau 3 ou supérieur, rendez-vous directement au paragraphe **235**
- ✓ sinon, rendez-vous au paragraphe **194**

Il fait vraiment très sombre ici car aucune meurtrière ne vient éclairer ce couloir. Vous tâtonnez et trouvez une lampe à huile accrochée le long du mur, et vous vous empressiez de l'allumer. C'est déjà mieux ! Vous êtes à présent sur le seuil d'une pièce carrée, assez basse de plafond, d'environ huit mètres de large sur autant de long. Le vestibule, dans lequel vous stationnez actuellement, est lui-même un carré de quatre mètres de côté.

La pièce est encombrée de larges étagères poussiéreuses, et beaucoup d'objets ont été entreposés ici au cours des années. D'après l'état général du matériel, vous pensez même qu'il s'agit de *décennies*. On trouve là de vieux outils de jardin, des dizaines de bocaux de tailles diverses, des amphores vides, des seaux et des balais usagés, des couvertures mangées par les mites, de vieux cadres de lits, des matelas éventrés, des cagettes brisées, du mobilier détérioré... Au premier coup d'œil donc, vous ne comprenez pas pourquoi ce local était fermé.

En avançant d'un pas, vous butez dans quelque chose et vous découvrez une caisse près de l'entrée. Vous soulevez prudemment son couvercle... Elle contient des provisions soigneusement rangées et emballées ! Du jambon sec, des bocaux de rillettes, deux miches de pain, du saucisson et même quelques légumes, des amphores de vin... Il y a là pas moins de seize *rations de nourriture*. Sans doute le ravitaillement livré par le maître du donjon pour ses vigiles ! C'est très intéressant.

Si vous avez l'une des compétences *Appel du ventre* ou *Appel du tonneau*, rendez-vous de suite au paragraphe 87. Sinon, récupérez des provisions au paragraphe 92.

Visiblement, vous n'avez pas le talent nécessaire à cette opération, ou alors vos outils ne sont pas adaptés. Enfin, toujours est-il que la porte demeure fermée malgré vos efforts. Comme l'environnement n'est pas très sûr, vous décidez d'abandonner votre idée et de ne pas essayer à nouveau, en vous concentrant sur d'autres possibilités.

Retournez au paragraphe **72** pour évaluer la situation.

Alors la stratégie, ça n'est pas trop votre truc. En même temps, ces types sont endormis, et vous êtes en pleine forme, bien éveillé, avec une arme à la main... Vos chances de succès vous semblent plutôt bonnes !

Vous vous précipitez à travers la salle et foncez sur le premier des orques, lequel a tout juste le temps d'ouvrir un œil avant de prendre votre premier coup sur la cafetière...

Pour le combat qui va suivre, vous aurez l'avantage de la surprise : le premier orque, celui que vous attaquez actuellement, aura besoin de cinq assauts pour s'éveiller, attraper son arme et commencer à riposter. D'ici là, vous pourrez le frapper en toute impunité et il cela vous donne pas mal de chances de l'occire. Pour celui qui se trouve derrière, déjà partiellement éveillé par votre charge, il lui faudra trois assauts pour rejoindre l'échauffourée.

Ensuite, le combat sera résolu normalement, à deux contre un.

Attaquez les orques en vous rendant au paragraphe **121**.

Vous décidez de vous lancer dans cette entreprise. Passons donc à l'exécution du plan ! Cela ne va pas être facile, mais en tout cas cela risque d'être amusant. Premièrement, vous allez devoir vous rendre invisible. S'il s'agit d'un sortilège ou d'un prodige et que vous échouez, retournez au paragraphe **103**.

En second, vous devrez réussir deux épreuves d'ADRESSE (discrétion), pour installer la corde autour des pieds de deux chaises sans réveiller les gardes endormis. Pour cela, vous pouvez disposer de votre éventuel bonus de *déplacement silencieux* ou des bonus liés à votre matériel.

Ensuite, vous allez faire un peu de bruit pour réveiller et attirer les orques, et vous ferez alors le tour de la table tandis qu'ils s'approchent. Vous devrez alors réussir une autre épreuve d'ADRESSE en discrétion, aux mêmes conditions que les premières. Puis vous serez en position !

Pour finir, vous devrez réussir une épreuve sur une moyenne FORCE/ADRESSE afin de pousser les deux orques sur la corde, et alors vous pourrez attaquer des ennemis au sol, déstabilisés et surpris. Là, vous commencerez le combat !

- ✓ si vous ratez l'une des deux premières épreuves AD, rendez-vous au paragraphe **103**
- ✓ si vous ratez la troisième épreuve AD, allez au paragraphe **109**
- ✓ si vous ratez l'épreuve AD/FO, allez au paragraphe **114**
- ✓ enfin, si vous êtes un roi de la fourberie et que vous réussissez toutes les épreuves, allez au paragraphe **119**

Vous vous escrimez sur la serrure et sur vos outils sans obtenir le moindre résultat... Ce n'est vraiment pas votre jour ! Puis, énervé par votre incompetence, vous forcez sur un petit levier de crochetage et celui-ci casse en deux, vous blessant cruellement au pouce. Vous lâchez un juron dans le silence du couloir et votre voix vous semble beaucoup trop forte... Vous en aviez presque oublié que c'était la nuit, et que des gardiens reposaient à quelques mètres ! Palsambouille !

Avez-vous laissé en vie l'orque chétif qui somnolait sur son tabouret ?

- ✓ si le gardien de l'entrée est déjà mort, vous reprenez votre souffle avec difficulté, l'oreille tendue... Rendez-vous donc au paragraphe **72** pour trouver autre chose à faire que ce maudit crochetage
- ✓ si vous aviez épargné ce gardien, rendez-vous au paragraphe **91**

100

Finalement, ce n'est pas si facile que ça, la vie d'aventurier. Vous n'étiez sans doute pas assez entraîné, vous avez fait n'importe quoi, ou alors vous avez vraiment la guigne... Enfin toujours est-il que vous avez fini par mourir de vos blessures. Au moins, c'est un peu prestigieux.

Si votre héros dispose d'un ou plusieurs points de destin, vous pouvez utiliser l'un d'entre eux (il sera donc rayé de votre total) en vous rendant au paragraphe **90**.

Sinon, vous aurez simplement terminé votre carrière et vous pourrez consommer des boissons gratuites au paradis des aventuriers, et ce pour l'éternité.

Et dans ce cas, c'est la **FIN**.

101

Vous voilà au bout du rouleau. Vous faites un peu le tour de votre cellule en cherchant un moyen d'évasion, mais pour le moment, il ne semble pas y en avoir... Alors, de dépit, vous vous enroulez dans la couverture sale et vous vous asseyez contre le mur.

Partir à l'aventure tout seul, ça vous semblait une bonne idée, pourtant. La possibilité de faire vos propres choix, le fait de ne pas avoir à partager le trésor ou les objets... Tout ça. Enfin vous voilà maintenant ici, croupissant dans les ténèbres d'un cachot puant. Il faudra peut-être reconsidérer vos idéaux.

Vous perdez momentanément un point de COURAGE. Vous pourrez le récupérer, si un jour vous sortez de cet endroit...

- ✓ si vous êtes *mage*, *paladin* ou *prêtre* de niveau 3 ou supérieur, rendez-vous directement au paragraphe **235**
- ✓ sinon, rendez-vous au paragraphe **194**

102

Tout va pour le mieux... Vous attendez qu'un des orques lance les dés, et pendant qu'ils se penchent tous deux sur la table, vous en profitez pour traverser le couloir en quelques mouvements souples et silencieux. Vous n'êtes qu'une ombre.

Vous avancez avec précaution, en étudiant le sol et les murs pour éviter d'éventuels pièges. Mais il n'y a rien ici.

Le couloir tourne sur la gauche, à l'ouest... Vous voilà au cœur du donjon ! Et les gardes sont derrière vous.

Rendez-vous au paragraphe 54.

103

Votre plan aurait pu fonctionner... Mais malheureusement, à force de stresser, vous avez fait du bruit avant même de commencer ! Et bien sûr, les orques ont été tirés de leur sommeil. Vous vous précipitez sous la table, paniqué... Tandis que vous pestez sur le mauvais sort et que vous vous contorsionnez pour échapper à leurs regards, ils s'emparent de leurs armes en grognant et se dirigent vers vous. Bien vite acculé, n'ayant plus aucune possibilité de fuite... Vous savez qu'il ne vous reste qu'une chose à faire : attaquer. C'est votre dernière chance de les surprendre, en surgissant de sous la table.

C'est le moment !

Pour le combat qui va suivre, et grâce à l'effet de surprise, vous aurez l'avantage des deux premiers assauts sans que l'un d'eux ne puisse parer vos coups, ni riposter. Ensuite, le combat sera résolu normalement.

Attaquez les orques en vous rendant au paragraphe **121**.

104

Vous avez décidé de procéder à l'assassinat d'un garde endormi avant de vous attaquer à l'autre. C'est sans doute un très bon plan, si vous y parvenez...

La seule méthode valable ici est le tranchage de gorge. Pour cela, vous devez disposer d'un couteau, d'une dague ou d'un canif bien effilé... Si vous n'en avez pas, rendez-vous au **86** afin de choisir un autre plan. Il vous faudra également une certaine dose de courage pour vous lancer. Si vous avez moins de 12 en COURAGE, passez votre épreuve au D20, et si c'est une réussite, continuez la lecture. Sinon, retournez au **86** afin de choisir un autre plan.

Si tout est bon, alors vous vous approchez de votre cible. Vous allez passer une épreuve d'ADRESSE (discrétion) pour l'approche, puis ensuite une autre épreuve d'ADRESSE (assassinat) pour parvenir à trancher la gorge de l'orque endormi, d'un seul coup. C'est une discipline plus difficile qu'il n'y paraît...

- ✓ si vous ratez l'épreuve de discrétion, rendez-vous au paragraphe **111**
- ✓ si vous échouez « critiquement » dans l'épreuve de discrétion, rendez-vous au paragraphe **118**
- ✓ si vous ratez seulement l'épreuve d'assassinat, rendez-vous au paragraphe **124**
- ✓ si vous réussissez tout, allez au paragraphe **132**

105

Comme il n'y a toujours aucun signe d'activité aux alentours, vous procédez à la fouille des étagères en espérant trouver quelque chose d'utile ou n'importe quel bidule de valeur... Mais hélas, c'est vraiment du bric-à-brac ! Tout ce que vous dénicher est encombrant ou en trop mauvais état. Vous commencez à vous impatienter quand vous remarquez un mouvement fugace derrière une grosse caisse de chiffons. Il y aurait un animal caché ici ? Vous discernez à ce moment une odeur de musc un peu rance.

Vous vous approchez, l'arme à la main. Se voyant découverte, la créature choisit de sortir de derrière un paquet, les bras en l'air. Il s'agit d'un gobelin maigre, vêtu de haillons, à l'air particulièrement penaud.

Mais qui êtes-vous donc ? En fonction de votre réponse, vous vous rendez au paragraphe correspondant...

- ✓ vous êtes un *gobelin* aussi, au paragraphe **112**
- ✓ vous êtes un *nain*, au paragraphe **120**
- ✓ vous êtes un érudit avec la compétence *Langue des monstres*, au paragraphe **125**
- ✓ vous n'êtes rien de tout cela, au paragraphe **130**

106

C'était bien tenté, mais vous n'êtes pas si discret que ça, finalement ! Vous avez attendu ce qui vous semblait être « le bon moment » pour traverser, mais hélas un orque a levé le nez de la table juste à ce moment, et son regard est tombé sur vous, l'aventurier qui tente de se faufiler avec un air concentré, les dents serrées.

Les deux soudards lâchent un grognement de rage et saisissent leurs armes, repoussent leurs tabourets et se précipitent vers vous ! Il ne vous reste plus que deux solutions...

- ✓ affrontez les gardes, au paragraphe **121**
- ✓ fuyez vers la porte d'entrée, au paragraphe **27**

107

Vous avancez vers les deux vigiles, et ceux-ci se détournent de leur jeu pour poser sur vous des yeux jaunes et hagards. Comme ce sont un peu vos congénères, ils ne semblent pas particulièrement inquiets à votre approche... Et ils hochent la tête, comme si c'était tout naturel de vous voir entrer dans la pièce.

Mais maintenant, ils attendent de votre part une réaction.

Qu'allez-vous dire ? Pour faire votre choix, rendez-vous au paragraphe **129**.

108

Quel talent ! Vous avez réussi à vaincre les gardes mais ce n'était vraiment pas facile. Vous êtes submergé par un sentiment de puissance. Pour cet exploit, vous remportez 18 XP (si vous aviez deux gardes à tuer) ou 25 XP (si vous combattiez aussi l'orque chétif de l'entrée). Vous vous sentez d'un coup nettement plus aguerri.

La zone est désormais absolument silencieuse. Vous prenez ainsi le temps de fouiller les trois dépouilles et d'examiner ce que vous pouvez éventuellement emporter, parce que les usages le veulent. Le butin est le suivant :

Deux *fendoirs* robustes (arme tranchante à une main, 1D+4, rupture 1-3, que vous pourriez revendre 50 PO pièce, un morceau de *saucisson sec* de mauvaise qualité, cinq mètres de *ficelle*, 1 *briquet* en état de fonctionnement, 1 *gourmète en or* d'une valeur approximative de 15 PO, deux *bourses de cuir* et une en tissu moisi, 1 *potion de soin* à effet mineur (soigne à hauteur de 5 P.V.), 1 *couteau de qualité* (idéal pour manger du pâté), un total de 22 PO et 17 P.A. répartis dans les poches et les bourses, ainsi qu'une grosse *clé oxydée*.

Les armures et protections sont en trop mauvais état pour en tirer quoi que ce soit. Par ailleurs, elles sentent mauvais.

À présent, vous pouvez examiner la salle des gardes en toute quiétude, au paragraphe **11**.

109

Votre plan aurait pu fonctionner... D'ailleurs, tout avait plutôt bien commencé. Vous avez mis en place un système avec la corde et les chaises, puis vous avez fait du bruit et les orques, tirés de leur sommeil, se sont bêtement précipités sur votre piège en grognant, leurs armes à la main.

Vous commencez à faire le tour de la table pour les prendre à revers mais, hélas... Vous trébuchez sur une écuelle sale ! Malheur... Les deux orques tournent la tête dans votre direction, ils se doutent de quelque chose ! Ils ont du flair et vous savez que votre invisibilité ne va pas durer éternellement. Il faut agir et attaquer le premier.

Pour le combat qui va suivre, et grâce à l'effet de surprise, vous aurez l'avantage du premier assaut, sans que l'un d'eux ne puisse parer vos coups, ni riposter. Ensuite, le combat sera résolu normalement.

Attaquez les orques en vous rendant au paragraphe **121**.

Vous imaginez un plan très simple : comme vous disposez de pouvoirs, vous allez profiter de l'état de sommeil des orques pour leur balancer quelque chose de bien néfaste dans la figure, puis ensuite vous les finirez au combat.

Les données tactiques sont les suivantes : vous vous trouvez actuellement à huit mètres des gardiens, mais vous pouvez vous rapprocher un peu sans éveiller leur attention. Le score de RM (résistance magique) des orques endormis est très faible, seulement 4 au lieu de 9. Vous pouvez donc envisager une malédiction ou un sortilège incapacitant... Sauf les sortilèges de mise au sol, puisqu'ils sont allongés.

Préparez votre action en lisant le grimoire correspondant à votre spécialité, puis résolvez votre épreuve.

- ✓ si vous avez réussi, notez les effets de votre sortilège ou prodige, puis rendez-vous au paragraphe **121** pour terminer le combat – grâce à l'effet de surprise généré par votre attaque, vous disposerez encore de cinq assauts durant lesquels les deux orques ne pourront ni parer vos coups, ni riposter
- ✓ si c'est un échec, vous grognez de dépit et vous réveillez les orques – vous disposez alors de trois assaut avant l'arrivée des gardiens sur vous – ils n'ont plus de malus à la résistance magique – rendez-vous au paragraphe **121** pour finir le combat dans ces conditions

111

C'était bien tenté, mais vous êtes finalement moins discret que vous ne l'aviez imaginé... En vous approchant, votre équipement bringuebale un peu et vous éveillez la méfiance du premier orque, qui se redresse lentement. Il vous fixe de ses yeux jaunes, quelque peu surpris.

Plus le temps de vous poser des questions, il faut attaquer en premier ! Vous faites les deux derniers pas et vous pouvez encore bénéficier d'un effet de surprise avec votre arme principale, mais la tentative d'assassinat est un échec.

Vous allez devoir affronter les deux orques. Le premier d'entre eux ne pourra pas riposter avant quatre assauts, le temps pour lui de comprendre ce qui se passe et de saisir son arme. Quant au deuxième, il doit se réveiller et se lever également, et il rejoindra le combat après quatre assauts. Ensuite, le combat sera résolu normalement. Profitez de votre avantage pour essayer d'occire le premier !

Attaquez les orques en vous rendant au paragraphe **121**.

112

Ah ! Vous êtes un gobelin aussi, ça tombe bien. En effet, le personnage qui vient de surgir devant vous se détend un peu... Il pensait sans doute être traqué par un *brouvouk* d'humain ou d'orque. Mais tout va bien, ce n'est que vous.

Enfin, il agite les mains comme s'il n'avait rien à se reprocher.

Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de l'attaquer, vous aurez l'avantage car il n'est pas encore en position de se défendre (il ne pourra pas riposter ou parer lors du premier assaut).

- ✓ l'attaquer, au paragraphe **127**
- ✓ lui parler, au paragraphe **136**

113

Vous avez dérobé un objet sur l'étagère des gardes mais vous étiez pressé. Maintenant que tout est plus calme, et bien que vous soyez dans la pénombre, vous pouvez prendre le temps de le détailler.

Si vous avez volé le **casque** : c'est un casque « cuir et métal » qui semble à votre taille, bien que de qualité médiocre (PR1, AD-1, COU+1, rupture 1-5, valeur à la revente 20 PO). Dans l'éventualité où vous voudriez vous équiper du casque, assurez-vous de ne pas dépasser le score maximum de PROTECTION (PR) autorisé par votre origine ou votre métier...

Si vous avez pris la **corde** : c'est une corde enroulée de dix mètres, un peu usée mais qui pourra vous être utile. Vous ne pourrez pas la revendre.

Si vous avez récupéré l'**outre** : une outre de cuir d'une contenance de deux litres, presque pas usagée. Vous ne pourrez pas la revendre.

Si vous avez subtilisé le **canif** : c'est un petit couteau à manche en corne (1D PI, AT/PRD-3, rupture 1-5, aucune valeur).

Si vous avez pris le **livre** et que vous disposez de la compétence *Érudition*, rendez-vous au paragraphe **116**. Sinon, cela vous fait une belle jambe et vous pouvez stocker dans votre sac ce bouquin inutile et inconnu.

Une fois l'examen terminé, retournez donc au paragraphe **54** pour faire un autre choix...

114

Votre plan a presque fonctionné... D'ailleurs, tout avait plutôt bien commencé. Vous avez mis en place un système avec la corde et les chaises, puis vous avez fait du bruit et les orques, tirés de leur sommeil, se sont bêtement précipités sur votre piège en grognant, leurs armes à la main. Vous avez ensuite fait le tour de la table, sournoisement, pour les prendre à revers.

Maintenant vous tentez de les faire tomber, mais c'est là que le problème survient : vous avez mal évalué votre force ! Au lieu de faire chuter les deux orques, vous n'en précipitez qu'un seul dans le piège ! Il se prend les pieds dans la corde et tombe, victime des lois immuables de la gravité, se prenant au passage deux chaises sur le dos. L'autre se retourne, l'arme à la main, et il vous crache au visage.

Pour le combat qui va suivre et grâce à votre piège, vous n'aurez qu'un seul ennemi à combattre au cours des cinq premiers assauts, le temps que le deuxième arrive à se sortir de son pétrin. Ensuite, le combat sera résolu normalement.

Attaquez les orques en vous rendant au paragraphe **121**.

Vous imaginez un plan très simple : profiter d'une arme de jet pour blesser l'un des gardiens avant d'entamer le combat. C'est peut-être un peu lâche, mais ils sont deux et vous êtes seul...

Les données tactiques sont les suivantes : vous vous trouvez actuellement à huit mètres des gardiens, mais vous pouvez vous rapprocher un peu sans éveiller leur attention. Comme vous avez le temps de viser, vous aurez un bonus de +3 à l'épreuve d'ADRESSE.

Si vous utilisez un *arc*, un *javelot* ou une *lame de jet*, vous aurez le temps de tirer une deuxième fois avant que l'adversaire ne réussisse à vous attaquer – il sera occupé à paniquer et à chercher son arme. Si vous utilisez une *arbalète*, par contre, vous ne pourrez tirer qu'une seule fois. Il vous faudra également changer d'arme pour finir au corps-à-corps !

Maintenant, résolvez votre épreuve.

- ✓ si vous avez réussi votre tir, rendez-vous au paragraphe **121** pour tirer les dégâts et terminer le combat – vous pourrez donc choisir de tirer une deuxième fois, ou de charger au corps-à-corps, selon l'arme utilisée
- ✓ si c'est un échec (vous n'êtes vraiment pas doué, hein) vous grognez de dépit – réveillés par le claquement du projectile, les orques s'emparent de leurs armes et se précipitent sur vous.... allez au paragraphe **121** pour régler le combat, sans avantage particulier

116

Le bouquin a visiblement été délaissé par les orques qui ne savaient pas quoi en faire... Mais il s'agit en fait du *Manuel des Insolites Ingrédients*, un ouvrage qui fait référence dans son domaine ! Lorsque vous l'aurez lu, vous serez à même de reconnaître facilement la plupart des ingrédients magiques communs utilisés en Terre de Fangh... C'est plutôt utile pour savoir ce qui a de la valeur, et ce qui n'en a pas. Ce bouquin pourrait vous faire gagner pas mal d'argent... Le livre lui-même pourra être revendu d'occasion autour de 15 PO, mais vous pensez qu'il vaut mieux le garder avec vous.

Continuez maintenant l'exploration du couloir, en retournant au paragraphe **54**.

Vous avancez vers les orques, sûr de vous... Vous préparez votre beau discours mais les vigiles sursautent et se retournent dans votre direction, grognant de rage. Ils repoussent leurs tabourets et saisissent leurs armes ! Vous allez de voir combattre, hélas.

Mais quel est donc le problème ? Ah, oui... Votre origine ! Vous êtes l'ennemi juré des peaux-vertes... Et il ne vous est donc pas possible d'engager un dialogue avec eux ! C'est trop bête, vous auriez dû y penser...

Personne ici n'aura d'avantage à l'initiative, car tout le monde est surpris ! Rendez-vous donc au paragraphe **121** pour mener ce combat.

118

C'était bien tenté, mais vous êtes finalement beaucoup moins adroit que vous ne l'aviez imaginé... En vous approchant des cibles, votre pied a ripé sur une vieille épluchure de légume et vous venez de vous étaler au sol, face contre terre ! La guigne totale. Vous avez lâché votre canif et votre arme principale pour ne pas vous faire mal. Le premier orque se redresse et cligne des yeux, puis, comprenant ce qui se passe, il s'empare de son fendoir avant de se précipiter sur vous. Récupérez votre arme au plus vite !

Vous allez devoir affronter les deux orques. Le premier d'entre eux aura un assaut d'avance, durant lequel il vous attaquera sans que vous puissiez parer ou esquiver. Quant au deuxième, il doit se réveiller et se lever également, et il rejoindra le combat après quatre assauts. Ensuite, le combat sera résolu normalement.

Attaquez les orques en vous rendant au paragraphe **121**.

119

Voilà un plan tout à fait intéressant et rondement mené ! Vous avez mis en place un système avec la corde et les chaises, puis vous avez fait du bruit et les orques, tirés de leur sommeil, se sont bêtement précipités sur votre piège en grognant, leurs armes à la main. Vous avez ensuite fait le tour de la table, sournoisement, pour les prendre à revers. Et là, vous avez chargé sur eux pour les pousser droit dans le dispositif ! Empêtrés dans la corde, ils ont chuté les uns sur les autres, se prenant au passage les chaises sur le visage. Il va leur falloir un certain temps pour comprendre ce qui leur arrive, récupérer leurs armes et vous attaquer.

Vous gagnez 5 XP.

Pour le combat qui va suivre, et grâce à votre magnifique plan, vous disposerez de huit assauts pour frapper les ennemis au sol, sans qu'aucun d'entre eux ne puisse parer ou riposter. Ensuite, le combat sera résolu normalement.

Attaquez les orques en vous rendant au paragraphe **121**.

120

Oh... Un gobelin ! Votre ennemi juré ! Tout ce qui est peau-verte doit mourir, c'est un principe qu'on vous a inculqué toute votre vie, et que vos ancêtres se sont transmis pendant des siècles... Car votre peuple a combattu ces hordes quotidiennement, au fil des années, sous la montagne. À en juger par l'expression terrifiée de cet avorton, il est également au courant !

Sans même réfléchir, vous abattez votre arme sur le petit être chétif... Et comme vous bénéficiez d'un effet de surprise, vous disposerez de deux assauts avant qu'il ne puisse riposter.

Rendez-vous au paragraphe **127** pour engager ce combat.

121

Vous devez à présent combattre les deux *gardiens du donjon* !
Ou un seul, s'il n'en reste qu'un...

Orque gardien : AT 9 / PRD 7 / PR : 2 / COU 8

Résistance Magie : 9

Dégâts : fendoir, tranchant, 1D+4

Énergie vitale : 15

À chaque assaut, chacun d'entre eux pourra vous attaquer et parer (sauf si vous avez réussi à les faire tomber dans un piège, auquel cas vous appliquerez les règles énoncées). De votre côté vous ne pourrez attaquer et parer qu'une seule cible par assaut.

Important : Si vous avez laissé en vie l'*orque chétif* qui sommeillait sur son tabouret à l'entrée, celui-ci sera attiré par le vacarme et rejoindra le combat après 10 assauts.

Orque chétif : AT 7 / PRD 7 / PR : 2 / COU 7

Résistance Magie : 8

Dégâts : vieux glaive, tranchant, 1D+3

Énergie vitale : 12

- ✓ si vous parvenez à tuer les orques, ce qui constituera un exploit, rendez-vous au paragraphe **108**
- ✓ si vous descendez à 3 PV ou moins, mais sans descendre à zéro, rendez-vous au paragraphe **12**
- ✓ si vous mourez (zéro PV), rendez-vous à ce moment au paragraphe **100**

122

Vous avancez vers les deux vigiles, et ceux-ci froncent les sourcils en grognant, se détournant de leur jeu pour poser sur vous des yeux jaunes et hagards. Cependant, quelque chose dans votre façon de vous tenir, dans votre regard, les déstabilise. Au lieu de s'inquiéter à votre approche ils se contentent de hocher la tête, comme si votre visite était tout à fait naturelle.

Mais maintenant, ils attendent de votre part une réaction.

Qu'allez-vous dire ? Pour faire votre choix, rendez-vous au paragraphe **129**.

123

Vous empruntez le couloir qui part vers le nord, en quittant la salle des gardes avec votre matériel. Les orques vous saluent, goguenards... Ils ne perdent rien pour attendre, ces deux-là ! Mais pour le moment, vous gagnez 2 XP. Vous êtes donc une *recrue du donjon*... ou du moins, ils en sont persuadés. Notez maintenant le numéro de paragraphe **301**, lié à cette condition, car vous pourriez en avoir besoin bientôt...

Au bout de quelques mètres, le couloir tourne vers l'ouest. Enfin à l'abri des regards, vous vérifiez le contenu de votre sac... Rayez donc de votre équipement les objets suivants :

- ✓ si vous aviez plusieurs *rations de nourriture*, il vous en manque la moitié
- ✓ si vous aviez des *lingots* (ces derniers ne tenant pas dans une bourse, ils étaient certainement dans votre sac...), ils ont disparu
- ✓ s'il y avait dans le sac des objets précieux, de l'alcool, des chaussettes chaudes ou des potions, vous ne les retrouvez pas

Vous pourrez récupérer ces objets si jamais vous décidez plus tard d'attaquer les orques. Notez-les donc sur une feuille...

Continuez votre périple en vous rendant au paragraphe **54**.

124

C'était bien tenté, l'approche était très réussie. Vous avez empoigné votre lame courte et vous avez cherché un moyen de trancher la gorge de l'orque, mais il n'était pas dans une position pratique et sa cuirasse rendait la manœuvre gênante... Quoiqu'il en soit, vous avez porté un coup et vous l'avez simplement blessé ! Mais tout n'est pas perdu, car la plaie est tout de même profonde et vous pourrez ôter d'entrée de jeu 5 PV de son score d'énergie vitale ! Maintenant il vous faut l'attaquer avec votre arme principale.

Vous allez devoir affronter les deux orques. Le premier d'entre eux ne pourra pas riposter avant quatre assauts, le temps pour lui de comprendre ce qui se passe et de saisir son arme. Quant au deuxième, il doit se réveiller et se lever également, et il rejoindra le combat après quatre assauts. Ensuite, le combat sera résolu normalement. Profitez de votre avantage pour essayer d'occire le premier !

Attaquez les orques en vous rendant au paragraphe **121**.

125

Le gobelin est terrifié mais vous parvenez à le calmer de quelques paroles hésitantes. Il fallait bien que ce cursus d'apprentissage *Langue des monstres* vous serve à quelque chose un jour ! Mais vous avez bien du mal à comprendre ce qu'il dit, tant il parle vite. Enfin, il ne cesse d'agiter les mains et de balbutier des excuses, comme s'il avait quelque chose à se reprocher.

Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de l'attaquer, vous aurez l'avantage car il n'est pas encore en position de se défendre (il ne pourra pas riposter ou parer lors du premier assaut).

- ✓ l'attaquer, au paragraphe **127**
- ✓ lui parler, au paragraphe **136**

126

Vous empruntez, non sans faire usage de précautions diverses, le couloir est-ouest qui tourne rapidement vers le sud. Vous voici dans un long passage dallé, aboutissant à une lourde porte...

- ✓ si vous aviez pénétré dans la tour par la porte principale, rendez-vous au paragraphe **133**
- ✓ si vous êtes entré en catimini par une autre issue, avancez un peu jusqu'au milieu du passage, au paragraphe **138**

127

Vous bondissez sur le gobelin miséreux et déchaînez sur lui toute votre science du combat ! Pour défendre sa vie, il s'est emparé d'un manche d'outil qui traînait sur une étagère, et qui lui servira de gourdin.

Ce combat n'a rien de spécial, et ce gobelin est si mauvais au combat qu'il n'est pas capable de porter le moindre coup critique.

Gobelin miséreux : AT 7 / PRD 5 / PR : 1 / COU 6

Résistance Magie : 6

Dégâts : gourdin de fortune, contondant, 1D

Énergie vitale : 10

- ✓ si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au paragraphe **140**
- ✓ si c'est vous qui mourez (zéro PV), c'est que vous êtes vraiment mauvais ou malchanceux – rendez-vous à ce moment au paragraphe **100**

Vous avancez vers les orques, sûr de vous... Vous préparez votre beau discours mais les vigiles sursautent et se retournent dans votre direction, grognant de rage. Vous n'avez pas eu le temps d'en placer une que déjà il se préparent au combat. C'est peut-être parce que finalement, vous n'avez pas l'air d'un conquérant, mais plutôt d'un pauvre hère en quête de gloire ? Et peut-être que ça se lit sur votre visage.

Domage, c'était bien essayé.

Personne ici n'aura d'avantage à l'initiative, car tout le monde est surpris ! Rendez-vous donc au paragraphe **121** pour mener ce combat.

129

Les orques attendent quelque chose de votre part, et à vrai dire ils n'ont vraiment aucune idée des raisons de votre présence ici.

C'est le moment de dire quelque chose...

- ✓ « Salut les gars ! Je suis la nouvelle recrue du donjon ! Je peux m'installer ? » - au paragraphe **134**
- ✓ « Hé, il a l'air sympa votre jeu ! Y'a encore une place ? » - au paragraphe **139**
- ✓ « Cassez-vous, les connards ! C'est moi le nouveau patron ici ! » - au paragraphe **145**

130

Bon sang, un gobelin... Il ne manquait plus que ça ! Leur langue est totalement incompréhensible et ils sont pratiquement incapables de parler le commun. L'avorton tente de vous expliquer quelque chose mais il semble tout à fait pathétique dans son grotesque monologue. Vous parvenez à comprendre, toutefois, qu'il est en train de balbutier des excuses, avec des mouvements de bras ridicules, en désignant les étagères qui vous entourent.

Enfin, il va falloir réagir, car vous n'avez pas envie de passer votre journée à écouter parler un clochard peau-verte qui sent mauvais. Si vous décidez de l'attaquer, vous aurez l'avantage car il n'est pas encore en position de se défendre (il ne pourra pas riposter ou parer lors du premier assaut).

Que comptez-vous faire ?

- ✓ l'attaquer, au paragraphe **127**
- ✓ lui parler, au paragraphe **146**

131

Vous voici au croisement de deux couloirs.

Vers le sud, un couloir plutôt étroit mène jusqu'à deux ouvertures, chacune d'entre elles ménagée sur le mur ouest à quelques mètres d'ici. Au nord, à seulement quatre mètres, le large corridor principal s'arrête à une porte à double battant. Une grande statue de guerrier occupe la quasi-totalité d'une alcôve qui termine le passage à l'ouest, tandis qu'à l'est, le couloir dans lequel vous vous tenez à présent s'étend sur une dizaine de mètres avant de tourner au sud.

Que désirez-vous voir de plus près ?

- ✓ la statue à l'ouest, au paragraphe **157**
- ✓ la large porte au nord, si vous êtes en *mode nuit* au paragraphe **166**, et si vous êtes en journée au paragraphe **156**
- ✓ le petit couloir au sud, au paragraphe **163**
- ✓ le couloir qui mène vers l'est, au paragraphe **126**

132

Vous réussissez un coup magnifique ! Non seulement l'approche a été très réussie, mais vous avez ensuite utilisé votre lame courte avec brio et vous avez rapidement tranché la gorge de l'orque, qui s'est étouffé dans un gargouillis... Ceci à toutefois réveillé le deuxième garde car il dormait juste à côté !

Vous gagnez 5 XP pour un plan parfaitement exécuté.

Enfin, vous allez devoir affronter ce garde en l'attaquant avec votre arme principale, mais compte tenu de l'effet de surprise obtenu, il lui faudra cinq assauts pour parvenir à empoigner son fendoir et commencer à se défendre. Ensuite, le combat sera résolu normalement.

Attaquez cet orque en vous rendant au paragraphe **121** (et ignorez la règle de combat contre deux adversaires).

133

Bien sûr, vous reconnaissez cet endroit... C'est le couloir de l'entrée principale du donjon. Il y a ici une porte et une ouverture qui mène à la salle des gardes, mais il est possible, et même probable, que vous ayez déjà tout visité et que les vigiles ne soient plus de ce monde.

Si c'est le cas, vous pouvez avancer jusqu'à la sortie et quitter les lieux, en vous rendant au paragraphe **200**. Vous pouvez aussi continuer l'exploration du donjon dans le couloir est-ouest, au paragraphe **54**. Vous pouvez même, si vous n'avez que ça à faire, recommencer l'exploration de la salle des gardes, au paragraphe **11**. Attention cependant, les objets déjà récupérés auparavant n'y seront plus !

Mais... Si vous avez laissé des gardes derrière vous, vous ne pourrez visiter le périmètre avant d'avoir résolu le problème... Il va falloir être un héros, maintenant. Ainsi, vous avancez pour vous rapprocher de leur tanière...

- ✓ si vous êtes en *mode nuit*, rendez-vous au paragraphe **72**
- ✓ si vous êtes en journée, vous pouvez choisir d'attaquer les deux vigiles, au paragraphe **89**, ou de les baratiner, au paragraphe **81**

Vous prétendez être la nouvelle recrue du donjon. Les orques hochent la tête et l'un d'entre eux émet un petit ricanement malsain. Ils retournent ensuite à leur jeu, non sans vous jeter fréquemment des regards un peu étranges en murmurant. Vous avancez ensuite dans une salle de repos pour vigiles, tout ce qu'il y a de plus standard. Elle comporte une étagère, un râtelier, une table ronde et des tabourets usés, ainsi que deux lits en fer. Vous posez votre sac sur un lit crasseux, au fond de la salle, et vous vous demandez ce que vous allez pouvoir faire... Il vous est impossible d'explorer la pièce sans éveiller leur méfiance.

La réponse ne tarde pas à se présenter d'elle-même : le plus gros des deux gardes s'approche de vous en ricanant. Il se penche pour ramasser un seau d'eau malpropre et une brosse, et vous désigne la porte du fond... Porte qui ne vous avait pas attiré jusqu'à présent :

- Toi nouveau, alors toi nettoyer les chiottes ! C'est bizutage !
- Ouais ! ajoute le second.

Puis ils partent tous les deux d'un rire gras...

Vous voilà donc avec la brosse et le seau à la main, les dents serrées. En traînant les pieds, vous vous dirigez vers la porte des latrines, pensant qu'il serait un peu bête de griller votre couverture dès maintenant. Vous n'avez pas l'avantage pour attaquer les brutes. Vous accomplissez ensuite une tâche ménagère épouvantable, au cours de laquelle vous réfléchissez à votre condition. Les toilettes des orques n'ont sans doute pas été nettoyées depuis l'arrivée de la précédente recrue, et cela remonte sans doute à plusieurs mois. Néanmoins, vous trouvez dans la terre battue immonde une pièce d'or, que vous nettoyez

avant de l'ajouter à votre pécule. Un bien maigre salaire... Navré d'être tombé aussi bas, vous perdez momentanément deux points de COURAGE, pour cause de déprime, et deux points de CHARISME. C'est que l'odeur est tenace ! Vous retrouverez ces points en sortant du donjon.

De retour dans la salle commune, vous annoncez piteusement l'accomplissement de votre tâche, ce qui déclenche à nouveau l'hilarité des deux orques. Vous les détestez franchement. L'un deux vous annonce qu'il est à présent l'heure d'aller faire votre première ronde, au cours de laquelle vous irez vous présenter au maître d'armes. Celui-ci devra vous donner votre première instruction.

Mais alors que vous vous retournez pour récupérer votre sac, vous découvrez que celui-ci a été ouvert pendant votre absence, et maladroitement replacé sur le lit ! Vos « collègues » ont certainement profité de votre mésaventure pour vous dérober quelque chose...

Qu'allez-vous faire ?

- ✓ saisir votre arme et attaquer le premier garde quand il tournera le dos, parce que maintenant ça suffit, au paragraphe **121** (vos ennemis ne pourront riposter durant les des deux premiers assauts, grâce à l'effet de surprise)
- ✓ quitter la pièce et prétendre que vous n'avez rien vu, et dans ce cas, rendez-vous au paragraphe **123**

135

Vous êtes vraiment impressionnant, quand vous vous y mettez ! Les deux gardes sont stupéfiés par votre aura de puissance, votre détermination. Accusés par vos soins d'être des moins-que-rien, il se lèvent et, très gênés, bredouillent des excuses relatives à leur comportement. Vous les congédiez alors en désignant la sortie de votre pouce :

– Filez, bande de crevures ! Vous êtes virés ! Et qu'on ne croise plus vos tronches, sinon...

– Ouais patron ! Bien patron ! On y va !

Ils récupèrent hâtivement leur baluchon, déposent une clé sur la table et quittent la salle sans demander leur reste, puis tournent au sud dans le couloir et se précipitent vers la sortie. Vous attendez un peu puis vous lâchez un soupir d'aise

Grâce à cette habile subterfuge, vous gagnez 10 XP.

Il est temps d'explorer un peu la pièce. Vous récupérez la clé sur la table puis observez le périmètre. Pour cela, rendez-vous au paragraphe **11**.

L'avorton est enfin calmé. Vous apprenez bien des choses en discutant avec lui...

Ce gobelin s'appelle Plukudilak. Contrairement à tous les gens que vous pourrez croiser dans la tour, il n'a pas été engagé comme sbire du donjon mais il a été offert en « cadeau bonus » par un prestataire, en même temps qu'une livraison de pièges... Avec un autre gob nommé Bardoulik. C'est un esclave et il détesterait être tué alors qu'il n'a rien fait de mal ! Il avait peur que vous soyez un sbire, vous aussi...

Ses talents au combat ayant été jugés totalement nuls par le maître d'armes du donjon, il avait été assigné aux tâches ménagères... Mais cette existence lui déplaisait. Les orques, en particulier, passaient leur temps à le frapper sans raison ! Plukudilak a donc décidé de se cacher dans cette réserve en espérant trouver plus tard un moyen de s'enfuir. Hélas, la porte est toujours fermée côté couloir et ce sont les orques qui détiennent la clé... Ils ne viennent que de temps à autre, avec l'intendant, chercher leurs provisions. Le gobelin, lui, profite de cette nourriture pour survivre en attendant son heure. Et cette heure est sans doute venue, puisque vous avez ouvert la porte...

Avant de le laisser filer, vous réclamez quelques informations supplémentaires. Vous apprenez les choses suivantes :

– Pour monter à l'étage, il faut disposer d'un mot de passe, un mot qui change tous les mois. La plupart des employés du donjon connaissent le mot, mais Plukudilak n'a jamais été capable de le prononcer, ni de l'écrire.

– Les souterrains sont habités par trois bossus totalement idiots, et il ne fait vraiment pas bon s’y rendre puisque c’est là qu’on trouve la salle de torture ! Les bossus sont également les geôliers du donjon. Parfois, il y a des prisonniers dans l’un des deux cachots humides... Mais pour y accéder, il faut déjà réussir à ouvrir la porte en bas de l’escalier.

– Le maître d’armes semble être totalement froid et insensible, mais craque complètement face à une femme *blonde*. Et on ne sait pas pourquoi (notez le mot-clef BLONDE qui pourra vous servir, peut-être...).

– Il y a un piège sur la statue du guerrier à la hache. Il ne faut surtout pas toucher cette arme ! Elle déclenche un jet de gaz.

– Attention au levier dans la salle d’armes : il ouvre la cage des rats géants. Et ça, c’est pas bien.

Une fois son sac déballé, Plukudilak profite de l’opportunité pour se glisser par la porte ouverte, et après avoir observé un peu le couloir principal, il se précipite vers la sortie en pleurant de bonheur. Il est si content de partir qu’il en oublie d’emporter ses affaires... Vous gagnez 10 XP.

Vous pouvez finir l’examen des lieux, au paragraphe **144**.

137

Derrière une étagère, vous découvrez une petite porte vermoulue, dissimulée derrière un fatras d'objets. Elle n'est pas fermée. Il n'y a pas beaucoup de place pour s'y glisser mais vous y parvenez... Et il s'y trouve une cache. C'est peut-être là que le gobelin entassait son butin !

Tirez 1D20 : le résultat vous indique le nombre de pièces d'or que vous trouvez ici. Il y a également un *gobelet ouvragé en or* (d'une valeur de 15 PO), une *paire de chaussettes chaudes* et un *petit bracelet orné de dents*. Vous gagnez aussi 2 XP.

Il est temps de retourner dans le couloir devant la porte...

- ✓ si les trois orques à l'entrée sont morts, allez au paragraphe **160**
- ✓ si vous aviez décidé de passer dans la discrétion et si vous avez crocheté la porte, au paragraphe **155**

Hum... Ce long couloir est préoccupant. Tout au bout, au sud, vous reconnaissez la porte principale du donjon, bien que vous n'ayez pu l'observer que de l'extérieur. Mais c'est la même taille et le même matériau, et vous savez que vous êtes au rez-de-chaussée, donc... Ce passage mène vers la sortie ! Si vous avez choisi de fuir l'édifice, vous êtes sur le bon chemin.

Toutefois, il y a une salle faiblement éclairée, au milieu du couloir, vers l'est, avec une porte en face. Il y a des gens, ici ! Sans doute des gardes. Et si vous aviez l'intention de visiter le périmètre, vous ne pourrez le faire avant d'avoir résolu le problème...

Il va falloir être un héros, maintenant. Ainsi, vous vous rapprochez...

- ✓ si vous êtes en *mode nuit*, rendez-vous au paragraphe **72**
- ✓ si vous êtes en journée, vous pouvez choisir de courir à l'assaut, au paragraphe **89**, d'entrer pour baratiner les occupants, au paragraphe **81**, ou de courir vers la sortie en évitant tout contact avec ces affreux (vous aurez probablement les orques aux troussees mais vous devriez pouvoir profiter de l'effet de surprise), et pour ceci allez au paragraphe **27**

139

Les orques s'interrogent du regard. Ils trouvent un peu bizarre que vous sortiez de nulle part pour jouer avec eux... Mais finalement, vous avez sans doute une bonne raison ? En tout cas, leur intellect est plutôt limité, et ils n'ont pas l'air de se poser trop de questions.

Du coup, ils vous invitent à leur table. Ils s'expriment en grande partie en langage commun, en y ajoutant parfois des mots de la langue orque. Vous comprenez ainsi qu'ils jouent à la Riboufflette, un jeu de taverne stupide avec des dés, dont les règles sont assez simples. En orque, on appelle ce jeu le *Zat'hrougal dok'*, ce qui veut dire en gros « moi tape d'abord ».

Ce jeu a l'avantage d'être très facile à comprendre. En revanche, il a l'inconvénient de faire mal au perdant : ceux qui obtiennent un triple 1, 2 ou 3 doivent se laisser frapper au visage par celui qui détient le plus haut score ! C'est aussi bête qu'injuste.

Commencez la partie et affrontez les deux orques ! Avez-vous de la chance ? Pour le savoir, vous allez lancer six fois le dé à six faces... Notez tous les résultats obtenus et additionnez-les.

Si vous obtenez un score supérieur à 30, vous faites sauter la banque ! Vous remportez 10 PO de mise. Vous parvenez même à cogner chacun des orques à deux reprises, chacun d'entre eux perdant 2 PV – vous aurez ensuite un bonus de +2 à toutes vos épreuves de CHARISME impliquant ces personnages. Vous gagnez 5 XP. Rendez-vous alors au paragraphe **150**.

Si vous obtenez entre 20 et 30, vous êtes ex-aequo avec le plus gros des orques. Vous gagnez 5 PO et 2 XP, mais vous avez pris une mandale et perdu 1 PV.

Si vous obtenez entre 10 et 20, vous avez perdu plusieurs manches... Cela vous coûtera 5 PO, et vous aurez reçu deux mandales, perdant ainsi 2 PV.

Si vous obtenez moins de 10, vous êtes un guignard... Vous auriez mieux fait de vous abstenir ! Vous avez perdu presque toutes les manches... Cela vous coûtera 10 PO, et vous avez pris tellement de coups que vous avez le visage tuméfié. Vous perdez 5 PV et deux points de CHARISME (pendant deux jours). Par ailleurs, les vigiles vous prennent maintenant pour un pignouf...

La partie terminée, les orques se servent un peu de vinasse et l'un d'eux vous apostrophe :

– Bon, va falloir penser à bosser ! Toi envoyé ici pour formation ?

Vous hochez la tête...

Rendez-vous au paragraphe **134**.

140

Le gobelin s'effondre, victime de vos attaques brutales. Son petit corps tressaute encore un moment sur le sol puis il cesse enfin de bouger. Voilà une menace de moins. Vous gagnez 4 XP.

En vous penchant sur le corps pour le fouiller, vous constatez l'absence totale de butin. Il ne possède rien que d'autre que ses haillons et sa crasse... Et vous ne pouvez vous empêcher de vous sentir un peu honteux.

Toutefois, l'heure n'est pas au sentiment. C'est l'aventure, foutrediouche ! Et dans une aventure, il faut survivre. Chacun pour sa peau. Vous n'avez fait que votre travail. Enfin, il vous reste une pièce entière à fouiller... C'est déjà ça.

Rendez-vous pour cela au paragraphe **144**.

141

Vous vous intéressez de près à la hache de ce guerrier nordique. Curieusement, c'est une vraie hache qui a été glissée dans les mains de cette statue... L'artiste avait sans doute la flemme d'en sculpter une. Peut-être est-elle utilisable ? Le tranchant semble moyen... Mais c'est une arme.

Il faudrait tirer dessus pour parvenir à la déloger de la main de pierre. Cela dit, si quelqu'un a réussi à la mettre là, alors vous devriez pouvoir la retirer.

Si vous disposez de la compétence *Détection*, allez de suite au paragraphe **154**.

Sinon, tirez sur la hache, au paragraphe **168**.

Vous vous approchez de la porte, au sud du couloir... Et silencieusement, vous y collez votre oreille. Vous écoutez ainsi pendant quelques secondes, mais vous ne percevez aucun bruit. Le battant, dénué de serrure, n'est pas fermé, aussi vous le poussez, prenant la peine de vérifier l'absence de piège. Il n'y a rien du tout. En effet, qui prendrait la peine d'installer un piège à l'entrée d'une chambre crasseuse ?

Car c'est exactement ce à quoi semble servir ce petit local...

Pour examiner les lieux, rendez-vous au paragraphe **75**.

143

Cet étroit couloir se dirige donc vers le sud et se termine au bout d'une douzaine de mètres sur un mur froid et nu, taché par l'humidité. Il n'y a rien à voir là-bas, et comme vous distinguez une petite meurtrière en haut de ce mur, vous savez qu'il n'y a pas non plus de porte secrète. Il s'agit simplement du mur d'enceinte extérieur.

Par contre, sur le côté ouest, vous voyez toujours les deux portes, conduisant certainement à des pièces intéressantes...

Vous pouvez choisir d'examiner la première, au paragraphe **149**, ou la deuxième, celle plus au sud, au paragraphe **142**.

Vous commencez vos recherches en fouillant les étagères, les caisses et les paquets à la recherche d'objets intéressants, d'armes ou de matériel. Mais cette pièce est une remise à trucs cassés ou inutiles ! Vous n'obtenez rien de plus qu'auparavant, et vous ne désirez pas vous charger d'objets lourds. Que pourriez-vous bien faire de trois balais et de huit seaux ?

Mais peut-être que vous n'avez pas bien cherché... Si vous disposez de la compétence *Fouiller dans les poubelles*, *Détection* ou *Instinct du trésor*, rendez-vous de suite au paragraphe **137**.

Sinon, passez une épreuve d'INTELLIGENCE. Si elle est réussie, rendez-vous au paragraphe **137**. Sinon, continuez la lecture de ce paragraphe.

Lassé par cette incroyable perte de temps – il y a bien trente minutes que vous fouinez dans cette pièce – vous décidez de repartir. Si vous voulez consommer de la nourriture ou une potion, vous pouvez le faire à présent.

Sinon, retournez dans le couloir devant la porte...

- ✓ si les trois orques à l'entrée sont morts, allez au paragraphe **160**
- ✓ si vous êtes en *mode nuit* et si vous avez croché la porte, allez au paragraphe **155**

145

Vous décidez d'y aller au culot : l'air furieux, vociférant, vous avancez en insultant les orques et en prétendant être leur nouveau chef. Les deux vigiles, pris en flagrant délit de jeu pendant les heures de boulot, sont un peu déstabilisés... Ils échangent des regards chargés d'incompréhension et balbutient quelques propos décousus. Mais le naturel revient vite au galop... Les brutes finissent par retrouver un peu d'aplomb et ils se questionnent sur les raisons de votre présence.

Il faut maintenant savoir si vous disposez de la compétence *Intimidation*. Si c'est le cas, passez une épreuve de CHARISME immédiatement !

Si vous n'avez pas cette compétence, vous pouvez compter peut-être sur la compétence *Fariboles*, qui vous permettra de passer cette épreuve avec un malus de -2 seulement.

Dans les autres cas, vous devrez réussir une épreuve de CHARISME avec un malus -6. Oui, ce n'est pas facile, mais bon... Ce sont des orques ! Ils frappent d'abord et questionnent, éventuellement, ensuite.

- ✓ si l'épreuve est réussie, allez au paragraphe **135**
- ✓ si l'épreuve échoue, les orques saisissent leurs armes et vous attaquent, convaincus d'être agressés – rendez-vous alors au paragraphe **121** pour les combattre

Le baratin du gobelin vous agace mais vous essayez de le calmer à l'aide de gestes universels, en utilisant une langue des signes rudimentaire. Il finit par se détendre et par comprendre que vous n'êtes pas son ennemi, et que vous n'êtes pas non plus un employé du donjon. Les orques du bureau d'en face, en particulier, lui causent une grande peur. D'après les marques que vous pouvez voir sur son visage, ceux-ci apprécient de se défouler sur lui... Mais c'est tout à fait typique des orques. Ceux-ci étant maladroits et obtus, ils tyrannisent les gobelins depuis des millénaires, les obligeant à fabriquer pour eux des armes et des objets. Enfin, ce n'est pas aujourd'hui que vous allez pouvoir changer cela.

Le gobelin ne demande qu'une chose : quitter les lieux au plus vite en empruntant la porte que vous venez de déverrouiller. Visiblement, il était prisonnier de cette pièce depuis un moment... Votre nouvel ami est très enclin à vous confier des informations, mais la langue gobeline est impossible à saisir, et c'est donc avec un certain regret que vous finissez par lui indiquer la sortie, d'un geste las.

Avant de partir, il ouvre une petite porte vermoulue, cachée derrière une étagère, et en sort diverses babioles, qu'il fourre dans un baluchon crasseux. Il vous tend quelques pièces : lancez 1D20, et le résultat vous donnera le nombre de PO que vous obtenez ainsi. Vous gagnez 5 XP.

Le gobelin court vers la sortie, heureux. Vous pouvez à présent examiner la pièce au paragraphe **151**.

147

Votre récent voyage vous a bien fatigué... Et compte tenu de l'état de la pièce, vous imaginez que personne ne vient ici de manière régulière. Tout semble abandonné depuis un moment ! C'est calme et c'est l'endroit parfait pour se reposer.

Vous placez votre sac et votre arme à portée de main, puis vous disposez un tabouret derrière la porte, histoire de vous assurer que personne ne vous prendra par surprise. Vous profitez du matelas pour vous installer confortablement, tout en essayant d'ignorer l'odeur de moisi. Vous ne tardez pas à vous endormir.

Mais avez-vous de la chance ? Lancez 1D20.

- ✓ si vous obtenez de 1 à 12, allez au paragraphe **159**
- ✓ si vous obtenez de 13 à 16, allez au paragraphe **167**
- ✓ si vous obtenez de 17 à 20, allez au paragraphe **175**

Vous poussez l'un des battants et vous jetez un œil à ce qui se trouve de l'autre côté de cette porte. Il n'y a rien de surprenant ici, ni de très original considérant les écussons frappés sur chaque vantail. Vous reconnaissez une salle d'entraînement.

Après une portion de couloir, longue de quatre mètres et se dirigeant vers le nord, s'ouvre une salle carrée de huit mètres de côté. Le mur qui vous fait face est pourvu de deux mannequins de paille équipés d'armure de cuir factices. À côté de ceux-ci, vous distinguez les manches de plusieurs armes dépassant d'une caisse de bois. Sur la gauche, enfin, deux cibles pour le tir à l'arc ont été disposées sur le mur. Le sol est quant à lui constellé de traces de sang...

Mais la salle n'est pas vide. Un homme brun d'âge indéfinissable vient justement d'y entrer, en provenance d'un couloir à l'est, et se tourne vers vous. Il vous toise avec un brin d'animosité :

– Hmm... Oui ? C'est à quel sujet ?

Le type est assez bien bâti, également agile et n'a aucunement peur de vous. Il est sans doute un peu dangereux...

- ✓ si vous désirez entrer pour lui parler, rendez-vous de suite au paragraphe **271**
- ✓ si vous préférez vous précipiter sur lui et l'attaquer comme un gros bourrin : sortez votre arme, bondissez en avant et rejoignez le paragraphe **294**

149

Vous vous approchez de la porte au milieu de l'étroit couloir et vous y collez votre oreille. Vous écoutez ainsi pendant quelques secondes, mais vous ne percevez aucun bruit. Il n'y a pas de serrure à cette porte, aussi vous décidez de la pousser après avoir vérifié qu'aucun mécanisme étrange n'était visible.

Cette petite pièce semble être la chambre de quelqu'un qui ne se lave pas souvent...

Pour examiner les lieux, rendez-vous au paragraphe **82**.

150

Vous avez fait fort avec cette partie de Ribouflette ! Les orques vous considèrent maintenant comme l'un des leurs... Et ils vous permettent de boire avec eux, mais ce n'est pas forcément une bonne idée : leur piquette est tout à fait immonde.

L'un d'eux vous confie qu'il serait temps d'aller voir le maître d'armes car c'est votre premier jour d'embauche. Ici, on doit faire votre évaluation au combat.

Le moins gros des deux vous tend également un petit morceau de parchemin gribouillé, qui traînait sur la table sous une écuelle. Vous le déchiffrez :

Mot de passe du mois : BOUCLIER

– C'est si jamais t'as besoin d'aller à l'étage ! commente le vigile.

Vous gagnez 5 XP (sauf si vous aviez déjà cette information).

Pour ne pas éveiller leur méfiance, vous décidez de suivre les directives et vous reprenez votre sac et votre équipement. Vous sortez de la salle, remontez ensuite le couloir vers le nord sur quelques mètres, puis vous tournez à l'ouest.

Rendez-vous au paragraphe 54.

151

Vous commencez vos recherches en fouillant les étagères, les caisses et les paquets à la recherche d'objets intéressants, d'armes ou de matériel. Mais cette pièce est une remise à trucs cassés ou inutiles ! Vous n'obtenez rien de plus qu'auparavant, et vous ne désirez pas vous charger d'objets lourds. Que pourriez-vous bien faire de trois balais et de huit seaux ? Les uniques trésors de la pièce se trouvaient dans la cache du gobelin, et vous avez déjà touché votre part du magot.

Lassé par cette incroyable perte de temps – il y a bien trente minutes que vous fouinez dans cette pièce – vous décidez de repartir. Si vous voulez consommer de la nourriture ou une potion, vous pouvez le faire à présent.

Sinon, retournez dans le couloir devant la porte...

- ✓ si les trois orques à l'entrée sont morts, allez au paragraphe **160**
- ✓ si vous êtes en *mode nuit* et si vous avez croché la porte, allez au paragraphe **155**

152

Vous avez tué un gobelin tout nu. Vous n'en tirez aucune fierté, et d'ailleurs vous vous dites que cet épisode de votre aventure n'aura pas forcément besoin d'être raconté, ou du moins, pas comme il s'est vraiment passé. Vous gagnez néanmoins 5 XP.

Le gobelin n'ayant aucun équipement sur lui, vous laissez son corps de côté. Vous le poussez même du pied sur le lit, afin d'essayer d'oublier ce qui s'est passé. Vous pouvez toutefois ramasser sa *dague de base* (1D+2 PI, AT-1/PRD-2/CHA-1, rupture 1-5, valeur à la revente 5 PO).

Ensuite, il est temps d'examiner un peu cette pièce... Rendez-vous pour cela au paragraphe **82**.

Alors, l'assassinat, c'était presque bon... Hélas, quelque chose ne s'est pas passé comme prévu ! Soit vous avez fait trop de bruit en approchant, soit vous avez mal visé avec votre arme... Toujours est-il que le bossu se réveille soudainement, hurle en constatant votre présence, puis hurle une deuxième fois alors que vous le frappez, dans un pur réflexe. Un flot de sang inonde votre main, et vous savez que vous avez fait mouche...

Mais il se passe quelque chose d'imprévu. Coincé dans ses couvertures, vagissant, le blessé vous repousse de ses deux pieds et vous partez à la renverse, bousculant au passage une chaise qui traînait là, et produisant le plus affreux des boucans. Vous vous relevez bien vite et vous sautez à nouveau sur le pauvre hère, qui se redresse tout en portant la main à sa gorge... Dans la panique, vous décidez de continuer à le frapper, puisqu'il est désarmé. Il ne tarde pas à rendre l'âme, mais vous entendez sur votre droite des grognements et des pas précipités... Deux nouveaux ennemis viennent de faire leur apparition, sortant du couloir ! Des hommes fort laids, vêtus de chemises de nuit malpropres et armés de gourdins cloutés. Ils hurlent des propos incohérents et vous attaquent.

Il va falloir affronter les bossus du souterrain. Mais pour le combat qui va suivre, prenez note qu'il ne reste que deux ennemis... L'autre étant déjà hors d'état de nuire.

Serrez les dents et rendez-vous au paragraphe **184** !

154

Au moment où vous posez votre main sur le manche de la hache, un détail vous fait tiquer. Il semble y avoir quelque chose derrière la main... Oui, c'est un mécanisme à cliquet ! Il est relié au manche de la hache. Vous observez alors la statue et vous constatez que la bouche grande ouverte du guerrier est tournée vers vous. Tout cela ne vous dit rien qui vaille...

Il est préférable de laisser là cette hache, car il s'agit de toute évidence d'un piège ! Vous gagnez 2 XP.

Retournez donc à l'examen croisement, au paragraphe **131**.

Le couloir que vous aviez laissé derrière vous, en accédant à la tanière du clochard gobelin, n'est malheureusement pas sûr... En effet, les gardiens sont toujours là, dormant d'un sommeil léger dans la salle de repos, non loin de l'entrée... Vous étiez plutôt tranquille dans l'entrepôt mais là, c'est autre chose. Vous ouvrez la porte avec d'infinies précautions, dans l'espoir de pouvoir continuer votre progression le long du couloir qui part vers le nord, sans éveiller leur méfiance...

Pour le moment, tout va bien. Il est temps pour vous de continuer en catimini. Rendez-vous de suite au paragraphe **14**.

156

Vous approchez de la porte située au nord. Elle est épaisse et pourvue de deux battants. Sur chacun d'entre eux, un écusson formé d'un bouclier et de deux épées entrecroisées sert de décoration autant que de mise en garde...

Quelle que soit la salle qui se trouve derrière, elle n'est pas vide. En écoutant à la porte vous entendez des bruits de pas, vraisemblablement ceux d'une seule personne, ainsi que des sons métalliques. Il est assez difficile de savoir ce qui se passe ici...

Qu'allez-vous faire ?

- ✓ ouvrir la porte, au paragraphe **148**
- ✓ retourner à l'examen du croisement juste derrière vous, au paragraphe **131**

Vous approchez lentement de la statue. Ce n'est pas un ouvrage de grande qualité mais l'artiste a fait son possible pour rendre les traits du visage et la férocité de ce guerrier. On ne comprend pas bien ce qu'il fait ici, d'ailleurs... Nous sommes en zone tempérée, et la statue représente un grand barbare du Nord, de deux mètres de haut, au physique puissant. Il est coiffé d'un casque à cornes assez hideux. Peut-être un natif de la Syldérie ? C'est ce que vous pensez en voyant que l'homme a été représenté partiellement couvert de fourrures. Il tient dans sa main droite une grosse hache à double tranchant... Celle-ci, d'ailleurs, peut sans doute être délogée en forçant un peu.

Le propriétaire des lieux doit apprécier le froid.

Vous vous glissez sur le côté, sans toucher à la statue, pour voir s'il n'y a rien derrière... Non, c'est inutile. Quelqu'un a jeté ici une vieille peau de banane, mais c'est tout.

Il vous reste donc deux choix :

- ✓ essayer de récupérer la hache, au paragraphe **141**
- ✓ reculer à l'examen du croisement, au paragraphe **131**

Ce combat a déjà fait au moins une victime... Aussi, le bossu vous toise avec dédain, la lèvre tremblante :

– Quoi ? Tu crois qu'tu vas t'en tirer comme ça après c'que t'as fait ? Tu nous prend vraiment pour des débiles, hein ?

Puis, sans prévenir, il abat son gourdin clouté de toutes ses forces, droit sur votre boîte crânienne. Puis il frappe encore, et encore, alors que vous êtes déjà au sol, inanimé.

Le dernier son que vous entendez est celui produit par les os de votre crâne qui se brisent...

Faut pas faire chier les bossus, décidément.

Rendez-vous au paragraphe **100**.

159

Tout se passe bien, personne ne vient troubler votre sommeil et vous parvenez à vous reposer. Quand vous ouvrez les yeux, un rapide coup d'œil à la meurtrière vous indique que la luminosité n'a pas changé, et vous en tirez la conclusion que vous n'avez pas sommeillé plus de quatre heures. Vous récupérez 3 PV (et 12 PA si vous êtes *mage*, *prêtre* ou *paladin*).

Si vous étiez en *mode nuit*, vous êtes toujours en *mode nuit*. Et idem si vous étiez en journée ! Il est temps de reprendre l'exploration de ce donjon... Retournez faire un autre choix au paragraphe 75.

160

Vous retournez au croisement de la salle des gardes.

Sur la gauche du couloir, à l'ouest, il y a cette porte qui mène à l'entrepôt à vieilleries. Vous n'avez plus rien à y faire.

Sur la droite, juste en face au mur est, un passage conduit à la salle de repos des vigiles. Celle-ci est éclairée par une lampe à huile et il ne semble rien s'y passer.

Enfin, le couloir continue vers le nord sur quatre mètres et tourne ensuite sur la gauche, en direction de l'ouest.

Que comptez-vous faire à présent ?

- ✓ vous rendre dans la salle des gardes, au paragraphe **5**
- ✓ continuer en direction du nord, au paragraphe **14**
- ✓ quitter le donjon pendant que vous êtes encore en vie, au paragraphe **200**

Vous poussez la porte, lentement, en essayant de faire le moins de bruit possible. Dans cette chambre se trouve effectivement un lit, et dans celui-ci, une silhouette de petite taille sous une couverture jaune. Il est difficile de savoir de qui il s'agit, mais compte tenu de l'odeur assez lourde qui flotte dans la pièce, il s'agit de quelqu'un qui ne se lave pas souvent. Le long d'un mur a été disposé un assortiment de balais, un seau et des chiffons. Sur un petit guéridon, plusieurs breloques attirent votre attention.

Après quelques secondes d'attente, et comme le dormeur ne vous a pas détecté, vous en déduisez que celui-ci a le sommeil lourd. Vous entrez, à pas de velours.

« POUINC ! » C'est le bruit produit par une peluche d'ourson, au moment pile où vous marchez dessus ! Mais... Pourquoi donc cet objet traîne-t-il de manière totalement illogique juste devant la porte ? Vous sursautez, ainsi que le dormeur. Il émet un cri de panique en constatant votre présence, et là, vous découvrez qu'il s'agit d'un *gobelin* !

Celui-ci empoigne une dague qui traînait sous son oreiller, jette sa couverture de côté et vous saute dessus, nu comme un ver, au moment où vous empoignez vous-même votre arme... Il est mal réveillé, complètement paniqué... Vous ne pourrez rien en tirer de plus, il faut combattre ce fou furieux !

Gobelin frénétique : AT 8 / PRD 6 / PR : 0 / COU 8

Résistance Magie : 6

Dégâts : dague de base, tranchant, 1D+2

Énergie vitale : 12

C'est un combat endiablé mais rapide... Enfin, tout dépend de votre entraînement au combat !

- ✓ si vous venez à bout de cet avorton, rendez-vous au paragraphe **152**
- ✓ si vous descendez à 3 PV ou moins, mais sans descendre à zéro, rendez-vous au paragraphe **12**
- ✓ si c'est vous qui mourez (zéro PV), vous aurez une bonne raison d'avoir la honte et vous irez au paragraphe **100**

162

Vous faites quelques pas vers l'unique porte de la pièce, le plus silencieusement possible. Qui sait s'il n'y a pas quelque chose derrière ? Au moment de tourner la poignée, vous constatez la présence au milieu du panneau d'un morceau de parchemin punaisé. Si vous disposez de la compétence *Érudition*, ou si votre score d'INTELLIGENCE égale ou dépasse 11, allez au paragraphe 177.

Sinon, ouvrez la porte pour continuer l'exploration, au paragraphe 185.

163

Le couloir étroit se dirige donc vers le sud. Sur votre droite, à quatre mètres dans le mur ouest, il y a une porte simple. Et plus loin, à une douzaine de mètres, une autre. D'ici, elles semblent rigoureusement identiques...

- ✓ Si vous êtes en *mode nuit*, allez au paragraphe **170**
- ✓ Si vous êtes en journée, allez au paragraphe **143**

164

La pièce est un carré de douze mètres de côté. Une pièce assez grande, donc mais votre marge de manœuvre pour la visiter en ce moment est plutôt mince... En effet, il y a au moins une personne qui dort dans une alcôve attenante, et d'après le bruit que vous venez d'entendre – une sorte de ronflement assourdi – il y en aurait une autre un peu plus loin, dans un couloir au sud. Ce salon humide comporte donc une table avec plusieurs chaises, une étagère située derrière vous, un petit canapé hors d'âge et un tabouret. Le nord-ouest est occupé par un cabinet de toilette exigu qui sent assez mauvais.

Vous vous retournez lentement pour examiner l'étagère : il n'y a rien de bien intéressant ici mais ces objets sont entassés. Si vous touchez l'un d'entre eux, vous risquez de provoquer la chute d'autres bricoles, ce qui éveillera les occupants. Vous choisissez de l'ignorer pour le moment.

La table est encombrée de restes de nourriture et de couverts. Sans prendre de risque, vous pouvez toutefois vous emparer de la *clé de métal sombre* qui traîne juste en face de vous. Elle est reliée à un lacet de cuir. Et là, vous gagnez 2 XP.

Derrière vous, sur votre droite, se trouve une porte qui doit permettre de quitter la salle. Il va falloir vous décider...

- ✓ vous étudiez un plan pour assassiner les dormeurs dans leur sommeil, au paragraphe **181**
- ✓ vous partez vers la porte, au paragraphe **162**

165

Ces bossus sont bien trop forts pour vous... Alors vous laissez tomber votre arme et vous levez les mains, vous agenouillant sur le sol en posture de reddition, les bras derrière la nuque. C'est peut-être pathétique, mais vous préférez de loin la honte à la mort ! Et puis, de toute façon, personne n'ira raconter cette histoire... Quand vous serez sorti du donjon, vous pourrez bien oublier cette péripétie.

Si jamais vous en sortez.

Vous baissez la tête, en attendant votre jugement... Et le bossu qui vous fait face se tord la bouche dans une affreuse grimace :

– Alors ? On a décidé d'pas faire son malin ? Hein ?

D'ailleurs, avez-vous tué l'un des bossus avant de vous rendre ? Si la réponse est « Bah, oui ! », rendez-vous de suite au **158**.

Si vous n'avez tué aucun d'entre eux, les bossus rigolent un bon coup et l'un d'eux vous assène un terrible coup de gourdin derrière la tête. Vous perdez 5 PV et vous vous évanouissez.

Vous vous réveillerez bien plus tard, sur un sol pierreux recouvert de paille dégoûtante...

Allez donc au paragraphe **84**.

166

Vous approchez de la porte située au nord. Elle est épaisse et pourvue de deux battants. Sur chacun d'entre eux, un écusson formé d'un bouclier et de deux épées entrecroisées sert de décoration, autant que de mise en garde...

En écoutant à la porte, vous n'entendez rien. Ainsi, peu importe la salle qui se trouve derrière, elle semble vide.

Qu'allez-vous faire ?

- ✓ ouvrir la porte, au paragraphe **241**
- ✓ retourner à l'examen du croisement juste derrière vous, au paragraphe **131**

Vous dormez tranquillement pendant presque deux heures... Et votre jugement était bon, car personne ne vient vous déranger. Dans votre demi-sommeil, vous n'entendez que de lointains bruits de ferraille. Vous récupérez tout de même 2 PV (et 6 PA si vous disposez d'énergie astrale).

Vous commencez à sentir que quelque chose ne va pas, mais ce n'est pas en dehors de la pièce... C'est *en vous* ! Vous transpirez, vous vous grattez... Et vous ne tardez pas à rejeter la couverture, car ça n'est plus possible. Vous examinez votre peau et celle-ci se marque de plaques rouges qui vous provoquent d'horribles démangeaisons. Il y avait des bestioles dans ce lit... Vous avez attrapé la *grattouillette* !

Spécial : si vous disposez de la compétence *Érudition* ET que vous transportez un dictionnaire médical, ou bien si vous êtes prêtre de Youclidh, ou encore soldat médecin, vous pouvez tenter de régler le problème en vous rendant au paragraphe **180**.

Dans le cas contraire, vous savez que vous ne pourrez plus dormir jusqu'à guérison... Ce qui vous empêchera de récupérer des PA ou des PV de manière naturelle. Quelle guigne ! Il vous faudra voir un guérisseur à votre sortie du donjon et cela vous coûtera 20 PO...

Enfin, vous ne pouvez pas rester dans ce lit. Il ne vous reste plus qu'à vous lever pour aller faire un autre choix, au paragraphe **75**.

Vous tirez d'un coup sec sur la hache, espérant la récupérer du premier coup. Mais ça n'était pas assez. Vous prenez donc appui sur la base de la statue pour améliorer votre prise, et vous essayez à nouveau. Enfin, la hache se déloge à moitié. Et curieusement, seule une partie du manche a bougé. Mais vous frémissez en entendant un affreux dé clic se produire... Quelque chose a été actionné à l'intérieur de la statue !

Un puissant jet de gaz vert vous frappe au visage, sortant tout droit de la bouche sculptée du barbare nordique. Quel piège roublard ! Vous chanceliez et vous titubez en toussant... Puis vous reculez d'un mètre en vous frottant les yeux.

Peu à peu, vous récupérez l'usage de vos sens... Mais ça ne va pas très bien. Vous perdez 1D6 PV ainsi qu'un point sur chacune de vos caractéristiques principales (INT, COU, AD, FO, AT, PRD) de manière temporaire. Ce gaz incapacitant est tout à fait malsain ! Il vous semble qu'il est de nature alchimique. Si vous disposez d'un *antidote alchimique* dans votre sac, vous pouvez l'absorber (et rayer la fiole de votre équipement) : ceci vous permettra d'ignorer les effets de ce poison, mais les PV seront de toute façon perdus.

Finalement, la hache n'est pas utilisable... Le bois du manche est creux et cassera sans doute au premier choc. Il ne vous reste plus qu'à retourner au croisement, au paragraphe **131**.

169

Vous vous approchez pour renouveler votre exploit mais... Bon, on ne peut pas gagner à chaque coup ! Cette fois, le dormeur que vous comptez estourbir vous entend arriver. Au dernier moment, alors que vous allez lui porter un coup, il se redresse, ouvre les yeux et vous envoie son poing en plein visage... Puis il se met à brailler de manière horrible !

Vous perdez 1 PV et vous reculez d'un mètre, prêt à l'attaque ! Du coin de l'œil, sur votre droite, vous percevez du mouvement dans une autre alcôve... L'autre type ne va pas tarder à se lever ! Profitez de votre avantage pour le moment...

Pour l'échauffourée qui va suivre, vous ne compterez donc que deux bossus. Vous aurez l'occasion d'attaquer trois fois (comptez trois assauts) avant que le premier d'entre eux ne soit en mesure de parer vos coups et de riposter. Après cela, le deuxième bossu se joindra au combat également...

Rendez-vous au paragraphe **184** pour défendre votre vie !

170

Vous avancez silencieusement jusqu'à la première porte et vous y collez votre oreille. Il vous semble bien entendre un léger ronflement là-dedans ! C'est sans doute une chambre avec quelqu'un qui dort. Un coup d'œil rapide vous indique qu'elle n'est pas fermée, puisqu'elle n'a pas de serrure... À moins qu'il n'y ait un loquet de l'autre côté, une hypothèse peu probable.

Vous pouvez entrer pour en savoir plus, retourner au croisement ou bien vous diriger vers la porte suivante.

Quel sera votre choix ?

- ✓ entrer en poussant la porte, au paragraphe **161**
- ✓ retourner au croisement au nord, au paragraphe **131**
- ✓ examiner l'autre porte, au sud, au paragraphe **142**

171

Vous poussez sur vos jambes après avoir inspiré, puis vous vous concentrez. D'une ruade habile et puissante, et tout en prenant garde à ne pas percuter le conduit avec votre sac, vous jaillissez. Vous voilà en partie hors du trou ! Il ne vous reste qu'à passer vos jambes, et c'est fait. Vous êtes à présent debout dans les latrines. Quel talent ! Vous prenez 2 XP pour cette infiltration de maître.

Ce qui n'empêche que vous sentez très mauvais.

Vous faites silencieusement quelques pas pour sortir de cet endroit infect et vous vous retrouvez dos à une étagère, à un emplacement qui vous permet d'examiner l'ensemble de la pièce.

Pour en savoir plus, rendez-vous au paragraphe **164**.

Cette bague est chargée en magie ! D'ailleurs, vous reconnaissez le modèle, avec ce curieux écusson représentant un crâne allongé... Il s'agit d'un produit vendu en boutique de sorciers, qui n'a rien à faire au doigt d'un béotien. Ce bossu n'avait sans doute aucune idée du trésor qu'il possédait ! Car bien entendu, il faut disposer d'énergie astrale et de connaissances magiques pour activer le pouvoir de la bague...

Vous êtes ainsi l'heureux propriétaire d'une *bague de contrôle des rongeurs* ! En magasin, cet objet coûte dans les 300 PO... Et vous pourrez le revendre à hauteur de 150 PO environ. Votre fortune est faite ! Ou bien vous pouvez garder l'objet pour vous...

En effet, cette bague permet de contrôler automatiquement des rongeurs pendant quelques minutes (5 min.). Au prix de 3 PA seulement, et sans épreuve, vous activez son pouvoir et vous pouvez ordonner à des rongeurs (rats, souris, mulots, lapins...) de suivre vos directives, et même de les envoyer au combat. Ils retrouveront leur état normal au bout de cinq minutes, hélas (et pourraient même s'en prendre à vous). C'est toutefois suffisant pour prendre le large. Le potentiel de combattant des rongeurs reste encore à prouver, mais c'est un début ! Vous prenez 2 XP.

Spécial : si vous pensez avoir besoin de cette bague au cours de votre aventure dans ce donjon, vous irez au paragraphe **201**. Notez bien ce paragraphe secret maintenant, car il ne sera pas proposé !

Rendez-vous maintenant au paragraphe **195** pour examiner la salle...

Vos pièces d'or disparaissent dans la bourse de Piglot et vous pensez que cette aventure ne commence pas très bien. Il vous faut absolument trouver un trésor pour vous rembourser ! Enfin bon, vous êtes vivant et c'est ce qui compte pour le moment. Votre déveine fait bien rire les trois joueurs, et ceux-ci ne cessent de rabâcher que « décidément, c'est pas votre jour ».

Vous grincez des dents.

Comme ils ont « du travail », les bossus vous raccompagnent jusqu'à la sortie des souterrains. Accompagné de deux lascars, vous sortez par l'unique porte de leur chambre, à l'ouest, puis vous tournez deux fois à gauche en parcourant à chaque fois une bonne dizaine de mètres, enfin ils ouvrent une autre porte – plus solide – à l'aide d'une clé, et vous vous retrouvez en bas d'une volée de marches.

Glubert et Frandul vous saluent, puis la porte se referme derrière vous.

Explorez les environs, au paragraphe **230**.

Vous comptez surgir de votre conduit d'égout comme un diable, tirer votre arme et charger les trois hommes avant qu'ils ne puissent s'organiser. C'est peut-être une bonne idée, mais ça ne va pas être facile !

Additionnez vos valeurs d'ADRESSE, de COURAGE et de FORCE, puis divisez le total par 3 et soustrayez 3 au résultat obtenu. Vous obtiendrez avec cette moyenne une nouvelle caractéristique à tester au D20 : elle remplacera la compétence *Surgir d'un conduit d'égout avec votre équipement*, puisqu'il s'agit d'une compétence qui n'existe pas.

Et maintenant, passez votre épreuve...

Si c'est un échec, vous ne parvenez qu'à vous tortiller à la sortie de la canalisation rudimentaire. Le premier bossu, armé du gros pichet de bronze, s'approche et ricane avant de vous en flanquer un grand coup sur le crâne. Il vous assomme... Et vous vous réveillez plus tard, au paragraphe **84**.

Si c'est une réussite, vous parvenez à les surprendre : d'une brusque détente, vous surgissez dans les latrines en arrachant au passage une partie de l'encadrement de bois pourri qui délimitait le conduit d'évacuation ! Du jamais vu. Une fois debout, vous pivotez, vous empoignez votre arme et vous vous précipitez sur le premier d'entre eux, qui aura perdu un peu de temps à chercher son gourdin. Les deux autres, paniqués, ont reculé pour saisir leurs armes, près de la table.

Ceci promet d'être épique !

Pour le combat qui va suivre, et puisque vous êtes à l'entrée des latrines, *vous ne combattrez qu'un bossu à la fois* : en effet, ils sont assez idiots et n'auront pas l'idée de vous faire changer de place... Ils viendront donc l'un après l'autre vous affronter, comme des sbires imbéciles dans un film d'action.

Pour mener à bien ce combat, rendez-vous au paragraphe **184**.

Vous dormez d'un profond sommeil dans cette petite pièce confortable et calme... Vous aviez visiblement de la fatigue accumulée ! Vous récupérez 5 PV et 12 PA.

Mais pas de chance, c'est aujourd'hui que le maître du donjon fait une tournée d'inspection ! À moins que vous n'ayez laissé dans le donjon des indices de votre passage ? Enfin, ce n'était pas très malin de dormir ici, de toute façon... Sachant que vous êtes naturellement malchanceux.

Dans votre sommeil, il vous semble entendre des voix... Mais vous avez l'impression de rêver. Soudain, la porte de la chambrette explose sous une violente poussée alors que quelqu'un grogne de rage. Malédiction, vous voilà découvert !

Vous avez à peine le temps d'ouvrir les yeux qu'un objet contondant vous éclate le nez, aspergeant votre visage de sang. Paniqué, commotionné, vous perdez 3 PV et deux points de CHARISME ! Il y a au moins deux personnes dans cette pièce... Vous tâtonnez à la recherche de votre matériel mais quelqu'un vous enveloppe le visage d'un sac, et vous prenez alors un deuxième coup derrière la nuque, un coup porté avec un objet dur. Vous perdez connaissance.

Vous recouvrez vos facultés plus tard... Et vous regardez autour de vous.

Vous avez été mis au cachot ! Rendez-vous au paragraphe **84**.

Vous poussez sur vos jambes après avoir inspiré, puis vous vous concentrez... Il faut vraiment y aller, maintenant. D'une ruade, vous tentez de vous propulser hors du trou, mais votre sac se heurte au conduit, produisant un bruit inquiétant. De plus, un clou rouillé sur l'encadrement de bois pourri se plante dans votre épaule et vous ressentez une vive douleur, ce qui vous force à lâcher un juron... Vous perdez 1 PV et vous vous mordez la lèvre, de peur d'avoir gâché votre arrivée.

Et c'est le cas ! Un grognement vous répond, provenant de l'autre bout de la salle. Quelque chose bouge... Vous avez réveillé un occupant.

– Qu'est-c'que c'brindezing' de bordel ? maugrée une voix rocailleuse. C'est toi, Barnabé ?

– Hein ? répond une autre voix, presque similaire. Mais non !

Vous finissez de sortir du conduit en hâte, et vos mains poisseuses ont bien de la peine à empoigner votre arme. Paniqué, vous vous précipitez hors des latrines, dans l'espoir de trouver une issue mais... Ce n'est que pour voir débouler deux silhouettes contrefaites, des hommes fort laids vêtus de chemises de nuit malpropres, armés de gourdins cloutés.

... et un autre qui s'en vient, depuis le bout du couloir ! Trois adversaires... Il ne vous reste que deux choix :

- ✓ vous décidez de vous rendre, allez au paragraphe **165**
- ✓ vous affrontez les trois bossus au paragraphe **184**

Il y a bien du texte sur ce petit parchemin, mais c'est affreusement mal écrit. Vous plissez les yeux, en essayant de comprendre les quelques mots qui y sont inscrits. Que vous sachiez lire ou que vous ayez seulement des notions, vous en savez assez toutefois pour reconnaître un mot : *BOUCLIER*.

Vous insistez un peu sur le déchiffrement du texte qui le précède, et il vous semble comprendre qu'il s'agit d'un « mot de passe ». Toutefois, vous ne savez pas à quoi il peut bien servir... En tout cas, la personne qui a rédigé ce pamphlet malhabile ferait mieux de retourner à l'école... Vous gagnez 5 XP (sauf si vous connaissez déjà le mot de passe).

Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la porte pour continuer l'exploration, au paragraphe **185**.

Vous vous déplacez un peu en usant de précautions, de manière à vous retrouver au centre de cette pièce sombre et humide.

Seul un minuscule soupirail occulté par la végétation, situé en haut d'une des parois côté ouest, laisse entrer assez de lumière pour permettre d'affirmer que l'on ne se trouve pas dans le noir complet. Cette pièce se présente comme un carré de huit mètres de côté environ, dépourvu d'ameublement, avec un sol constitué de dalles de pierre glissantes et un plafond bas et moisi. Divers détritrus jonchent le sol. Dans le mur côté est se trouve encastrée une porte épaisse, et cette dernière est munie d'une poignée qui semble fonctionnelle. Il est tout à fait possible que vous arriviez déjà de cette porte, auquel cas vous pourrez choisir de l'ignorer.

Vers le sud s'étend un couloir de quatre mètres de large et huit mètres de long, chichement éclairé par un soupirail beaucoup moins encombré que le précédent. Ce couloir mène jusqu'à un croisement, avec un corridor plus étroit qui continue vers le sud et un autre qui part vers l'est.

Si vous êtes nyctalope ou si vous disposez d'une source de lumière (torche, lampe à huile ou dispositif magique), vous allez pouvoir explorer cette pièce (sauf si vous l'avez déjà fait). Dans le cas contraire, vous devrez vous diriger vers le sud ou bien vers la porte, à l'est. C'est le moment de vous décider !

- ✓ examiner la porte, au paragraphe **191**
- ✓ prendre le couloir au sud, au paragraphe **224**
- ✓ explorer la pièce de manière plus précise, au paragraphe **218**

179

Votre attaque-surprise au vin aigre est une parfaite réussite : de vos deux mains, vous projetez le liquide infect en plein dans les yeux des deux soudards aux idées mal placées ! Ils hurlent et portent les mains à leur visage, l'un d'entre eux en tombe même de son tabouret. Vous vous retournez alors, et empoignant votre chaise, vous la brisez sur le crâne du troisième, celui qui comptait vous attaquer sournoisement. Déstabilisé, il recule et trébuche sur une amphore vide, s'étale contre le mur en vous injuriant copieusement.

Vous allez mener le combat contre ces trois adversaires, mais avec un avantage non négligeable : notez maintenant que vous disposez de quatre assauts avant qu'ils ne puissent attraper leurs gourdins pour parer vos coups ou attaquer à leur tour. De plus, les deux bossus à demi aveuglés par le mauvais vin souffriront d'un modificateur -2 à leurs scores AT et PRD, et ce pour toute la durée du combat.

Châtiez donc ces rustres en vous rendant au paragraphe **184** !

Grâce à vos connaissances médicales, vous savez que la gratouillette est une maladie facile à éradiquer... Il vous suffit pour cela d'avoir dans votre équipement une fiole de *sirop de boulorne*. Si tel est le cas, vous l'absorbez immédiatement, et les effets ne tarderont pas à s'estomper. Vous pourrez donc ignorer les effets de cette maladie.

Si vous n'avez pas de sirop, vous savez qu'il ne vous reste plus qu'à vous en procurer. Ou peut-être disposez-vous d'un sort ou d'un prodige apte à guérir cette maladie ? Consultez vos manuels pour en savoir plus.

Dans tous les cas, vous ne pouvez pas profiter plus longtemps de ce lit crasseux. Il ne vous reste plus qu'à vous lever, pour aller faire un autre choix au paragraphe **75**.

181

Il y a donc au moins deux dormeurs dans cette grande pièce, et ils sont séparés par une bonne quinzaine de mètres. Le premier d'entre eux est situé dans une alcôve, au nord-est de la salle principale, et l'autre est accessible par un couloir... Mais vous n'en savez pas plus pour le moment. Il faudrait bouger pour explorer, et vous avez peur de faire du bruit. Donc l'idée serait d'aller jusqu'au premier lit, de tuer rapidement la première cible, puis de vous diriger vers la seconde et faire de même. Avec un peu de chance, vous pouvez nettoyer les lieux sans prendre un seul coup...

Il va vous falloir principalement de l'ADRESSE et de la discrétion pour mener ce plan à bien. C'est aussi bien si vous n'avez pas un score d'armure trop élevé, et si vous avez la compétence *Déplacement silencieux*... Vous aurez aussi besoin de COURAGE pour le meurtre de sang-froid, car ce n'est pas chose facile. Enfin, il vous faut absolument une *arme tranchante* (dague, épée, couteau...).

Si vous êtes en paix avec vous-même, que vous répondez à ces prérequis et que vous voulez passer à l'action, rendez-vous au paragraphe **193**.

Si vous n'avez pas l'équipement ou si vous trouvez que ça « sent le pâté », et que préférez ne pas prendre de risque, vous pouvez toujours vous diriger vers la porte de sortie... Au paragraphe **162**.

182

Ah... Ce n'est pas votre jour, on dirait ! Les bonnes cartes sont presque systématiquement aux mains de vos adversaires. Vous perdez plus de la moitié des manches au cours de cette partie de goulbotte, et à la fin le décompte annonce que vous êtes l'avant-dernier, sur quatre joueurs... Vous avez donc perdu.

Le gagnant, Piglot, se prépare à empocher les mises avec une certaine satisfaction... Et vous n'allez pas tarder à perdre dix pièces d'or ! Si vous êtes d'accord avec cette idée, laissez filer les pièces (que vous rayerez de votre pécule) et continuez à discuter avec les bossus au paragraphe **173**.

Si vous souhaitez conserver vos pièces, il vous faudra vous battre... mais vous pouvez profiter de l'effet de surprise en vous rendant au paragraphe **205**.

Tandis que vous approchez de la table, vous tentez de comprendre à quoi sert la grosse pièce de métal qu'ils sont en train d'examiner : il s'agit d'une pièce cassée de chevalet de torture. Du coup, un plan diabolique vous vient à l'esprit et c'est tout naturellement que vous attaquez le sujet :

– Inspection surprise de la Caisse des Donjons ! Je viens vérifier l'état du matériel. Et à ce que je vois, vous avez ici détérioré une pièce maîtresse d'équipement, n'est-ce-pas ? Hum ?

Accusés, les deux bossus échangent des regards chargés d'incompréhension... Puis l'un d'entre eux bredouille :

– Euh... Mais c'est pas nous ! C'est Glubert ! Il a un peu forcé sur la séance avec le vieux paysan et... bref, bon, l'machin a cassé ! Alors on essaie de l'réparer.

L'autre relance immédiatement :

– C'est parce qu'il était vieux et un peu rouillé, hein Piglot ?

– Ouais, voilà. C'est comme dit Frandul !

Vous vous penchez sur la pièce, l'air tout à fait sérieux :

– Hum. Ne me prenez pas pour un imbécile, on voit bien que ce matériel n'est pas entretenu correctement ! Il faut huiler vos mécanismes, sans quoi la rouille s'incruste. Vous le savez, ça, non ?

Le dénommé Piglot baisse la tête :

– Euh... Oui, mais c'est qu'on est pas cher payés, hein... Et puis c'est tout humide par ici !

– En plus on a toujours des trucs à faire ! ajoute l'autre en rougissant.

Nullement impressionné, vous les toisez avec autorité :

– Défaut d'entretien de matériel, ça va vous coûter cher ! C'est que ça vaut de l'or, tout ça ! Beaucoup d'or ! Alors pour commencer, vous allez quitter les lieux sur le champ ! Vous êtes virés pour toute la décade ! Votre patron décidera ensuite de votre sort.

Comme ils ne bougent pas, vous désignez la porte et ajoutez :

– Allez ! Prenez vos fringues et sortez ! Vous reviendrez dans dix jours !

Ce n'est pas gagné. Tentez une épreuve de CHARISME ! Si vous disposez de la compétence *Fariboles* ou *Intimidation*, vous aurez un bonus de +3.

- ✓ si elle est réussie, allez au paragraphe **209**
- ✓ si c'est un échec, rendez-vous au paragraphe **215**

184

Vous devez combattre les *bossus* (ils sont trois ou moins, selon les événements décrits précédemment) ! Ils sont armés de gourdins cloutés et n'ont pas l'air de vouloir plaisanter...

Dans cette pièce assez large, vous devrez les affronter tous en même temps. C'est un combat à un contre plusieurs, et les chances de succès ne sont pas en votre faveur... En effet, chacun d'entre eux pourra attaquer et parer à chaque assaut, tandis que vous-même ne pourrez en frapper qu'un seul ! À moins d'être dans une configuration particulière...

Spécial : si l'un d'entre eux produit un coup critique, il vous frappe très fort sur le crâne et vous assomme – du coup, vous perdrez 2 PV et vous irez au paragraphe **12**.

Bossu : AT 7 / PRD 5 / PR : 1 / COU 10

Résistance Magie : 8

Dégâts : gourdin clouté, contondant, 1D+2

Énergie vitale : 13

Menez à bien ce combat dans les règles de l'art...

- ✓ si vous parvenez à tuer les bossus, ce qui constituera un exploit, allez donc au paragraphe **189**
- ✓ si vous préférez vous rendre, allez au paragraphe **165**
- ✓ si vous descendez à 3 PV ou moins, mais sans descendre à zéro, filez au paragraphe **12**
- ✓ si vous mourez (zéro PV), rejoignez à ce moment le paragraphe **100**

Vous ouvrez la porte et celle-ci, bien que très épaisse et solide, n'oppose aucune résistance particulière. Vous la refermez d'ailleurs derrière vous de la même manière. Vous n'êtes pas fâché, par ailleurs, de laisser derrière vous la tanière des bossus.

Enfin, vous clignez des yeux dans la pénombre et vous faites quelques pas. Vous voilà bientôt au milieu d'une pièce carrée, que vous allez pouvoir explorer en vous rendant au paragraphe **178**.

Vous poussez la porte et vous entrez, sachant que les bossus habitant l'endroit ne sont pas forcément hostiles. Vous retrouvez bien l'odeur caractéristique de leur tanière, avec ce mélange de graillon, de moisi, d'urine et de sueur.

Un des types se tourne vers vous et vous reconnaît, hilare :

– Ah ! Mais c'est l'agent d'entretien des gogues ! Alors, t'as oublié d'nettoyer un truc ?

– Ou alors t'es perdu ? questionne le deuxième.

Après un temps de réflexion, et comme vous cherchez ce que vous allez répondre, ils échangent tous les deux un regard et froncent les sourcils. Piglot s'adresse alors à Frandul :

– Mais c'est bizarre, j'l'avais pourtant laissé du bon côté d'la porte, en bas des escaliers... Et j'ai fermé derrière lui.

– Bah ouais, il me semblait bien...

Les visages se tournent vers vous :

– Comment t'as fait pour revenir par ici ? vous questionne Frandul avec une once de suspicion.

Hum... Qu'allez-vous répondre ?

– Bah, c'est simple : j'ai forcé la porte et je viens vous casser la gueule ! (Ou toute autre phrase qui aboutirait au même résultat)

Au paragraphe **212**.

– Ben euh... Non, c'est un type du ménage qui m'a ouvert la porte, parce que j'ai paumé les clés de ma maison et euh... Je me demandais si elles n'étaient pas chez vous ? Dans ce cas vous irez au paragraphe **206**.

– Vous allez pas r’partir sans boire un godet, hein ?

– Bah non, elle va rester, hein ?

Ainsi discutent les bossus, sans vraiment attendre une réponse de votre part.

Maintenant que vous êtes à peu près propre, les trois individus vous regardent d’une autre manière... Et vous surprenez des coups d’œil qui ne vous disent rien de bon. Vous avez déjà vu ça ailleurs... Dans les tavernes, où des types bourrus et mal élevés n’ont que ça à faire d’embêter les demoiselles, espérant y gagner quelque faveur sexuelle, ou même la recevoir en usant de la force. Cependant, ici, il n’y aura personne pour vous défendre... Vous faites bonne figure, mais vous lorgnez vers la porte de sortie, qui se trouve au sud-ouest de la salle. Vous ne pourrez pas l’atteindre sans que l’un d’entre eux ne vous rattrape... C’est fâcheux.

Alors, en répondant par des banalités aux questions des locataires, vous consommez un peu de la boisson offerte, mais c’est un vin particulièrement aigre, comme s’il avait séjourné plusieurs jours au soleil. Il vous agace le nez, vous brûle l’estomac. On dirait presque de l’*acide*. Les trois larrons, de leur côté, semblent s’en accommoder.

Après quelques minutes, l’un d’entre eux, plus nerveux que les autres, se lève et fait mine d’aller chercher quelque chose dans une étagère... Mais vous savez qu’il prépare un mauvais coup.

C’est la moment d’agir !

Rapide, vous empoignez le pichet d'une main et votre verre dans l'autre, et vous projetez leur contenu au visage des deux bossus attablés. Vous essayez de gagner du temps ! Passez une épreuve d'ADRESSE.

- ✓ si vous réussissez, allez au paragraphe **179**
- ✓ si vous échouez de 4 points ou moins, c'est correct, rendez-vous au paragraphe **192**
- ✓ si vous échouez de 5 points ou plus, c'est la misère, lisez le paragraphe **214**

Il est vraiment temps de faire quelque chose de malin, car votre situation est vraiment déplorable. Sans prendre la peine de réfléchir trop longtemps, vous criez :

– Mais attendez ! Je m’occupe de faire l’entretien des canalisations !!! Vous n’allez tout de même pas m’attaquer ?

Le type s’arrête et vous dévisage alors qu’il était en train de se pencher pour saisir un objet. Il tient à présent dans sa main calleuse un gros pichet de bronze, pesant sans doute quatre ou cinq kilos... Ses deux camarades, juste derrière lui, ont repoussé leurs chaises pour se joindre à lui. Ils échangent des commentaires variés à votre sujet.

– Attendez... maugrée l’un d’entre eux. Vous voulez dire que *vous aussi* vous nettoyez les canalisations ? Comme le type d’hier ?

Vous répondez, presque du tac au tac :

– Mais euh... bien sûr ! C’est mon collègue du service d’entretien ! D’ailleurs euh... j’étais justement parti à sa recherche !

Vous pensez à ce moment au jeune homme dépité et frigorifié que vous avez croisé plus tôt, celui qui vous a donné l’idée de venir ici. Il a peut-être suivi le même parcours que vous ?

Les trois individus échangent des regards étonnés, puis d’autres commentaires. Vous en profitez pour constater que primo, ils ont l’air assez idiots, secundo, ils semblent être de la même famille, et tertio, ils sont *bossus*. Des frères quelque peu dégénérés, sans doute. Vous commencez à sortir de votre trou en vous accrochant à l’encadrement de bois.

Le premier, qui semble se nommer Glubert, vous toise en fronçant les sourcils, comme s'il vous trouvait *suspect* :

– J'ai l'impression qu'on nous prend un peu pour des cons, par ici...

Vous allez devoir passer un épreuve de CHARISME. Et considérant votre état, ça risque de ne pas être évident... Mais si vous disposez de la compétence *Fariboles* ou de *Naiïveté touchante*, vous aurez un bonus de +3.

- ✓ si vous réussissez, rendez-vous au paragraphe **204**
- ✓ si c'est un échec, allez au paragraphe **199**

Le dernier des bossus vient de rendre l'âme dans un gargouillis, et il s'écroule à vos pieds en aspergeant vos souliers d'hémoglobine. Ouf ! Vous avez survécu à ce combat qui n'était pas gagné d'avance !

Vous remportez 25 XP pour les trois (ou 7 XP par bossu s'ils étaient moins que trois).

Vous vous penchez un peu sur les cadavres mais il n'y a rien d'intéressant à piller sur ces hommes. Leurs vêtements sont purement fonctionnels et de qualité médiocre, et leurs gourdins n'ont rien d'intéressant. Si vous avez de la place pour une arme supplémentaire, vous pouvez emporter l'un de ces gourdins cloutés (1D+2 PI, PRD-1, rup. 1-4, valeur nulle). Vous trouvez l'équivalent de 42 PO dans leurs poches (+10 PO si jamais vous les aviez perdues en jouant au cartes !).

Attendez... En inspectant le dernier d'entre eux, vous trouvez à son doigt une bague métallique ! Si vous êtes *mage* et que vous voulez pratiquer sur cet objet l'*examen de Priaka*, il est temps de passer votre épreuve. Si elle est réussie, rendez-vous au paragraphe **172**, sinon, continuez.

Il ne vous reste plus qu'à fouiller la pièce d'habitation des bossus, et vous pourrez le faire en vous rendant au paragraphe **195**.

Vous poussez sur vos jambes un bon coup pour sortir du conduit. Hélas, vous aviez bien mal calculé la marge... Et vous n'aviez pas vu l'encadrement de bois pourri, duquel sortaient plusieurs clous rouillés ! L'un de ces clous se plante cruellement dans votre bras, et les autres se retrouvent coincés dans vos vêtements et dans votre sac. Vous poussez un cri de douleur, auquel répond immédiatement un grognement, provenant de la salle attenante. Bravo, vous avez réveillé l'un des occupants du souterrain ! Il faut sortir de là, vite...

D'ailleurs, il semble qu'une autre voix lui répond, provenant d'un peu plus loin... Une voix rocailleuse, fâchée. Immédiatement, vous entendez du bruit, comme si quelqu'un déplaçait un meuble...

C'est la panique ! Vous êtes bloqué dans ce conduit, avec vos bras qui s'agitent pour essayer de trouver une prise, pendant que vos pieds glissent sur la roche poisseuse et l'immonde boue accumulée dans cette évacuation. Vous entendez votre sac craquer, mais votre pièce d'armure tient bon ! Vos tentatives n'aboutissent à rien, et vous en êtes à concevoir un plan complètement fou lorsqu'une ombre se penche sur vous, la silhouette contrefaite d'un homme vêtu d'une robe de chambre sale.

– Bah alors, qui c'est qu'ça ? Un intrus ?

Un gourdin clouté s'abat sur votre crâne et des étoiles blanches dansent devant vos yeux. Vous perdez 5 PV puis vous vous évanouissez.

Quand vous revenez à vous, quelqu'un a placé un sac de toile sur votre tête, ce qui vous cause une intense claustrophobie. Vous vous agitez en hurlant mais vous prenez un autre coup sur le crâne. Vous sentez qu'on vous transporte et qu'on vous moleste... Mais vous ne pouvez rien y faire, car vos mains et vos pieds sont fermement maintenus. Votre dernière sensation est celle d'un choc, alors que quelqu'un vous laisse choir sur un sol dallé de pierre, couvert de paille dégoûtante.

Vous perdez connaissance, encore.

Vous vous réveillez bien plus tard... Au paragraphe **84**.

191

Vous examinez la porte et vous en concluez qu'elle n'est ni fermée, ni piégée. D'ailleurs, pour en avoir le cœur net, vous actionnez la poignée et vous l'entrebâillez légèrement, afin d'observer ce qui se trouve de l'autre côté.

Il s'agit d'une grande pièce souterraine meublée d'une table, de plusieurs chaises et de lits. Elle est sommairement éclairée par des lampes à huile...

- ✓ si vous êtes en *mode nuit*, allez au paragraphe **203**
- ✓ si vous êtes en journée, rendez-vous au paragraphe **196**

Votre attaque-surprise au vin aigre n'est pas tout à fait réussie : de vos deux mains, vous tentez de projeter le liquide infect en plein dans les yeux des deux soudards aux idées mal placées... Mais hélas, l'un d'entre eux seulement est touché, car le contenu de votre verre a raté sa cible.

Le premier hurle et porte les mains à son visage, tandis que l'autre recule son tabouret, cherchant des yeux son arme. Vous vous retournez alors, et empoignant votre chaise, vous la brisez sur le crâne du troisième, celui qui comptait vous attaquer sournoisement. Déstabilisé, il recule et trébuche sur une amphore vide, s'étale contre le mur en vous injuriant copieusement.

Vous allez mener le combat contre ces trois adversaires, mais avec un petit avantage : notez maintenant que vous disposez de trois assauts avant que le premier ne puisse vous attaquer ou parer vos coups, et quatre assauts pour les deux autres. De plus, le bossu à demi aveuglés par le mauvais vin souffrira d'un modificateur -2 à ses scores AT et PRD, et ce pour toute la durée du combat.

Faites votre possible pour châtier ces rustres, en vous rendant au paragraphe **184** !

193

Vous acceptez votre destin et vous savez qu'il passera forcément par des actes de fourberie. Donc, vous empoignez votre arme, vous inspirez un bon coup et vous vous dirigez le plus silencieusement possible vers le premier lit, avec sa forme dodue avachie sous une couverture.

Passez d'abord une épreuve de COURAGE. Si elle est réussie, continuez la lecture du paragraphe. Sinon, vous haussez les épaules et sortez de la pièce, au paragraphe **162**. L'assassinat, c'est pas votre truc.

Vous avez assez de courage ? Bien... Vous allez viser la gorge... Et pour cela, il vous faut réussir à la suite deux épreuves : une épreuve d'ADRESSE en furtivité (discrétion) pour vous approcher, puis une épreuve d'ADRESSE pure pour le coup de grâce. Vous pouvez utiliser, pour la première uniquement, vos éventuels bonus en furtivité, dont celui de la compétence *Déplacement silencieux* si vous la possédez. En revanche, si votre score d'armure (PR) est supérieur à 3, vous aurez *un point de malus par point de PR au-dessus de 3 pour la première épreuve*.

Lancez vos D20...

- ✓ si vous réussissez les deux épreuves, dites « Yes ! » et lisez le paragraphe **207**
- ✓ si vous échouez à l'une des deux, allez au paragraphe **153**

Quatre jours durant, vous vivez la plus pénible période de votre existence. Le cachot est glacial et vous êtes frigorifié la plupart du temps, même quand vous faites votre possible pour rester dans un coin de la pièce. Vous êtes prostré sur une épaisseur suffisante de paille que vous avez pris soin de rassembler, enroulé dans la couverture immonde qui a déjà servi à plusieurs pensionnaires malpropres. Il vous semble parfois que ce sol pierreux irradie littéralement d'humidité frisquette ! De plus, vous n'avez pas grand-chose à manger, en dehors d'un infâme brouet à base de gras de porc et de morceaux de pain moisi servi chaque jour par des geôliers que vous ne voyez jamais.

Vous commencez à penser que vous aller périr ici. En tout cas, ce n'est pas comme ça que vous allez vous refaire une santé...

Vous êtes, comme toujours, occupé à lutter contre le sommeil et le froid, et vous ne savez même plus à quel moment de la journée vous vous trouvez... La pauvre lumière filtrant par la minuscule grille d'aération menant à l'extérieur ne vous renseigne en rien. Mais d'un coup, vous entendez des voix dans le couloir. Cette fois, ils sont plusieurs à vous apporter à manger... Ou peut-être s'agit-il d'autre chose ?

- ✓ si vous avez déjà tué (ou fait disparaître) un ou plusieurs des trois bossus vivant dans les souterrains, rendez-vous de suite au paragraphe **227**
- ✓ si vous n'avez pas connaissance de ces bossus, ou s'ils sont toujours en vie, allez au paragraphe **234**

Vous pouvez fouiller tranquillement la tanière des trois bossus.

Il n'y a pas de quoi sauter de joie, cependant... C'est plus ou moins une espèce de taudis souterrain et ça ne sent pas très bon.

Spécial : si vous êtes un évadé du cachot et que vous aviez perdu vos affaires, vous retrouverez ici dans un coffre moisi l'intégralité de votre équipement, moins les rations de nourriture et les richesses (pièces, gemmes et lingots). Continuez la fouille.

La pièce principale est un carré de douze mètres de côté. À l'est, une alcôve a été aménagée avec un lit. Vous ne trouvez là que des vêtements usagés, une paire de chaussons en très mauvais état et une cagoule noire en tissu épais. Bien qu'elle sente fort la transpiration, elle vous semble digne d'intérêt... Et vous pouvez l'ajouter à votre équipement sous le nom *cagoule de bourreau*. Ce vêtement, si vous le portez (à la place d'une autre coiffe), vous offre un bonus +3 aux épreuves impliquant la compétence *Intimidation*, et doit pouvoir se revendre environ 20 PO !

Un couloir au sud conduit à deux autres alcôves dotées de lits, mais il n'y a rien d'intéressant là-bas. Près du vieux canapé, vous tombez sur une paire de bottes sales – qui ne sont pas à votre taille – ainsi qu'une veste de cuir défraîchie et boueuse.

Sur la table, il y a l'équivalent de trois *rations de nourriture*, que vous pouvez emporter également. Les assiettes et couverts sont tout à fait classiques, et plutôt sales, à l'exception d'une *assiette en faïence* peinte à la main, représentant une scène agricole et qu'un brocanteur vous rachèterait sans doute au prix de 10 PO. L'inconvénient de l'objet, c'est qu'il est fragile... Enfin, il y a

sur la table un lacet de cuir au bout duquel est accroché une *clé de métal sombre*. Celle-ci doit bien servir à quelque chose... Et vous pouvez la prendre, si vous ne l'avez pas déjà fait plus tôt.

Vous vous intéressez à l'étagère des bossus : en plus de divers objets sans intérêt, on y trouve trois *cruchons de vin* de qualité très médiocre, dont la seule odeur vous révulse, mais aussi deux *flacons d'huile pour lampe* et une *couverture chaude* presque neuve. Vous pouvez emporter ces objets si vous n'avez pas encore atteint votre poids maximum d'objets transportés.

Il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers l'unique porte, car vous ne pouvez pas rester ici. Vous approchez donc de celle-ci, et au moment de tourner la poignée, vous constatez la présence d'un morceau de parchemin punaisé. Si vous disposez de la compétence *Érudition*, ou si votre score d'INTELLIGENCE égale ou dépasse 11, allez au paragraphe **177**.

Sinon, ouvrez la porte pour continuer l'exploration, au paragraphe **185**.

196

Il y a ici plusieurs possibilités, selon le parcours que vous avez déjà réalisé dans ces souterrains... Il est donc nécessaire d'en savoir un peu plus pour observer vraiment cette salle !

Si vous provenez du rez-de-chaussée du donjon, que vous avez descendu un escalier et que vous n'avez jamais vu cette pièce auparavant, rendez-vous de suite au paragraphe **217**.

Si vous avez déjà parlé avec les habitants de cette pièce, des bossus, et qu'ils vous ont laissé partir, rendez-vous au paragraphe **186**.

Si vous êtes un évadé du cachot, rendez-vous au paragraphe **228**.

Enfin, si vous avez déjà affronté et défait trois bossus dans leur tanière, vous n'avez plus rien à faire ici... Retournez donc au paragraphe **178** pour faire un autre choix que celui de la porte.

En souplesse, avec discrétion... Vous approchez de votre cible et lui portez un coup fatal ! C'est un homme assez gras, au visage marqué par l'alcoolisme et l'ennui, en chemise de nuit écriée, qui dormait dans ce lit... Devant vous, il porte les mains à sa gorge, sans comprendre, battant frénétiquement des pieds sous sa couverture... L'homme est salement touché, son sang gicle sur vos chaussures et vous savez qu'il ne constitue plus la moindre menace !

Vous avez fait votre possible pour l'empêcher de faire du bruit, mais vous êtes vraiment très proche du troisième dormeur... Et celui-ci a sursauté quand votre victime a émis un cri étranglé ! Il se redresse à présent, lui aussi surpris, regarde dans votre direction et sa main cherche le gourdin clouté rangé près de son ignoble couche...

Vous vous précipitez sur lui pour profiter de votre avantage.

Pour l'échauffourée qui va suivre, vous ne compterez donc qu'un seul des trois bossus. Vous aurez l'occasion d'attaquer deux fois (comptez deux assauts) avant que le survivant ne soit en mesure de parer vos coups et de riposter. Vous devriez donc vous en sortir...

Rendez-vous au paragraphe **184** pour combattre !

Pourquoi s'embêter à chercher des stratégies quand il est si facile de se faire passer pour le chef ? Vous décidez d'entrer le plus simplement du monde dans la salle et de parler à ces deux types, afin de leur faire quitter les lieux pour fouiller tranquillement ce local. Cependant, il pourrait y avoir plusieurs problèmes...

Si vous êtes d'origine *gnôme*, *gobelin* ou *ogre*, vous ne parlez pas la langue commune ! Et ça rend les choses compliquées. Du coup, vous révisez votre plan et vous refermez la porte afin d'étudier une autre option au paragraphe **178**. Si vous êtes d'une autre origine, alors tant mieux... Continuez la lecture du paragraphe.

Vous ouvrez la porte en grand, d'un geste assuré, puis vous lancez « Bonjour messieurs ! » d'une voix qui se veut forte et autoritaire. Les deux visages se tournent immédiatement vers vous, et vous remarquez une certaine hébétude dans les regards qui vous jaugent à présent. Ces deux types ne transpirent pas l'intelligence...

Si vous êtes d'origine *barbare*, *orque* ou *demi-orque*, toutefois, rendez-vous de suite au paragraphe **221**. Sinon, continuez la lecture de cette péripétie.

Vous faites quelques pas vers la table et vous observez la grosse pièce de métal. Il va falloir trouver quelque chose à dire ! Tentez une épreuve d'INTELLIGENCE. Si elle est réussie, allez au paragraphe **183**, et si c'est un échec, au paragraphe **231**.

199

Il y a quelque chose en vous qui ne colle pas avec votre discours... Visiblement, vous ne ressemblez pas du tout à un agent d'entretien de canalisation ! Car le bossu Glubert échange un signe de tête avec ses acolytes, hausse les épaules et se retourne vers vous, armé de son pichet en bronze.

Sans crier gare, il vous en colle un grand coup sur le crâne !

Vous ne l'avez pas vu venir... Vous perdez connaissance, ou presque. Dans un état de semi-coma, vous sentez qu'on vous tire par les bras, qu'on vous transporte... Puis plus rien. L'obscurité.

Vous reprenez connaissance plus tard, bien plus tard...

Rendez-vous au paragraphe **84**.

Quelque peu honteux, vous retournez sur vos pas, vous empruntez le sentier forestier en direction du village et vous cheminez mollement tout en méditant sur votre petite journée. Vous avez cru, un moment, avoir assez de cran pour affronter tout seul un donjon... Mais finalement, il faut croire que vous n'en êtes pas capable. C'est peut-être aussi bien ainsi. Vos talents sont certainement utiles à un groupe, mais ne suffisent probablement pas à vous maintenir en vie tout seul, face à des dangers multiples. Peut-être vous faut-il rejoindre une compagnie ? Dans ce cas, vous allez devoir passer du temps à la taverne... Ou retourner errer sur les chemins sauvages.

Vous pouvez aussi panser vos blessures, améliorer votre équipement et revenir tenter votre chance à la prochaine décade, en recommençant la lecture au paragraphe 1.

Si c'était votre première tentative, vous gagnez 10 XP pour avoir survécu à tout cela... Et vous avez appris que l'aventure, c'est pas fait pour les... Les quoi, vous ne savez plus trop, mais il vous semble qu'il y a une chanson qui en parle.

Et pour le moment, c'est la **FIN**.

201

Vous disposez heureusement de la très singulière *bague de contrôle des rongeurs* ! Ces objets enchantés semblent parfois tout à fait stupides, mais il arrive toujours un moment où ils se révèlent utiles, et même parfois indispensables !

Les rats géants sont des rongeurs, même s'ils ont été altérés par la magie. Cette bague devrait fonctionner sur eux...

Dans quelle situation vous trouvez-vous ?

- ✓ si vous avez ouvert la cage et qu'ils se précipitent vers vous avec l'intention de vous dévorer, rendez-vous au paragraphe **284**
- ✓ si vous voulez vous servir de ces animaux pour occire facilement le maître d'armes, allez au paragraphe **305**

202

Vous évoquez la chance, la qualité des cartes, et d'autres excuses bidons telles que l'orientation des lampes à huile ou la conjonction favorable des planètes voisines... Mais rien n'y fait, les bossus sont persuadés d'avoir affaire à un sale tricheur !

Au bout d'un moment, ils en ont assez de vous écouter et deviennent menaçants... L'un d'eux s'empare d'ailleurs d'un gourdin clouté, repousse sa chaise et vous n'avez d'autre choix que de saisir votre arme à votre tour...

Vous allez devoir affronter trois adversaires !

Pour mener à bien ce combat, rendez-vous au paragraphe **184**.

203

Il y a ici plusieurs possibilités, selon le parcours que vous avez déjà réalisé dans ces souterrains... Il est nécessaire d'en savoir un peu plus pour observer vraiment cette salle !

Si vous provenez du rez-de-chaussée du donjon et que vous n'avez jamais vu cette pièce auparavant, rendez-vous de suite au paragraphe **211**.

Si vous avez déjà fait intrusion dans cette pièce, par quelque issue que ce soit, en utilisant la discrétion, mais que vous souhaitez y retourner pour faire d'autres choix, dirigez-vous lentement vers l'étagère sur votre gauche et observez la salle à nouveau. Rendez-vous au paragraphe **164**.

Enfin, si vous avez déjà affronté et défait trois bossus dans leur tanière, vous n'avez plus rien à faire ici... Retournez donc au paragraphe **178** pour faire un autre choix que celui de la porte.

204

Vous semblez sincère... Et c'est sans doute une excellente nouvelle, même si cela signifie que vous ressemblez à un agent d'entretien de latrines ! Enfin, bon...

Le dénommé Glubert hoche la tête, l'air un peu bovin. Puis, en soupirant, il pose son pichet de bronze et fait signe à l'un de ses acolytes.

Il s'approche de vous et tend la main :

– Bon bah... C'est vrai qu'vous sentez pas bon mais attendez...

On va vous sortir de là ! Y'a pas d'sot métier, hein ?

– Hé hé ! ajoute le plus proche larron.

Vous vous retrouvez bientôt sur vos pieds, dans le cabinet de toilette. Un autre bossu, prénommé Frandul, vous tend une serviette de toilette et un grand broc d'eau, lesquels ont connu des jours bien meilleurs. Puis, tandis que vous reprenez une figure présentable, ils s'en retournent à leur table pour se servir une rasade de vin, non sans vous surveiller du coin de l'œil.

– C'est pas tous les jours facile, vot' boulot, hein ? commente Glubert de manière tout à fait sérieuse.

Grâce aux ablutions, vous récupérez un point de CHARISME. Vous gagnez aussi 3 XP. Les trois individus vous invitent à leur table et vous les rejoignez, par absence de choix, puis ils engagent la conversation.

Si vous êtes une femme ET que votre CHARISME est supérieur à 11, rendez-vous au paragraphe **187**.

Sinon, continuez au paragraphe **210**.

205

Vous n'avez pas envie de perdre de l'argent au commencement de cette aventure ! C'est vraiment trop bête. Normalement, c'est *vous* l'aventurier, et vous êtes supposé gagner de l'or, et non en perdre. Piglot souhaite que vous lui versiez ses gains... Et il commence à s'impatienter, mais de votre côté vous attendez le bon moment pour passer à l'action. Vous feignez d'avoir mal attaché votre bourse.

L'un des joueurs se sert d'un pichet pour remplir son gobelet, et les deux autres tournent la tête... C'est votre chance !

Vous bondissez sur votre arme et vous précipitez vers Frandul, le plus proche des trois. Baston !

Il vous faut maintenant mener ce combat. Avec votre effet de surprise, notez que vous disposerez de *quatre assauts* avant que vos adversaires ne parviennent à se défendre, parer vos coups et riposter.

Rendez-vous au paragraphe **184** pour affronter les bossus !

Les bossus sont tout à fait convaincus par votre pathétique baratin. Piglot se penche déjà pour regarder sous la table :

– Ah ! Faut qu'on cherche des clés ? Zut alors, ça va pas être facile dans tout c'bordel !

Pendant ce temps, Frandul vous fait signe :

– Viens donc, on va chercher dans les toilettes !

Vous passez un peu de temps à fouiner dans la salle en compagnie des bossus, ce qui ne vous sert pas à grand-chose, mais a le mérite de vous permettre de discuter un peu avec eux. Ils ne sont jamais bien loin, aussi il vous est particulièrement difficile de voler des objets, d'autant plus qu'il n'y a pas de matériel intéressant. Ils semblent vous faire confiance. Toutefois, vous parvenez à escamoter cinq pièces d'or, lesquelles avaient été oubliées sur un guéridon (ajoutez ces pièces à votre pécule).

Alors que vous abandonnez les recherches, faute d'avoir trouvé les clés, vous rejoignez les deux bossus à la sortie de la salle.

– Bon, bah tant pis, dit Piglot. Les clés sont pas là, faut bien s'rendre à l'évidence ! J'vais te raccompagner jusqu'à l'escalier, parce qu'on doit toujours fermer la porte, c'est la consigne.

Et Frandul ajoute :

– Ah ! Et pis aussi, si t'as besoin d'aller voir le patron pour présenter la facture d'entretien, faudra monter au deuxième étage. Y'a un mot de passe pour accéder au premier, et ce mois-ci c'est « BOUCLIER ». Tu vas t'en souvenir ?

– Euh... Ça ira, répondez-vous avec un sourire. Merci !

Vous gagnez 5 XP (sauf si vous le connaissiez déjà).

Comme prévu, Piglot vous ramène jusqu'à l'entrée des souterrains et referme derrière vous. Allez au paragraphe **230**.

Que voilà une belle attaque furtive ! Surgissant de l'ombre, vous vous penchez sur le dormeur et lui plantez votre arme dans la jugulaire, tout en posant l'autre main sur sa bouche. Il se débat en s'accrochant à ses couvertures, tressaute un moment dans un gargouillis, puis finit par rendre l'âme, parce que c'est ainsi quand on perd tout son sang par la gorge.

En voilà un de moins ! Il reste maintenant à se débarrasser de l'autre...

Galvanisé par votre succès, vous longez le mur et parcourez les quelques mètres qui vous séparent du couloir sud. Vous avancez ainsi, attentif au moindre détail... Pour découvrir qu'il ne reste pas un seul lit, mais deux... Et bien entendu, ils sont tous les deux occupés ! Ils ne sont séparés que de quatre mètres et divers objets encombrant le couloir, qu'il faudra éviter. Quoi qu'il arrive, si vous parvenez à tuer le premier, le second se réveillera. Mais il ne restera qu'un seul opposant...

Il va falloir la jouer fine...

Vous pouvez toutefois choisir d'opérer un repli stratégique maintenant et de revenir vers la porte, en vous rendant au paragraphe **162** (et vous gagnerez aussi 5 XP). Sinon, continuez la lecture.

Vous avez donc choisi de rester... Très bien.

Pour tuer le dormeur le plus proche, il vous faut de nouveau réussir à la suite deux épreuves : une épreuve d'ADRESSE en furtivité (discrétion) pour vous approcher, puis une épreuve

d'ADRESSE pure pour le coup de grâce. Vous pouvez utiliser, pour la première uniquement, vos éventuels bonus en furtivité, dont celui de la compétence *Déplacement silencieux* si vous la possédez. En revanche, si votre score d'armure (PR) est supérieur à 3, vous aurez *un point de malus par point de PR au-dessus de 3 pour la première épreuve*.

Lancez vos D20...

- ✓ si vous réussissez les deux épreuves, dites « Hourra ! » car votre chance est insolente, et lisez le paragraphe **197**
- ✓ si vous échouez à l'une des deux, allez au paragraphe **169**

Vous vous penchez sur le cadavre du défunt bourreau et vous récupérez une *clé de métal sombre* accrochée à sa ceinture. Dans sa bourse, vous trouvez aussi 1D20 PO (lancez le D20, le chiffre obtenu vous donnera le nombre de pièces d'or obtenues).

Le gourdin de votre adversaire, une arme peu solide, est malheureusement hors d'usage. Il a éclaté juste à la fin du combat.

En plus de ses hardes, le bougre est équipé d'un lourd tablier de cuir qui pourrait vous protéger un moment le torse et les jambes, si jamais vous avez perdu votre équipement... Ce machin n'est pas très pratique, aussi en choisissant de l'équiper, vous augmenterez votre score d'armure de 2 PR (attention à vos restrictions), mais vous perdrez aussi 2 points d'ADRESSE et 1 point de CHARISME (*tablier du bourreau*, PR 2, AD-2 CHA-1, rupture 1-4).

Il est temps d'explorer cette salle maintenant. Et pour cela, vous devez vous rendre au paragraphe **240**.

209

Votre bluff est diablement efficace ! Les deux bossus, penauds, lâchent un soupir et l'un d'eux se tourne vers vous, paniqué :

– Partir pendant toute la décade ? Mais on n'a nulle part où aller ! C'est ici qu'on crèche, vous comprenez ? Regardez ! Y'a nos lits, nos assiettes et tout !

– Vous ne voulez pas parler au patron ? lâche pathétiquement le deuxième. On vous jure qu'on prendra soin du matériel à partir de maintenant !

Vous restez imperturbable :

– Je ne veux pas le savoir ! Le règlement, c'est le règlement ! Filez pour le moment, et soyez déjà heureux qu'on ne vous réclame pas de l'argent pour acheter une nouvelle machine !

Sans un mot, les deux bossus enfournent quelques haillons dans un grand sac de toile et se hâtent vers la sortie. Avant de partir, Piglot vous regarde avec animosité :

– Vous avez pas de cœur, vous savez ? On n'a pas l'droit de virer des gardiens d'cachot de ... euh... de leur cachots !

Puis il quitte la pièce pour de bon et referme la porte derrière lui. Vous les entendez s'éloigner en râlant.

Vous gagnez 12 XP pour cet exploit.

La salle est à vous à présent ! Vous pouvez l'explorer en vous rendant au paragraphe **195**.

Vous êtes attablé avec les bossus et l'un d'eux vous sert un grand gobelet de vin rouge, un breuvage dont la couleur seule suffit à vous hérissier. Il s'agit sans doute d'un des plus mauvais crus de pays, ou peut-être qu'il a tourné. Enfin, à la guerre comme à la guerre ! Vous buvez votre première gorgée en grimaçant. Vous savez que cela s'arrangera à partir de la troisième, puisque vous n'aurez plus de palais.

Les bossus vous proposent de prendre une pause en jouant avec eux à la *goulbotte*, un jeu de carte tout à fait insipide. Ce n'est pas votre jeu préféré, mais comme ils estiment que vous leur êtes redevable, vous acceptez. Il y a tout de même un intérêt à tout cela : ils misent chacun dix pièces d'or ! Et d'ailleurs, vous en faites de même...

Les piécettes sont sur la table... Rien ne va plus !

– C'est marrant ! commente Frandul en distribuant les cartes. Vot' collègue qu'est v'nu hier, on l'a fait jouer au même jeu ! Mais il a perdu et il a pas voulu payer, alors euh...

Glubert termine sa phrase, l'air mauvais :

– On l'a tabassé un peu et on lui a pris quelques affaires, pour nous dédommager !

Vous discutez un peu, et comme vous êtes déjà leur nouvel ami, vous apprenez quelques trucs sur le donjon. Par exemple, le propriétaire n'est pas, comme on pourrait le croire, un sorcier ! Il s'agit d'un type « normal » assez riche pour se payer des objets magiques... Un genre de noble qui a décidé de monter une activité dans la région. Enfin, il est assez convaincant pour faire peur à la plupart des gens ! Le maître d'armes qui vit à l'étage au-dessus est sans doute le combattant le plus habile du donjon,

mais il semble avoir un faible avéré pour une certaine *jeune filles blonde* (notez le mot-clef BLONDE, qui pourra vous servir dans un paragraphe secret). Ceci à quelque chose à voir avec son passé... Vous en prenez note silencieusement.

Pour mener à bien la partie contre les bossus, lancez 6 fois le D20 et notez les résultats obtenus...

- ✓ si tous vos résultats sont inférieurs à 10, rendez-vous au paragraphe **220**
- ✓ si 4 chiffres ou plus sont inférieurs à 10, allez au paragraphe **225**
- ✓ si vous obtenez d'autres scores, allez au paragraphe **182**

211

La pièce est assez grande et vous pouvez entendre des respirations, provenant de plusieurs alcôves équipées de lits... Il y a donc des gens qui dorment ici ! Au moins deux, d'après vos estimations. Depuis la porte, vous ne pouvez pas voir l'ensemble des locaux, aussi vous choisissez de vous déplacer légèrement sur la gauche, en marchant silencieusement.

Vous vous retrouvez ainsi dos à une étagère. Pour en savoir plus, rendez-vous au paragraphe **164**.

212

Ah ! Vous allez enfin pouvoir prendre votre revanche sur ces tristes individus ! Ils sont surpris, et pour le moment, ils se demandent encore si c'est une blague ou un véritable acte d'agression à leur encontre.

Vous empoignez votre arme et un rictus malsain déforme votre bouche tandis que vous attaquez le premier...

Pour le combat qui va suivre, vous aurez trois assauts d'avance, temps nécessaire à vos adversaires pour se remettre de leur surprise et attraper leurs armes également. Durant les trois premiers assauts, ils ne pourront parer vos coups ou riposter.

Rendez-vous donc au paragraphe **184** pour mener le combat.

Vous expliquez, le plus sincèrement possible, que la chance a fini par vous sourire après les désagréables aventures de la matinée... Il fallait bien que ça tourne un jour ! Et ce n'est absolument pas votre faute si vos trois adversaires n'ont pas de jeu.

Vous êtes assez convaincant au final, et Piglot, l'un des trois frères, fini par hocher la tête, fataliste :

– Bon... Ben j'crois bien qu'ce coup-là, c'est à nous d'passer à la caisse, hein ! On peut pas tout l'temps gagner...

Les bossus acceptent, à contrecœur, de vous verser chacun la mise établie au début de la partie... Et vous voilà riche de trente pièces d'or de plus ! C'est un beau petit pactole que voilà.

Enfin, comme ils n'ont pas envie de perdre une deuxième partie de goulbotte, les bossus vous raccompagnent jusqu'à la sortie des souterrains. Suivi par deux lascars, vous sortez par l'unique porte de leur chambre, à l'ouest, puis vous tournez deux fois à gauche en parcourant à chaque fois une bonne dizaine de mètres, enfin ils ouvrent une autre porte – plus solide – à l'aide d'une clé, et vous vous retrouvez en bas d'une volée de marches.

Glubert et Frandul vous saluent, puis la porte se referme derrière vous.

Explorez les environs, au paragraphe **230**.

C'était bien essayé, mais votre attaque-surprise au vin aigre est un échec complet : vous avez voulu tout faire en même temps, et il s'avère que vos deux mains n'ont pas suivi. Le liquide infect que vous avez tenté d'envoyer en plein dans les yeux des deux soudards est passé à côté de leur tête... Et ils repoussent à présent leurs tabourets, cherchant des yeux leurs gourdins.

Toutefois, vous parvenez à surprendre le troisième, celui qui comptait vous attaquer sournoisement : vous vous retournez d'un coup et, empoignant votre chaise, vous la brisez sur son crâne ! Déstabilisé, il recule et trébuche sur une amphore vide, s'étale contre le mur en vous injuriant copieusement.

Vous allez mener le combat contre ces trois adversaires, mais avec un petit avantage : notez maintenant que vous disposez de deux assauts avant que les deux premiers ne puissent vous attaquer ou parer vos coups, et quatre assauts pour le dernier.

Vous avez une chance de châtier ces rustres avant qu'ils ne s'en prennent à vous, en vous rendant au paragraphe **184** !

215

Les deux bossus hésitent encore, puis soudain, ils voient clair dans votre jeu ! Vous avez sans doute fait une erreur quelque part... Dommage, c'était bien essayé.

Frاندul et Piglot froncent les sourcils :

- Dis donc, vous seriez pas en train d'nous prendre pour des couillons, hein ? C'est quoi ça d'abord, la Caisse des Donjons ?
- On fait c'qu'on veut avec not' matériel en plus ! C'est l'patron qui l'a dit !
- Vous avez rien à faire ici ! On va vous corriger un peu !

Ils grognent et empoignent les gourdins cloutés qui traînaient sur la table tandis que vous tirez votre arme, désabusé... Malgré votre tentative pour éviter la violence, il va falloir combattre !

Rendez-vous au paragraphe **184**.

Les voix se rapprochent et sont définitivement masculines. Il n'y a pas de doute, elles viennent vers vous... Aussi, vous attendez un peu, manière de savoir à qui vous avez affaire. De toute façon, il n'y a pas de sortie à ce cachot.

La petite trappe grillagée sur la porte s'ouvre, permettant à visage plutôt laid de faire son apparition dans l'ouverture ainsi ménagée. Le type qui se trouve derrière la porte vous invective un moment, puis finit par dire :

– Alors ? On s'ennuie dans l'cachot, hein ? Bah ça n'va pas durer bien longtemps, parce que c'est l'heure de la séance de rigolade avec mon frangin Glubert, ici présent ! Huh huh. Pas vrai ?

– Ouaip ! répond une autre voix, plus grave. J'connais quelqu'un qui va déguster grave ! Ha ha ha !

– Fallait pas s'faire prendre, c'est ce que j'dis toujours ! ajoute le premier type. Maintenant, faut souffrir !

Vous n'êtes pas tellement curieux de voir ça.

L'important, pour le moment, c'est de quitter cette pièce... La porte s'ouvre, et trois bonhommes au physique ingrat – il est possible que vous les avez déjà rencontrés, mais ils ne sont plus du tout amicaux – vous encerclent avant de vous ligoter les mains. Ils vous font traverser le couloir jusqu'à une petite salle de torture... Et là, ils vous attachent à une curieuse machine avant de quitter la pièce, vous laissant en compagnie du fameux Glubert. Il se retrouve seul avec vous : grossière erreur.

L'homme vous détaille un moment, puis il se retourne et commence l'allumage d'un petit brasero à charbon, sans cesser de chanter un air agaçant. Il ne sait toujours pas que vous possédez des pouvoirs, le sot...

Peu importe de quelle manière vous vous en sortez, ce qui compte, c'est le résultat : en effet, quelques minutes plus tard vous voilà libre et lui se retrouve mort, la face écrasée contre le sol de pierre. Il ne pourra plus jamais torturer qui que ce soit ! Même si cela n'était pas bien difficile, vous gagnez 5 XP.

Rendez-vous au paragraphe **208** pour fouiller Glubert.

217

La salle qui se trouve derrière la porte entrebâillée est assez grande. Elle est éclairée par trois lampes à huile réglées sur un régime assez fort. On trouve là quelques objets en mauvais état, une table et ses meubles pas du tout assortis, ainsi que plusieurs alcôves contenant des lits. Enfin, vous n'avez pas l'occasion d'en savoir plus pour le moment car vous ne voyez pas toute la pièce. Autour de la table, deux individus grassouillets, au physique ingrat, sont occupés à discuter d'un sujet qui semble pour eux captivant :

- Mais... Frandul ! J'te dis qu'c'est pas possible de faire ça avec une pince de douze !
- Moi j'te dis que ça va fonctionner !
- Mais non, sois pas ridicule !
- L'débattement est suffisant, que j'te dis !
- On a qu'à d'mander une pince de seize à l'intendance, c'est pas compliqué.
- J'aime pas attendre, pis tu sais bien qu'le patron il aime pas trop payer les factures...

Ils sont occupés à l'examen d'une grosse pièce de métal qui a été posée sur la table. Vous pouvez choisir de tirer parti de la situation de plusieurs manières :

- ✓ vous décidez d'avancer sans vous cacher pour les barattiner, en allant lire le paragraphe **198**
- ✓ vous refermez doucement la porte et vous retournez à l'examen de la pièce carrée, au paragraphe **178**
- ✓ vous décidez de foncer sur eux et de les attaquer par surprise... dans ce cas vous pourrez mener le combat contre deux bossus et vous aurez quatre assauts d'avance, en vous rendant au paragraphe **184**

218

Vous faites le tour de la pièce et retournez quelques morceaux de meubles brisés qui jonchent le sol. Dans ces débris, vous trouvez curieusement un rouleau de cuir d'artisanat jamais utilisé (1 unité de *cuir souple de qualité*), ainsi qu'un sachet de tissu contenant 20 *petits clous*. Le cuir est un peu moisi, mais un coup de chiffon huilé saura lui rendre son lustré. Quelqu'un avait peut-être décidé de bricoler, puis aura changé d'avis...

Le long du mur ouest, vous découvrez une petite plaque de cuivre. Elle est située à hauteur de poitrine, et en son centre, un curieux bouton métallique a été installé. Vous n'avez jamais vu ça encore. Il semble y avoir comme un genre de *vibration magique* par ici. Peut-être que l'inscription en runes, gravée dans le cuivre, saura vous en dire un peu plus ? Si vous disposez de la compétence *Runes bizarres*, vous pouvez la déchiffrer en vous rendant au paragraphe **229**.

Si vous ne savez pas lire cette inscription, vous pouvez choisir entre les deux actions suivantes :

- ✓ appuyer sur le bouton, au paragraphe **238**
- ✓ retourner à l'examen de la pièce, au paragraphe **178**

Votre comportement semble convenir à l'homme et il en déduit que vous êtes quelqu'un d'honnête. Il accepte votre poignée de main et vous demande de le suivre. Vous êtes alors escorté par les trois vigiles jusqu'à son bureau du deuxième étage.

Sur le chemin, vous pensez « Mince alors... C'est hyper facile en fait, d'arriver jusqu'au maître du donjon ! Il suffit de se laisser embaucher ! ».

De son côté, le patron se lance lui-même dans un monologue :
 – Alors, qu'est-ce qu'on va devenir, hein ? Vous avez tué des gens dans mon donjon, c'est vrai. Mais je vous propose d'oublier tout ça désormais. Finalement, c'est le jeu qui est ainsi, n'est-ce pas ? Je propose des services donjonniques, vous venez, vous faites vos petites affaires... Et vous voilà maintenant sorti des cachots. Vos talents ne seront pas perdus si vous travaillez pour moi ! Vous êtes un érudit, donc vous pourrez bien assurer le poste de maître des énigmes au premier étage, car la personne qui occupe cette fonction actuellement ne convient pas. C'est une femme qui prend de la drogue, voyez-vous ? C'est quelque chose que je ne peux pas tolérer.

En l'écoutant parler, vous finissez par ne plus savoir vraiment où vous en êtes dans la vie ! Et le motif originel de votre visite au donjon disparaît, peu à peu. Tout ces événements qui s'enchaînent, et puis ces cachots immondes... Et maintenant, la proposition d'un emploi stable, avec logement de fonction, nourriture gratuite et service de ménage. C'est tentant.

Une fois dans son bureau, vous vous laissez convaincre par un contrat de quatre décades. Au cours des deux premières décades, vous menez à leur perte plusieurs aventuriers (non sans un

étrange sentiment de puissance), et le boulot vous rapporte la coquette somme de 150 PO (que vous pouvez ajouter à votre pécule). Au bout d'un moment, le maître du donjon, satisfait de vos services, demande à ce qu'on vous restitue votre équipement. Vous apprenez, par la même occasion, qu'il ne possède lui-même aucun pouvoir, mais qu'il utilise du matériel magique de grand prix pour se défendre, le cas échéant. Votre patron n'est rien d'autre qu'un noble qui cherche de nouveaux moyens de s'enrichir.

Hélas, l'affaire est bientôt en cessation de paiement pour cause de mauvaise gestion ! La Caisse des Donjons fait son apparition pour récupérer les locaux... Le personnel est alors licencié et vous vous retrouvez à Loubet, assis dans la taverne où tout a commencé, avec votre « indemnité de licenciement » de 30 PO (ajoutez cette somme à votre pécule).

Vous gagnez 30 XP, mais l'aventure est terminée ! Et la Tour de Loubet, c'est de l'histoire ancienne.

Pour vous, c'est la FIN.

220

Votre chance est absolument insolente ! Quel que soit le jeu de vos adversaires, vous gagnez à chaque coup. Au bout d'un moment, les bossus vous accusent même de tricher... Car il est pour eux inconcevable que le jeu se retrouve toujours dans la même main.

Paniqué, vous commencez à vous expliquer, à chercher des excuses... Vous sentez que tout peut partir de travers, d'un moment à l'autre. Il faut être très convaincant !

Faites la moyenne de votre INTELLIGENCE et de votre CHARISME (équivalent du score MagiePsy), et lancez le D20 pour passer l'épreuve sur cette valeur. Si vous disposez de la compétence *Fariboles* ou *Naiïveté touchante*, vous compterez un bonus de +3.

- ✓ si l'épreuve est réussie, allez au paragraphe **213**
- ✓ si l'épreuve est ratée... rendez-vous au paragraphe **202**

221

On se demande bien pourquoi vous faites tous ces efforts pour avoir l'air normal... Alors qu'en fait, vous n'êtes rien d'autre qu'un gros bourrin ! Et n'importe qui peut le voir, même ces deux abrutis.

Il ne vous est pas possible de vous faire passer pour autre chose, hélas... Vos gênes vous ont trahi ! Les deux bossus ouvrent des yeux horrifiés à votre approche et s'emparent de leurs gourdins cloutés... Puis ils se précipitent vers vous tandis que vous tirez votre arme, désabusé.

Il va falloir combattre, au paragraphe **184**.

Les voix qui s'approchent sont masculines. À quelques mètres de la porte, vous entendez les bribes d'une discussion qui vous échappe en grande partie, mais vous comprenez qu'on parle de vous. Enfin, ces gens se retrouvent juste devant votre porte, et la petite trappe grillagée est enfin ouverte, laissant apparaître le visage grave d'un homme entre deux âges. Son air à la fois autoritaire et décidé vous incite à penser qu'il est un genre de responsable local de quelque chose. Derrière lui, au moins deux voix graves à l'accent prononcé – sans doute des orques – murmurent des choses que vous ne comprenez pas.

Le type vous observe durant quelques secondes avant de se décider à parler :

– Alors comme ça, c'est vous qui molestez mon personnel ? Vous savez que je n'ai plus assez de gardiens pour surveiller ces cachots maintenant ? C'est vraiment problématique. On m'a aussi raconté que vous aviez des *pouvoirs*. Est-ce vrai ?

– Oui, répondez-vous sans hésiter. Des pouvoirs terrifiants !

L'homme reprend :

– Et donc, j'en conclus que vous êtes un genre d'aventurier qui voyage seul, c'est cela ?

Vous hochez la tête.

Après quelques secondes de réflexion, le responsable soupire :

– Si je vous laisse croupir ici, vous allez trouver un moyen de sortir... Ces cachots ne sont pas équipés de dispositifs de confinement magique ! Et je suis sûr que vous le savez déjà. Alors il ne me reste que deux solutions : soit je vous fais liquider sur place, et comme ça je règle mon problème, soit vous acceptez de travailler pour moi. Qu'en pensez-vous ?

Vous êtes un peu surpris, mais il vous faut trouver quelque chose à dire à ce monsieur...

Qu'allez-vous répondre ?

– Moi ? Travailler dans un donjon ? Mais vous rêvez, mon pauvre ami ! Plutôt mourir au combat ! Au paragraphe **250**.

– Hum. Je crois que je vais travailler pour vous, ça semble intéressant ! Au paragraphe **260**.

223

Un tableau de bois, accroché dans un coin de la pièce, attire votre attention. On y trouve des tas de morceaux de parchemin carrés, taillés sur le même modèle et épinglés, certains d'entre eux tachés de sang... Et chacune de ces notes comporte le texte « mot de passe du mois » avec différents mots derrière. Pas facile de s'y retrouver !

Dans les trois qui vous semblent les plus récents – ils sont sur le dessus – vous lisez CHAISE, BOUCLIER et TARTE.

Vous souriez, heureux d'avoir enfin de la chance. Vous gagnez 3 XP (sauf si vous connaissiez déjà le mot de passe).

Sous ces papiers, il y a aussi un *parchemin coquin* représentant une blonde à forte poitrine, laquelle a été dessinée dans une position tout à fait inconvenante. Vous pouvez le rouler et l'emporter. On ne sait jamais, hein ? Cela pourrait servir... Si vous êtes une femme, vous secouez la tête avec agacement : « Ah, les mecs... ».

Enfin, quoi qu'il en soit, il est temps d'examiner les options pour sortir de cette salle, au paragraphe **232**.

Vous avez bougé un peu dans le couloir en prenant garde à ne pas faire de bruit et en examinant chaque dalle du sol. Cet endroit n'était pas piégé... Vous voilà maintenant à un croisement en forme de « T ». L'endroit où vous vous trouvez est faiblement éclairé par un peu de lumière, provenant de l'extérieur et filtrant à travers un soupirail.

Au nord, un assez large couloir mène à une pièce très sombre, située à environ huit mètres.

Au sud, un couloir plus étroit semble posséder plusieurs ouvertures. Il s'étend sur une bonne quinzaine de mètres, puis disparaît dans l'ombre.

Enfin, à l'est, le large corridor, d'une quinzaine de mètres lui aussi, aboutit à un mur. Là-bas, il y a une porte massive au nord, dans le coin, et un passage ouvert juste en face, qui continue vers le sud.

Où comptez-vous aller maintenant ?

- ✓ la salle au nord, au paragraphe **178**
- ✓ le couloir étroit au sud, au paragraphe **246**
- ✓ le passage vers l'est, au paragraphe **256**

Grâce à votre chance, vous avez gagné la partie ! Avec un score juste supérieur à celui du deuxième joueur, Piglot, vous vous hissez en tête du classement de cette partie de goulbotte. Frandul fini par hocher la tête, fataliste :

– Bon... Ben j'crois bien qu'ce coup-là, c'est à nous d'passer à la caisse, hein ! On peut pas tout l'temps gagner...

Les bossus vous versent chacun la mise établie au début de la partie... Et vous voilà riche de trente pièces d'or de plus ! C'est un beau petit pactole que voilà.

Enfin, comme ils prétendent avoir « du travail », les bossus vous raccompagnent jusqu'à la sortie des souterrains. Suivi par deux lascars, vous sortez par l'unique porte de leur chambre, à l'ouest, puis vous tournez deux fois à gauche en parcourant à chaque fois une bonne dizaine de mètres, enfin ils ouvrent une autre porte – plus solide – à l'aide d'une clé, et vous vous retrouvez en bas d'une volée de marches.

Glubert et Frandul vous saluent, puis la porte se referme derrière vous.

Explorez les environs au paragraphe **230**.

Le bourreau ouvre de grands yeux étonnés. Pour justifier votre présence à l'entrée de son repaire, vous cherchez tant bien que mal quelque chose à dire, mais son visage se transforme assez vite en un masque de haine et ses yeux vicieux semblent vous transpercer... Il n'aime pas trop les gens qui traînent dans son souterrain, il semblerait ! Si vous aviez une raison particulière de traîner ici, elle vous échappe à présent. Vous vous sentez envahi par l'adrénaline...

L'homme empoigne alors un gourdin clouté et se dirige vers vous, menaçant :

– Hé ! Qu'est-ce que vous foutez là, vous ? J'suis sûr que vous êtes un salopard d'aventurier, hein ? Déposez les armes !

Vous avez l'occasion de lui lancer un projectile ou un sortilège (maximum 2 assauts d'incantation) avant qu'il ne soit sur vous. Ensuite, ce sera un combat tout à fait classique !

Rendez-vous au paragraphe **245** pour affronter le bourreau !

Les voix qui s'approchent sont masculines. À quelques mètres de la porte, vous entendez les bribes d'une discussion gutturale qui vous échappe en grande partie. Enfin, ces gens se retrouvent juste devant votre porte et la petite trappe grillagée est ouverte, laissant apparaître le visage verdâtre et fâché d'un orque. Derrière lui semblent se presser d'autres congénères qui grognent.

L'orque vous observe durant quelques secondes, puis se décide à parler :

– Hé ! Toi trouver ça drôle tabasser collègues de nous ? Gens qui sont morts !

Vous ne répondez pas. Il insiste :

– Alors toi, aventurier tout seul, hein ?

Vous hochez la tête, fataliste.

– Toi va pas rigoler longtemps ! grogne-t-il avec haine.

Il ouvre la porte et fait irruption dans la pièce, accompagné de deux autres orques. Ils sont tous armés de masses à bout rond... Des masses principalement étudiées pour blesser les gens sans les tuer ! Vous n'avez pas la force de vous défendre... Et il n'est pas possible de prendre la fuite.

Vous êtes bon pour le passage à tabac ! Le premier coup de masse vous démolit l'épaule... Et vous vous recroquevillez sur le sol tandis que les tortionnaires vous molestent sans ménagement. Après vous avoir roué de coups, le plus gros d'entre eux éructe :

– Toi va mourir là ! Comme ça, cadeau des orques !

Ils s'esclaffent et sortent de la pièce, puis referment la porte derrière eux. Les brutes !

Avec tout ça, vous avez perdu 2D6 PV. Si cette dernière mésaventure a eu raison de votre capital d'énergie vitale, c'est que vous êtes en train de mourir... Alors rendez-vous au paragraphe **100**. Sinon, continuez la lecture.

Vous êtes toujours en vie. Vous avez probablement un bras cassé et vous pensez que votre cheville droite est en miettes... Ce qui vous empêche de tenter quoi que ce soit pour vous évader. Vous perdez définitivement 2 points de COURAGE. Si vous sortez de cela, vous serez traumatisé à vie !

Le temps s'écoule, lentement. Blotti dans la paille en position fœtale, vous attendez votre fin en faisant le moins de mouvements possibles, pour apaiser les multiples douleurs qui vous taraudent. Vous savez que plus personne ne vous apportera à manger.

Dans le demi-sommeil qui précède votre perte de conscience, vous entendez des voix, des chocs... Puis d'un coup, la porte s'ouvre à la volée. Quelqu'un crie quelque chose, puis une silhouette se penche sur vous. Vous l'entendez comme à travers du coton. C'est la voix d'une femme :

- ...ui-là... pas mort ! ... au moins sauver quelqu'un ! Allez !
- On bouge ! répond une autre voix, masculine cette fois.
- Ça va rapporter des XP ! dit une troisième personne.

Quoi ? Mais que... que se passe-t-il ? Hélas, c'est à ce moment que vous vous évanouissez...

Prenez connaissance de la suite en lisant le paragraphe **243**.

Ah... Voici donc la tanière de vos tortionnaires ! Trois frères bêtes et méchants. Ce sont eux qui gardent les cachots, qui vous crachent dessus chaque fois que c'est possible, qui vous obligent à manger du pain moisi et qui vous font subir toutes sortes de choses... déplaisantes ! Vous avez appris à les haïr.

Vous avez déjà pu vous venger du plus cruel des trois ! Pour le moment, les deux autres sont penchés sur la table ronde et ils sont très occupés à l'examen d'un gros morceau de métal qui semble leur poser problème. Ils ne savent pas encore que vous êtes là. Il serait peut-être temps de faire justice ?

Mais il est possible que vous ne soyez pas assez en forme pour un affrontement, auquel cas vous pouvez toujours choisir de remettre l'expérience à plus tard...

Si vous désirez entrer dans la salle, crier « Vengeance ! » et les attaquer, vous disposerez de trois assauts d'avance, au cours desquels ils ne pourront ni parer, ni riposter, car il leur faudra du temps pour attraper leurs gourdins. Dans ce cas, vous vous rendez au paragraphe **184** pour mener le combat.

Pas en forme ? Si vous préférez revenir plus tard et les laisser pour le moment à leur triste sort, vous pouvez refermer la porte et revenir à l'examen de la pièce carrée, au paragraphe **178**.

Tout vous semble clair : la petite plaque a été gravée de runes vontorziennes. C'est une astuce assez souvent utilisée par les mages pour réserver l'accès à leurs écrits à certains érudits éclairés seulement. Heureusement, vous en faites partie !

La plaque dit, en substance :

Ne pas appuyer sur le bouton. Piège violent.

Hum. C'est peut-être vrai, ou pas. Vous voilà bien avancé. Quel imbécile aurait installé ici un bouton piégé dans l'unique but de torturer psychologiquement les érudits ? Tout ceci n'a pas de sens.

Vous regardez un peu autour de vous mais il n'y a pas de trappe, ni de trous capables de dissimuler des dards empoisonnés...

Qu'allez-vous faire ?

- ✓ appuyer sur le bouton tout de même, au paragraphe **238**
- ✓ dire « Bah ! » et retourner à l'examen de la pièce, au paragraphe **178**

230

Vous voilà maintenant juste en bas d'une volée de marches en pierre, sur ce qui semble être le dernier palier en direction des profondeurs. En effet, l'escalier ne va pas plus loin. Ici, vous disposez d'un faible éclairage, lequel est diffusé par une lampe à huile malade accrochée sur le mur, à mi-descente.

Dans le mur sud se trouve une grosse porte bien épaisse, dotée d'une belle serrure. Il est tout à fait possible que vous veniez de la franchir, par ailleurs.

Si ce n'est pas le cas, vous l'observez. Que vous ayez ou non le matériel nécessaire à la démolition de cette porte, vous pensez que ça n'est vraiment pas une bonne idée de le faire... Le boucan serait atroce et vous risqueriez d'attirer à vous tous les pensionnaires du donjon.

Le couloir dans lequel vous stationnez actuellement est dépourvu de tout intérêt. Il ne vous reste donc que deux options :

- ✓ vous intéresser à la porte sud, au paragraphe **248**
- ✓ monter les marches, au paragraphe **233**

On se demande bien pourquoi vous faites tous ces efforts pour avoir l'air intelligent... Alors qu'en fait, vous n'avez pas le minimum requis ! Et n'importe qui peut le voir, même ces deux abrutis. Du coup, en approchant pour faire le malin, vous regardez la pièce de métal et... vous ne savez pas de quoi il s'agit. Du coup, vous essayez de trouver quelque chose à dire :
– Oui, euh... Je viens pour inspecter les... Euh, les trucs. Ben, ça s'est pas réchauffé, hein ? Oh là, mais qu'est-ce qu'on a ici ? C'est... un bidule ?

Vous transpirez du front et votre mâchoire se crispe... Vous êtes en train de passer pour une quiche ! Les deux bossus ne sont pas dupes : ils grognent et s'emparent de leurs gourdins cloutés... Puis ils se précipitent vers vous tandis que vous tirez votre arme, désabusé.

Il va falloir combattre deux adversaires au paragraphe **184**.

232

La salle de torture se présente comme une grande pièce de dix mètres sur huit, encombrée d'un gros chevalet et de divers objets destinés à faire souffrir des gens. Vous êtes peut-être déjà passé par ici, d'ailleurs...

Si vous n'avez pas encore fouillé cette pièce, vous pouvez le faire en vous rendant au paragraphe **240**.

La salle n'a que deux sorties : à l'ouest, un petit passage qui mène à un couloir étroit orienté nord-sud, et au nord-est, un palier qui rejoint rapidement un large couloir orienté est-ouest, dans lequel s'ouvre une porte menant au nord. Où comptez-vous aller ?

- ✓ le couloir à l'ouest, au paragraphe **246**
- ✓ le passage au nord-est, au paragraphe **256**

233

Vous gravissez l'escalier de pierre à pas feutrés, veillant à ne pas attirer l'attention d'une éventuelle patrouille située à l'étage au-dessus. Toutefois, aucun bruit ne vous provient, du moins rien qui soit assez proche pour être inquiétant. Il y a bien quelques grincements ainsi que des courants d'air, mais rien d'étrange dans une vieille construction de ce type. Vous lâchez un soupir.

Vous vous retrouvez ainsi à l'entrée d'un couloir de six mètres de long, orienté est-ouest, que vous parcourez jusqu'à rejoindre l'entrée d'une grande salle dotée de multiples sorties...

Rendez-vous au paragraphe **290** pour l'explorer.

Les voix se rapprochent indubitablement et vous entendez parfois des rires gras. Puis vous comprenez que les plaisanteries lâchées par ces voix *vous* concernent ! C'est énervant.

Enfin, quelqu'un s'adresse à vous directement depuis l'autre côté de la porte :

– Alors ! On s'ennuie un peu dans l'cachot ? On a envie d'un peu d'loisir ?

La voix est un peu étouffée par l'épaisseur du panneau de bois. Sans vraiment réfléchir, vous répondez :

– Va mourir ! Crevard !

Oups. Ce n'était pas une bonne idée d'insulter le geôlier : immédiatement, il ouvre la petite trappe de visite, à hauteur du visage, et vous reluque comme si vous étiez un morceau de viande sur un étalage. Son visage, déjà plutôt laid, se trouve rapidement déformé par un rictus.

– Allez ! On va s'amuser un peu avec le pensionnaire ! dit-il en actionnant le loquet de la porte.

La panneau de bois s'écarte pour laisser place à trois individus bossus, armés de gourdins cloutés, qui font irruption dans la salle. Ils ont un air de famille... Ce sont sans doute des frères. Ou peut-être même des triplés ? Peu importe, à vrai dire.

Vous êtes affaibli, sans défense... Et les trois gaillards commencent à vous molester en ricanant. L'un d'entre eux vous asticote avec l'extrémité de son gourdin, puis finit par vous en flanquer un coup en plein visage. Vous perdez 2 PV. Du sang coule de votre front, vous aveuglant partiellement. Si jamais vous décédez de cette blessure, rendez-vous au paragraphe **100**.

Enfin, le plus costaud des trois met fin à cette pénible séance et les bossus vous traînent hors du cachot, jusqu'à la salle située de l'autre côté du couloir... Une grande pièce carrée, meublée uniquement d'accessoires de métal et de bois destinés à torturer les gens ! Une sueur glacée inonde votre dos. Ce n'était qu'un *échauffement* !

Vous essayez de vous débattre, mais peine perdue... Et lorsque vos deux bras sont entravés, vous pensez : « Est-ce que ça valait vraiment la peine de partir à l'aventure tout seul ? ».

Avec tout ça, et tandis que vos bourreaux plaisantent, vous finissez par comprendre que les bossus se prénomment respectivement Glubert, Piglot et Frandul. Mais c'est une information qui ne va pas vous servir à grand-chose, sans doute. Deux d'entre eux quittent alors la salle et vous laissent seul avec le plus autoritaire des trois. Ses petits yeux porcins vous fixent un moment et il passe une langue blanchâtre sur ses lèvres :

– On va bien s'amuser, tous les deux. Hin hin hin.

Vous frémissez.

Rendez-vous au paragraphe **237**.

235

Vous voilà coincé dans un cachot, mais vous ne pensez pas y rester longtemps ! En effet, les geôliers n'ont pas l'habitude de recevoir des aventuriers aussi puissant que vous. Il y a bien dans votre arsenal de techniques quelque chose qui va vous permettre de duper l'ennemi, d'ouvrir des portes, de vous rendre invisible, de perdre toute consistance... Enfin, quoi qu'il en soit, on ne peut pas vous retenir bien longtemps ! Vous ricanez d'avance, car votre vengeance va être terrible.

Vous en êtes là de vos réflexions quand vous entendez des pas dans le couloir... Des gens se rapprochent en parlant...

- ✓ si vous avez déjà tué (ou fait disparaître) un ou plusieurs des trois bossus vivant dans les souterrains, rendez-vous de suite au paragraphe **222**
- ✓ si vous n'avez pas connaissance de ces bossus, ou s'ils sont toujours en vie, allez au paragraphe **216**

Tout en serrant votre main, l'homme vous observe. Vous tentez de vous composer le visage le plus neutre possible mais... peut-être que ça n'est pas suffisant ?

Enfin, il se dégage, puis avant que vous n'ayez le temps de faire quoi que ce soit, lève sa main gauche dans votre direction. La bague étrange qu'il porte à son majeur lâche un éclair puissant qui vous foudroie sur place et vous tombez à la renverse, tétanisé ! Vous serrez les dents si fort que vous avez l'impression que toute votre mâchoire va exploser. Les orques se rapprochent, leurs armes en main... Il est trop tard pour agir.

Le maître du donjon secoue la tête négativement et lâche :

– Bah ! On dirait bien que vous essayez de me rouler ! Je ne peux pas travailler avec des gens comme vous, hein ? Alors, je vais vous faire jeter dehors, mais vous ne partirez pas sans un petit souvenir...

Puis, en ricanant, il ordonne à ses vigiles :

– Cassez-lui les deux bras et laissez-le à la sortie du village ! Il réfléchira un peu avant de revenir traîner dans la région !

Les sbires s'exécutent immédiatement... Et, sous une grêle de coups, vous perdez connaissance.

Rendez-vous au paragraphe **300**.

Glubert se retourne et commence tranquillement l'installation d'un petit brasero, vous ignorant totalement. Il pioche du charbon dans une caisse et le verse consciencieusement dans une cage de métal en lames forgées, sans arrêter de siffloter. Vous avez la sensation d'avoir déjà vécu cela...

Vous tirez sur vos entraves, fou de rage. Et là... Vous sentez que quelque chose est en train de céder ! Le matériel est vieux et mal entretenu, et l'anneau qui relie la sangle de fixation au chevalet pourrait bien être endommagé. Tout n'est peut-être pas perdu. D'un bref coup d'œil, vous observez les alentours et vous constatez la présence d'un lourd marteau, sur un établi à portée de votre main droite... Si seulement vous pouviez vous dégager, il vous serait alors possible d'assommer le bourreau... Il n'a pas de casque. D'ailleurs vous n'avez pas d'autre choix. C'est peut-être votre dernière chance de sortir vivant d'ici !

Tentez à la suite une épreuve de FORCE (pour vous dégager), puis une épreuve d'ADRESSE (pour attraper le marteau et frapper le bourreau à la tête).

Si vous échouez à l'une des deux épreuves, rendez-vous de suite au paragraphe **242**.

Sinon... C'est une belle performance !

Vous bandez vos muscles et l'effort vous arrache un cri nerveux, mais l'anneau de fixation de la sangle cède dans un claquement sec. Le bourreau se retourne, étonné, juste au moment où vous vous penchez sur le côté... Vous empoignez alors le manche du marteau tandis que l'homme se précipite sur vous. Trop tard

pour cet imbécile ! Au moment où il allait bloquer votre bras, le fer du marteau rencontre sa tempe et sa boîte crânienne émet un bruit écœurant. Il bascule à la renverse, non sans lâcher un petit couinement pathétique.

Vous vous hâtez de décrocher la sangle de votre main gauche, puis celles de vos pieds, et vous voilà libre ! Encore sous le choc de la séance de passage à tabac, vous vous précipitez sur le bourreau et lui portez plusieurs coups de marteau à la tête. Au bout d'un moment, vous êtes certain qu'il est bien mort...

Pantelant et tremblant, vous lâchez un soupir. Vous êtes libre. Et la couloir semble silencieux. Vous gagnez 15 XP.

Rendez-vous au paragraphe **208**.

D'un doigt prudent, vous pressez le bouton et celui-ci s'enfonce dans son logement. Arrivé en fin de course, vous entendez un petit bruit magique.

La seconde d'après, un éclair aveuglant jaillit de la plaque de cuivre pour vous frapper en pleine poitrine !

Vous êtes sonné par le choc électrique et vous vous retrouvez sur le dos, les cheveux hérissés. Vous avez perdu 5 PV car l'éclair a traversé votre armure (vous pouvez diminuer ces dégâts seulement si vous disposez d'un score de protection magique, ou si vous avez la compétence *Truc de mauviette*).

Si jamais ce piège vous a tué, rendez-vous au paragraphe **100**.

Sinon, vous vous relevez difficilement et vous pensez : « Mais quel piège débile, vraiment ! En plus, je suis tombé dans le panneau ! ».

Il ne vous reste qu'à retourner à l'examen de la pièce, au paragraphe **178**.

239

Crochetage : il n'y a personne aux alentours et vous pouvez prendre votre temps pour crocheter cette porte. Et cela tombe bien, car ce n'est pas un modèle facile ! La serrure est robuste et fort bien conçue.

C'est ainsi que vous n'aurez ni malus, ni bonus pour tenter cette épreuve d'ADRESSE en crochetage. Allez-y ! Si c'est une réussite, vous prenez 3 XP et vous pouvez passer de l'autre côté de la porte, au paragraphe **230**.

Si c'est un échec, vous pestez un moment et vous finissez par ranger vos outils... Cette porte est trop difficile pour vous. Retournez donc examiner cette portion de couloir au paragraphe **256**.

Magie : vous pouvez lancer votre sortilège et passer votre épreuve, ou bien utiliser une charge d'un objet magique qui serait en votre possession.

Si c'est une réussite, vous prenez 3 XP et vous pouvez passer de l'autre côté de la porte, au paragraphe **230**.

Si c'est un échec, tant pis... Vous êtes bloqué ici, bêtement. Retournez donc examiner cette portion de couloir au paragraphe **256**.

240

Vous faites rapidement le tour de la salle de torture afin de récupérer tout ce qui pourrait vous être utile.

Le matériel n'est pas en très bon état, compte tenu de l'humidité et du manque d'entretien. Vous pensez que le bourreau n'est pas un type très consciencieux... Mais il y a ici pas mal d'objets tranchants, comme ces deux grand couteaux assez fragiles que vous pouvez décider d'emprunter (*couteau du bourreau* (x2) : 1D+3, PRD-2, rupture 1-5, aucune valeur).

Toutefois, il y a ici une *pince coupante* presque neuve et pas trop encombrante (valeur à la revente : 7 PO), une *scie à bois* tachée de sang (invendable dans son état) et un très beau *tisonnier* à bout pointu. Cet outil, hum... pourrait bien servir d'arme ! Il est un peu lourd, peu pratique mais solide, et vous savez qu'il fera très mal à un adversaire (*tisonnier du bourreau*, 1D+4 PI, AT-1, PRD-3, rupture 1-2, valeur à la revente 10 PO). Vous trouvez aussi de petits outils pointus, inutiles en combat mais qui pourraient bien servir à crocheter des portes. Si vous les emportez, vous pourrez noter *kit de crochetage*.

Si vous disposez de la compétence *Érudition*, rendez-vous maintenant au paragraphe **223**.

Sinon, examinez les options pour sortir de la salle en vous rendant au paragraphe **232**.

241

Vous poussez l'un des battants et vous jetez un œil à ce qui se trouve de l'autre côté. Il n'y a rien de surprenant ici, ni de très original, considérant les écussons frappés sur chaque vantail. On dirait une salle d'entraînement.

Après une portion de couloir longue de quatre mètres se dirigeant vers le nord, s'ouvre une salle carrée de huit mètres de côté. Le mur qui vous fait face est pourvu de deux mannequins de paille équipés d'armure de cuir factices. À côté de ceux-ci, vous distinguez les manches de plusieurs armes dépassant d'une caisse de bois. Sur la gauche, enfin, deux cibles pour le tir à l'arc ont été disposées sur le mur. Le sol est quant à lui constellé de traces de sang...

Il y a eu de la baston par ici !

Comme tout est calme, vous avancez jusqu'au milieu de la salle pour l'examiner plus en détail.

Rendez-vous au paragraphe **275**.

242

Quelque chose ne se passe pas comme vous le vouliez... Vous n'êtes pas assez fort, ou pas assez adroit, et votre tentative d'évasion avorte. En entendant vos cris de rage, le bourreau se retourne pour vous toiser avec un certain agacement.

– Alors, on essaie de saboter le matériel ?

Puis, sans prévenir, il vous assène une série de gifles puissantes en grognant :

– Tu vas voir ! J'm'en vais te calmer les nerfs, moi ! Tiens !

Au bout d'un moment, vous vous retrouvez sonné. Vous n'avez plus la force de lutter et c'est avec un certain fatalisme que vous le voyez s'approcher de vous, une petite serpette recourbée à la main... Vous serrez les dents.

Avec un sourire sadique, il commence à taillader vos chairs et vous vous évanouissez rapidement... C'est pas de chance, hein ?

Vous perdez 5 PV, ainsi qu'un point de COURAGE et un point de CHARISME (que vous pourrez récupérer si jamais vous sortez du donjon). Si jamais vous mourez de vos blessures, rendez-vous au paragraphe **100**.

Et si vous survivez, vous pouvez vous rendre au paragraphe **249** pour la suite du programme.

Lorsque vous revenez à vous, vous êtes frappé par le parfum puissant des herbes et des décoctions médicales. Vous vous trouvez dans une petite chambre meublée d'un simple lit et d'un guéridon, le long d'une fenêtre qui vous apporte une brise rafraîchissante. Une couverture chaude est douillette vous enveloppe des pieds à la tête.

Vous essayez de redresser votre torse, mais c'est plus difficile qu'il n'y paraît. Vous avez failli mourir et vous êtes encore très faible. Vous restez là un moment à ne rien faire, puis la porte s'ouvre et un homme âgé vous salue :

– Ah ! Bienvenue à Loubet ! Vous avez bien failli canner, hein ? Mais ça devrait aller maintenant !

– Quoi ? Hein ? Mais... Où suis-je ?

Vous apprenez alors qu'une compagnie d'aventurier, bizarrement nommée les *Fiers de Hache*, vous a sauvé en vous libérant d'un cachot, dans la tour maléfique de Loubet. La tour a été mise à sac par ces aventuriers, d'un niveau bien supérieur à celui qui était requis, cependant ils ont tenu à vous ramener jusqu'au village en utilisant un chariot, puis vous avez été confiés aux bons soins du guérisseur. Un peu gêné, celui-ci conclut ainsi l'entretien :

– J'ai l' regret d'vous annoncer qu'avec les soins et la garde du malade, la note qui vous concerne s'élève à cinquante pièces d'or ! Les aventuriers ont payé pour vous, mais le petit barbu agaçant a décrété qu'il viendrait vous trouver pour collecter le remboursement des frais ainsi qu'une récompense de sauvetage... Il vous attendra dans une semaine à la taverne de Loubet.

Vous soupirez.

– Les aventuriers ont récupéré vos affaires aussi ! ajoute le vieil homme sur un ton plus enjoué. J'ai tout rangé sous vot' lit !

Enfin une bonne nouvelle !

Votre aventure se termine ici. Notez que vous êtes à présent endetté à hauteur de 50 PO ! Il va falloir vous trouver un travail et vous remettre à la tâche... Car vous n'avez pas d'argent du tout. En effet, lorsque vous regagnez assez de forces pour examiner votre équipement, vous notez que votre bourse a disparu. Dans votre sac, il n'y a plus aucune potion, aucune gemme, aucun objet précieux ou magique. Quelqu'un a fait une razzia dans vos affaires et a pris tout ce qui avait de la valeur...

Peut-être un coup des aventuriers ? Ce serait mesquin, tout de même...

Vous gagnez 20 XP pour avoir survécu à la tour de Loubet.

Et c'est la FIN.

244

Vous vous apprêtez à quitter la cellule mais il peut y avoir de l'imprévu...

Si vous êtes en *mode nuit* ou si vous êtes un *évadé du cachot*, parcourez les quelques mètres qui vous séparent de l'entrée de la prochaine salle, en remontant le couloir étroit vers le nord, et retournez au paragraphe **246**.

Si vous êtes en journée, avez-vous déjà rencontré le bourreau qui travaille ici ? Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au paragraphe **272**.

Sinon, parcourez les quelques mètres qui vous séparent de l'entrée de la prochaine salle – en remontant le couloir étroit vers le nord – et retournez au paragraphe **246**.

245

Le bourreau, n'aime pas les gens qui traînent chez lui sans raison ! Et par contre, il aime bien taper... Alors, armé de son gourdin clouté, il vous attaque sauvagement ! Défendez votre peau...

Bossu : AT 7 / PRD 5 / PR : 1 / COU 10

Résistance Magie : 8

Dégâts : gourdin clouté, contondant, 1D+2

Énergie vitale : 13

Menez à bien ce combat dans les règles de l'art...

- ✓ si vous parvenez à tuer votre adversaire, vous gagnez 7 XP, il s'effondre comme une loque et vous pouvez vous pencher sur son cadavre au paragraphe **208**
- ✓ si vous préférez vous rendre, allez au paragraphe **254**
- ✓ si vous descendez à 3 PV ou moins, mais sans descendre à zéro, allez donc au paragraphe **12**
- ✓ si vous mourez (zéro PV), rejoignez à ce moment le paragraphe **100**

Vous avancez encore un peu et parcourez quelques mètres.

Vous voilà dans un étroit couloir orienté nord-sud. Dans le mur ouest de ce couloir s'ouvrent deux portes, lesquelles sont fermées de l'extérieur par de gros loquets. L'une d'entre elle est au sud, et l'autre plus proche de vous, à seulement deux mètres. Ce sont, à n'en pas douter, des cachots ! On peut reconnaître ce type de local à la trappe de visite grillagée, traditionnellement ménagée à hauteur du visage.

Côté est, vous avez accès à ce qui semble être une salle de torture. D'ailleurs, vous êtes pratiquement sur son seuil... C'est un endroit qui fait froid dans le dos.

Enfin, l'étroit couloir continue au nord et aboutit à un croisement, rejoignant à cet endroit un passage plus large.

Vous n'entendez aucun bruit...

Où comptez-vous aller ?

- ✓ la porte proche de vous, au paragraphe **259**
- ✓ la porte au sud, au paragraphe **270**
- ✓ le croisement au nord, au paragraphe **224**
- ✓ la salle de torture, si vous êtes en *mode nuit* au paragraphe **232**, ou en journée au paragraphe **255**

247

Vous vous penchez sur le cadavre du défunt bourreau et vous récupérez une *clé de métal sombre* accrochée à sa ceinture. Dans sa bourse, vous trouvez aussi 1D20 pièces d'or.

En plus de ses hardes, le vilain tourmenteur était équipé d'un lourd tablier de cuir qui pourrait vous protéger un moment le torse et les jambes, s'il jamais vous avez perdu votre équipement... Ce machin n'est pas très pratique, aussi en choisissant de l'équiper, vous augmenterez votre score d'armure de 2 PR (attention à vos restrictions), mais vous perdrez aussi 3 points d'ADRESSE et 1 point de CHARISME (*tablier du bourreau*, PR 2, AD-3 CHA-1, rupture 1-4).

Il est temps de continuer l'exploration du couloir à présent. Vous parcourez ainsi quelques mètres jusqu'à l'entrée d'une salle située à l'est.

Rejoignez le paragraphe **246**, qui s'avère être le précédent.

248

Vous vous intéressez de plus près à cette lourde porte. Elle est dotée d'une serrure solide et sa structure en elle-même est plutôt robuste. Rien à voir avec les portes de latrines des tavernes !

Que vous ayez ou non le matériel nécessaire à la démolition de cette porte, vous pensez que ça n'est vraiment pas une bonne idée de le faire... Le boucan serait atroce et vous risqueriez d'attirer à vous tous les pensionnaires du donjon.

Alors, quelles sont donc vos options ?

Si vous avez déjà crocheté une porte menant dans les souterrains, alors il s'agissait bien de celle-ci. Et elle est encore ouverte car vous aviez juste repoussé le battant. Dans ce cas, vous pouvez passer de l'autre côté en vous rendant au paragraphe **256**.

Si vous disposez d'une *clé de métal sombre*, récupérée d'une manière ou d'une autre, vous constatez qu'elle semble prévue pour cette serrure. Dans ce cas, vous pouvez choisir de l'utiliser et vous retrouver de l'autre côté, au paragraphe **256**.

Enfin, si vous n'avez pas encore franchi cette porte jusqu'à maintenant, vous pouvez choisir de tenter un crochetage à partir du moment où vous avez la compétence *Serrurier* ainsi que les outils nécessaires (ça ne fonctionnera pas si vous n'avez que votre chemise...), ou bien si vous disposez d'un sortilège ou d'un objet magique adapté. Dans l'un de ce cas, rendez-vous au paragraphe **257**.

Vous pouvez aussi remonter l'escalier, au paragraphe **233**.

Vous vous réveillez plus tard sur le sol du cachot.

Encore.

Quelqu'un a pansé vos plaies, comme si le fait de vous maintenir en vie avait de l'importance. À moins que les bourreaux n'aient déjà décidé que vous étiez leur jouet favori, et qu'il ne fallait pas vous *casser* ? Il vous semble que cette existence ne prendra jamais fin ! Mais désormais, vous savez qu'il y a une chance pour vous d'en réchapper. Un jour ou l'autre, cette maudite sangle lâchera, et le marteau se retrouvera dans votre main...

Au terme d'une nuit de repos, et malgré le froid glacial du cachot, vous regagnez 2 PV.

Puis, comme tous les matins, vous entendez des bruits de pas et des voix grasses dans le couloir... C'est l'heure de la petite séance de torture quotidienne ! Vous commencez à trembler, c'est plus fort que vous... Et l'un des bossus ouvre la porte.

Vous vous retrouvez bien vite attaché au chevalet, tandis que Glubert prépare ses outils en sifflotant un air désagréable. Ses deux frangins, hilares, sont repartis vaquer à leurs occupations.

Vous haïssez ce type !

Rendez-vous (ou retournez...) au paragraphe **237**.

Personne ne vous fera travailler pour un type pareil ! Vous êtes hors de vous ! C'est vraiment grotesque.

D'ailleurs, vous avez à peine le temps de terminer votre phrase que l'homme tend un petit objet par la minuscule trappe qu'il utilisait pour vous parler. Visiblement, il avait prévu votre réaction... Vous n'avez pas le temps de préparer le moindre sortilège car, partant de l'objet, un éclair éblouissant vous foudroie et vous vous retrouvez sur le sol, tétanisé... Tandis que la porte s'ouvre et que plusieurs orques se précipitent sur vous, armés de masses, pour vous battre à mort.

Tandis que vous encaissez les coups, impuissant, vous entendez la dernière phrase du maître du donjon, qui s'adresse à vous en ricanant :

– Proposition acceptée !

Puis un coup très violent porté sur votre crâne vous fait perdre connaissance, à tout jamais...

Rendez-vous au paragraphe **100**.

Impressionnée, la captive porte la main à sa bouche pour retenir un cri de surprise :

– Oh ! Mais alors t'es un vrai tueur ? T'es aussi un aventurier ? Tu vas pouvoir me libérer ?

Vous hochez la tête, assez crânement, et lui désignez le couloir :

– Yep ! Y'a plus qu'à filer en embarquant les trésors...

Elle rougit, puis vous tend la main pour se présenter :

– C'est un honneur de rencontrer un collègue de haut niveau. Je suis Shanelle, une voleuse de niveau deux... Mais j'ai eu moins de chance que toi... Ou peut-être moins de talent !

Elle lâche un rire un peu triste puis vous raconte son histoire en chuchotant.

Elle avait essayé de se faire le donjon toute seule après avoir entendu dire par un collègue que c'était « jouable ». En misant tout sur la discrétion... Cependant, elle n'a pas réussi à passer le poste des orques, au rez-de-chaussée. L'un des garde s'est réveillé, puis elle a dû affronter trois soudards et elle a préféré se rendre plutôt que de mourir bêtement. L'aventure avait à peine commencé ! Cela fait à présent quatre jours qu'elle est là... Livrée aux bas instincts des bossus, qui s'en donnent à cœur joie car n'ont pas souvent l'occasion de tourmenter des femmes.

– Il faut sortir d'ici ! souffle-t-elle en se levant avec difficulté. J'ai vraiment besoin de prendre l'air et de me laver ! Tu ne peux pas imaginer ce qu'ils m'ont fait, ces bâtards...

Mais si, vous imaginez très bien. Il suffit de voir les hématomes sur ses bras, ses cuisses et son cou, et les plaies mal refermées. Comme vous ne trouvez rien d'intelligent à lui répondre, vous haussez les épaules avec un air contrit.

– Je vais te suivre en silence ! dit-elle. Je t'aiderai si c'est en mon pouvoir, mais je suis assez faible... Et je quitterai cet endroit à la première occasion !

Spécial : En arrivant à point nommé avec votre histoire de geôliers massacrés, vous avez impressionné l'aventurière Shanelle. Vous bénéficierez donc à présent un bonus +3 pour toutes les épreuves de CHARISME la concernant. Sauf, bien sûr, si vous avez menti et qu'elle s'en rend compte (en rencontrant plus tard un ou plusieurs des geôliers), auquel cas ce bonus se transformera en malus -5.

Elle se dirige alors vers la sortie de la cellule mais vous l'attrapez par le bras :

– Euh... Il va peut-être te falloir un peu d'équipement ?

Rendez-vous au paragraphe **278**.

252

Vous connaissez l'un des secrets du donjon ? Bien, bien... Alors il va falloir le prouver. Reconstituez le mot ou le nom en question. En vous aidant de l'alphabet ci-dessous, additionnez la valeur associée à chaque lettre (entre parenthèses après la lettre) et le chiffre obtenu vous donnera le numéro du paragraphe à rejoindre.

Facile, n'est-ce-pas ? Alors, au travail...

Si vous n'aboutissez pas à un paragraphe commençant par la mention « spécial », c'est que vous vous êtes trompé. Vous devrez alors retourner au paragraphe qui vous a mené ici (que vous avez normalement noté) pour trouver une autre solution.

A(41) B(32) C(17) D(82) E(28) F(38) G(12) H(81) I(62) J(58)
K(39) L(45) M(55) N(61) O(19) P(42) Q(71) R(50) S(73) T(72)
U(21) V(38) W(42) X(68) Y(31) Z(57)

Exemple : si vous cherchez le mot « POIL » vous obtiendrez P(42) O(19) I(62) L(45), donc $42+19+62+45=168$ (mais n'y allez pas, hein... c'est juste un exemple).

253

Hum... Il y a quelque chose de bizarre avec les cibles. L'une d'elle ne vous semble pas disposée correctement ! Vous l'examinez jusqu'à trouver un petit loquet sur le côté, puis vous actionnez ce dernier, le sourire aux lèvres. Le mécanisme débloque la cible qui peut alors être glissée sur le côté, libérant une cache dans le mur ! Alors c'est ici que sont cachées les vraies armes ?

Ceci promet d'être intéressant ! Vous pouvez emporter une ou plusieurs de ces armes.

Il y a ici un *glaive de première classe* conçu pour les soldats, robuste et maniable et fourni avec son fourreau (caractéristiques : 1D+4 PI, AT/PRD+1, rupture 1 à 3), une *dague noire* qui semble bien affûtée (caractéristiques : 1D+3 PI, AT+1 PRD-2, rupture 1 à 3) ainsi qu'une belle *hache de combat* de la marque Saldur (caractéristiques : 1D+4 PI, AT+1, COU+1, rupture 1 à 3 – si vous êtes un nain, cette hache devra être utilisée à deux mains mais vous disposerez d'un bonus de +1 aux dégâts).

Note : vous ne pourrez pas revendre le glaive car ce matériel est réservé aux militaires. La dague et la hache peuvent quant à elles être revendues d'occasion à 150 PO pièce.

Une fois notés les éléments que vous voulez emporter, vous pourrez reprendre l'examen de la salle d'entraînement au paragraphe **275**.

254

Ce combat est trop intense pour vous ! Vous décidez de vous rendre et de ne pas vous laisser tuer bêtement. Tandis que le bossu s'apprête à vous frapper une fois de plus à l'aide de son gourdin clouté, vous levez les mains et vous lâchez votre arme.

Il suspend son geste au dernier moment.

– C'est bon ! criez-vous alors. C'est bon, j'arrête les frais ! Je laisse tomber, vous êtes trop fort !

Un sourire cruel déforme la bouche du bourreau.

– C'est vrai que j'suis fort ! ricane le triste individu.

Et sans prévenir, il vous assène un coup violent sur le côté de la tête.

Vous perdez connaissance et cette nouvelle blessure vous fait perdre également 2 PV (cependant, même si vous êtes proche de zéro, il ne vous tuera pas – vous resterez à 1 PV pour le moment).

Vous vous réveillerez bien plus tard... Au paragraphe **84**.

255

Vous vous déplacez un peu puis, sans faire de bruit (ou du moins, vous essayez...), vous vous penchez en avant pour examiner l'intérieur de cette salle à l'ameublement curieux, sans toutefois quitter l'arche d'entrée. Les machines sont tout à fait typiques d'une... salle de torture, effectivement !

Mais qu'avez-vous fait jusqu'à présent dans ce souterrain ?

- ✓ si vous arrivez du rez-de chaussée et que vous n'avez pas encore rencontré le bourreau qui travaille ici, rendez-vous de suite au paragraphe **265**
- ✓ dans les autres cas, rendez-vous au paragraphe **232**

256

Vous parcourez quelques mètres dans la pénombre froide des souterrains, puis vous vous retrouvez près d'une porte située au nord. Elle est épaisse et fermée, dotée d'une grosse serrure.

Le couloir dans lequel vous vous tenez est assez large et continue vers l'ouest jusqu'à un autre croisement.

Côté est, il n'y a qu'un mur froid et gris. Mais si vous le longez vers le sud, vous arrivez, à seulement quelques mètres d'ici, jusqu'à l'entrée d'une pièce ouverte et sans porte. Depuis votre poste d'observation, il vous semble que celle-ci est meublée de curieux appareils en bois. Du moins, vous pouvez voir l'extrémité de l'un d'entre eux.

Où comptez-vous aller maintenant ?

- ✓ rejoindre le croisement à l'ouest, au paragraphe **224**
- ✓ vous intéresser à la porte, au paragraphe **266**
- ✓ vous rapprocher de la salle aux machins en bois, si vous êtes en *mode nuit* au paragraphe **232** ou, si vous êtes en journée, au paragraphe **255**

257

Crochetage : il n'y a personne aux alentours, vous pouvez donc prendre votre temps pour crocheter cette porte. Et cela tombe bien, car ce n'est pas un modèle facile ! La serrure est robuste et fort bien conçue.

C'est ainsi que vous n'aurez ni malus, ni bonus pour tenter cette épreuve d'ADRESSE en crochetage. Allez-y ! Si c'est une réussite, vous prenez 3 XP et vous pouvez passer de l'autre côté de la porte, au paragraphe précédent, le **256**.

Si c'est un échec, vous pestez un moment et vous finissez par ranger vos outils... Cette porte est trop difficile pour vous. Il ne vous reste plus qu'à remonter les escalier, au paragraphe **233**.

Magie : vous pouvez lancer votre sortilège et passer votre épreuve, ou bien utiliser une charge d'un objet magique qui serait en votre possession.

Si c'est une réussite, vous prenez 3 XP et vous pouvez passer de l'autre côté de la porte, au paragraphe précédent, le **256**.

Si c'est un échec, tant pis... Vous êtes bloqué ici alors il ne vous reste plus qu'à remonter les escalier, au paragraphe **233**.

Vous ouvrez la porte du cachot et vous pénétrez dans la petite pièce nauséabonde. La forme recroquevillée sous la couverture sale bouge légèrement à votre approche, puis se réveille en sursaut et ouvre de grands yeux effrayés.

Il s'agit d'une femme brune, au cheveux sales et au visage marqué de quelques contusions. Elle semble avoir souffert, aussi vous tendez la main vers elle dans un geste d'apaisement, pour éviter qu'elle ne panique. Elle finit par se calmer :

– Oh... Vous n'êtes pas un geôlier, pas vrai ? Vous n'êtes pas comme ces trois horribles bourreaux ?

Qu'allez-vous lui répondre ?

- ✓ « Je suis juste un aventurier ! Je ne vous veux aucun mal ! », avec un sourire, au paragraphe **268**
- ✓ « Les bourreaux ne sont plus de ce monde ! J'les ai butés ! » avec un rire vengeur (que ce soit vrai ou faux...), en allant au paragraphe **251**
- ✓ vous êtes d'origine *ogre*, *gobelin* ou *gnôme* et vous ne parlez pas la langue... allez au paragraphe **273**
- ✓ « Non ! Je suis ton pire cauchemar et vu vas en baver ! » avec un rire cruel au paragraphe **280**

259

Vous vous approchez de la porte et vous l'examinez. Oui, il n'y a pas de doute... C'est bien une porte de cachot. Elle est dotée de trois loquets métalliques et ne semble s'ouvrir que de votre côté.

Spécial : si vous êtes un *évadé du cachot*, vous voilà devant votre ancienne cellule ! Et vous n'avez aucune envie d'y retourner. Rendez-vous de suite au paragraphe **246** pour faire un autre choix.

Sinon, vous ouvrez silencieusement la petite trappe et vous jetez un œil à l'intérieur de la cellule. Elle est vide. Le sol de pierre est partiellement recouvert de paille sale, et dans un coin, une vieille couverture a été laissée à l'abandon. Elle est probablement pleine de puces...

Vous ouvrez enfin la porte pour examiner la pièce, mais il n'y a rien ici qui vaille la peine de perdre son temps.

Retournez donc au paragraphe **246** pour faire un autre choix.

Vous acceptez la proposition de l'homme et il vous sourit à travers la trappe, satisfait :

– Vous avez fait le bon choix, je pense. En tout cas, c'est un choix qui vous permettra de vivre un peu plus longtemps ! Vous allez pouvoir entrer à mon service, n'est-ce pas merveilleux ?

Il fait ensuite ouvrir la porte et s'avance, sûr de lui. Il est vêtu d'un ensemble gris et vert de velours, des vêtements de noble à n'en pas douter. Trois orques l'accompagnent, et d'après l'état de leur équipement, vous en déduisez que ce ne sont pas des rigolos.

Votre futur patron vous tend la main :

– Alors, je peux vous faire confiance ? Vous n'allez pas tenter quelque chose de tout à fait stupide ?

– Bien sûr que non !

Que vous soyez de bonne foi ou non, il va falloir réussir une épreuve de CHARISME... Car un type dans son genre n'embauche pas n'importe qui. Si vous disposez de la compétence *Naïveté touchante*, considérez l'épreuve comme réussie. Si vous avez la compétence *Fariboles*, comptez un bonus de +3.

- ✓ si vous réussissez, allez au paragraphe **219**
- ✓ si c'est un échec, rendez-vous au paragraphe **236**

261

Votre excuse était sans doute trop tarabiscotée pour l'esprit étroit de Glubert... Il fronça les sourcils et grogna, puis il empoigna le gourdin clouté qui traînait juste à côté de lui :

– Salopard ! J'vois bien que t'essaie de m'embrouiller avec des trucs bizarres ! T'es venu pour piquer nos affaires, hein ? T'es rien d'autre qu'une pourriture d'aventurier !

Et puisque vos relations amicales avec le bourreau du donjon sont à présent fichues, vous allez devoir le combattre en vous rendant au paragraphe **245**.

Vous souriez à Glubert :

– Ah ! Mais oui, c'est vrai ! En fait, j'ai fait ce chemin parce que je me suis rendu compte que j'avais oublié de t'apporter un *cadeau*. J'ai trouvé que c'était bien sympa de m'avoir sauvé de la mort par asphyxie dans les canalisations !

Vous donnez ainsi à Glubert un objet tiré de votre sac, mais il ne faut pas que vous ayez l'air radin. Cela peut-être un machin quelconque et précieux trouvé dans le donjon (valeur 10 PO minimum), un remède médical, un objet précieux de votre stock personnel (valeur 10 PO minimum) ou une ration de nourriture. Quoi qu'il en soit, vous rayerez cet objet de votre équipement.

Heureux, Glubert vous remercie et vous propose de visiter un peu le « complexe carcéral » des souterrains pendant qu'il finit son travail.

Enfin, au moment où vous alliez partir, il grogne :

– Ah, zut ! Faut qu'j'aille à la ville pour essayer d'acheter une pièce pour réparer ce foutu chevalet ! Bon, bah du coup, je fiche le camp pour le moment, j'reviendrai plus tard... J'vous laisse à votre bazar !

Après avoir posé sa pince sur un établi, Glubert quitte la pièce par le nord-est, utilisant pour sortir la lourde porte des souterrains qu'il ouvre et ferme avec une clé. Il vous laisse ainsi seul dans la salle de torture.

Rendez-vous à présent au paragraphe **232**.

263

Spécial : vous prononcez le mot de passe « TARTE » devant la porte. Hélas, il ne se passe rien. Hum... Ce n'était sans doute pas le bon.

Vous essayez à nouveau, puis plus fort, des fois que ça change quelque chose. Mais non.

Alors retournez donc au paragraphe **252** pour essayer un autre mot de passe.

264

Le cadavre de la femme s'effondre enfin à vos pieds... Mais bon sang, quelle furie ! Vous gagnez 4 XP, même si vous n'êtes pas forcément fier de vous.

Vous vous épongez le front et reprenez votre souffle... Puis vous jetez un œil à la dépouille de la captive : elle n'a bien sûr aucun équipement intéressant, et rien sur elle qui puisse être récupéré.

Vous vous dirigez vers la sortie de la cellule, maussade.

Rendez-vous au paragraphe **244**.

265

Vous pensiez que la salle était vide car vous n'entendiez pas le moindre bruit. Mais il n'en est rien.

En fait, un homme de forte corpulence, affublé d'une bosse et vêtu de haillons malpropres, est occupé à examiner quelque chose sur l'un des chevalets de torture. Il ne faisait aucun bruit jusqu'à présent, mais il est maintenant penché en avant et se met justement à marmonner :

– Ah, bordel ! La v'la, c'te pièce qu'est pas en bon état ! J'me disais aussi qu'c'était pas très solide, là, c'machin. Va falloir que j'répare le bidule ou que j'commande une autre pièce... Sauf si j'arrive à... Mhhh...

Il commence à triturer un morceau de métal avec une pince, et comme il vous tourne le dos, vous réfléchissez le plus vite possible à vos options. Puis soudain, il se retourne brutalement, après s'être blessé au doigt sur quelque chose de pointu.

– Aieuh ! Chiotte !

Et donc, il prend connaissance de votre présence.

- ✓ si vous êtes certain de n'avoir jamais vu ce type, allez au paragraphe **226**
- ✓ si vous avez précédemment joué aux cartes avec les trois bossus, rendez-vous au paragraphe **269**

266

Vous vous intéressez de plus près à cette lourde porte. Elle est dotée d'une serrure solide, et sa structure en elle-même est plutôt robuste. Rien à voir avec les portes de latrines des tavernes !

Que vous ayez ou non le matériel nécessaire à la démolition de cette porte, vous pensez que ça n'est vraiment pas une bonne idée de le faire... Le boucan serait atroce et vous risqueriez d'attirer à vous tous les pensionnaires du donjon.

Alors, quelles sont donc vos options ?

Si vous avez descendu des escaliers et croché une porte pour arriver dans les souterrains, alors il s'agissait bien de celle-ci. Et elle est encore ouverte car vous aviez juste repoussé le battant. Dans ce cas, vous pouvez passer de l'autre côté en vous rendant au paragraphe **230**.

Si vous disposez d'une *clé de métal sombre*, récupérée d'une manière ou d'une autre dans ces souterrains, vous constatez qu'elle semble prévue pour cette serrure. Dans ce cas, vous pouvez choisir de l'utiliser pour ouvrir la porte et vous retrouver de l'autre côté, auquel cas vous irez au paragraphe **230**.

Enfin, si vous n'avez pas encore franchi cette porte jusqu'à maintenant, vous pouvez choisir de tenter un déblocage avec une technique de crochétage, un sortilège ou un objet magique (ça ne fonctionnera pas si vous n'avez que votre chemise...). Dans ce cas, rendez-vous au paragraphe **239**.

Vous pouvez aussi retourner à l'examen de cette portion de couloir, au paragraphe **256**.

Spécial : vous avez appris par quelqu'un que le maître d'armes avait un faible pour une jeune fille blonde ! C'est une information très utile dans le cas présent... Enfin, tout dépend de ce que vous pouvez lui offrir, en fait...

Si vous disposez d'une *gravure coquine* de blonde, vous pouvez vous en servir maintenant, au paragraphe **289**.

Si vous *êtes* vous-même une femme blonde (cela doit être indiqué dans votre feuille de personnage, sinon lisez plus bas), ET d'une quelconque origine elfique ou humaine, avec un CHARISME supérieur à 11, vous pouvez également utiliser cet atout en vous rendant au paragraphe **347**.

Enfin, si vous n'avez rien de tout cela, c'est tant pis... Retournez au paragraphe **271**.

Spécial : votre couleur de cheveux est une information manquante ? Si vous êtes une femme de la bonne origine (voir ci-dessus) et que vous ne connaissez pas encore votre couleur de cheveux (c'est tout à fait possible), vous allez la connaître maintenant, en lançant un D20. Vous noterez ensuite ce détail sur votre feuille de personnage. Vous serez donc une *blonde* en obtenant les résultats suivants :

Humaine : 1 à 7

Demi-elfe : 1 à 12

Elfe sylvain : 1 à 15

Haut-elfe : 1 à 17

Touchée par votre geste, la captive vous renvoie votre sourire :

– Ouf ! J'ai bien cru que j'allais moisir ici jusqu'à la fin de mes jours ! T'es du métier toi aussi alors ? Tu vas pouvoir me libérer ?

Vous hochez la tête et lui désignez le couloir :

– Bah oui... La porte est ouverte, comme tu vois !

Avec un soupir de soulagement, elle vous tend la main pour se présenter :

– Je suis Shanelle, une voleuse de niveau deux... Pas très adroite, il semblerait !

Elle lâche un rire un peu triste puis vous raconte son histoire en chuchotant.

Elle avait essayé de se faire le donjon toute seule après avoir entendu dire par un collègue que c'était « jouable ». En misant tout sur la discrétion... Cependant, elle n'a pas réussi à passer le poste des orques, au rez-de-chaussée. L'un des garde s'est réveillé, puis elle a dû affronter trois soudards et elle a préféré se rendre plutôt que de mourir bêtement. L'aventure avait à peine commencé ! Cela fait à présent quatre jours qu'elle est là... Livrée aux bas instincts des bossus, qui s'en donnent à cœur joie car n'ont pas souvent l'occasion de tourmenter des femmes.

– Il faut sortir d'ici ! souffle-t-elle en se levant avec difficulté. J'ai vraiment besoin de prendre l'air et de me laver ! Tu ne peux pas imaginer ce qu'ils m'ont fait, ces bâtards...

Mais si, vous imaginez très bien. Il suffit de voir les hématomes sur ses bras, ses cuisses et son cou, et les plaies mal refermées. Comme vous ne trouvez rien d'intelligent à lui répondre, vous haussez les épaules avec un air contrit.

– Je vais te suivre en silence ! dit-elle. Je t'aiderai si c'est en mon pouvoir, mais je suis assez faible... Et je quitterai cet endroit à la première occasion !

Elle se dirige alors vers la sortie de la cellule mais vous l'attrapez par le bras :

– Euh... Il va peut-être te falloir un peu d'équipement ?

Rendez-vous au paragraphe **278**.

– Ah, c'est seulement toi ! lâche le bossu en même temps qu'un petit rire déplaisant.

Soulagé, vous engagez la conversation :

– Eh ouais ! Comment ça va, mon vieux Glubert ? On bricole ?

– Ben... J'allais pas trop mal jusqu'à ce que j'découvre un anneau en mauvais état sur c'maudit chevalet ! C'est qu'on peut plus y attacher personne, dans ces conditions... La victime va s'faire la malle, si tu vois c'que j'veux dire !

– Ah oui, c'est ballot... Hum.

Enfin, Glubert se rend compte du caractère étrange de votre visite et vous toise d'un air sévère :

– Mais au fait... Qu'est-ce que tu fais dans mes souterrains, au juste ? y'a encore des soucis avec les gogues ?

Comme les bossus avaient pris soin de vous reconduire de l'autre côté de la porte et que celle-ci avait été fermée derrière vous, il y a matière à vous suspecter...

Il vous faut ainsi trouver une raison à votre présence ici :

- ✓ vous lui sortez une excuse bidon, au paragraphe **283**
- ✓ vous avez un cadeau à lui offrir (sauf si vous êtes un *nain*), au paragraphe **262**
- ✓ vous n'avez pas de raison valable alors vous lui répondez quelque chose comme « J'ai rien à te dire, espèce de gros con ! » et vous l'attaquez par surprise – vous mènerez alors le combat en disposant de trois assauts d'avance, au paragraphe **245**

Vous vous déplacez silencieusement jusqu'à la porte. On ne sait jamais, il peut y avoir quelqu'un dissimulé derrière ? Mais vous aviez raison, c'est bien une porte de cachot... Elle ne s'ouvre que de l'extérieur, avec trois loquets métalliques bien solides.

Le couloir se termine ici, par ailleurs. Vous ne pouvez pas aller plus loin en direction du sud.

Vous ouvrez la petite trappe de visite grillagée, située à hauteur du visage, et vous jetez un œil à l'intérieur de la cellule. Bon sang... Il y a un prisonnier ! Ou une prisonnière... En effet, une forme recroquevillée, enroulée dans une couverture sale, semble dormir dans un coin. D'ici, vous ne parvenez pas à en savoir plus.

Qu'allez-vous faire ?

- ✓ ouvrir la porte et vous approcher de l'individu, au paragraphe **258**
- ✓ vous ne voulez pas vous encombrer d'un potentiel boulet, aussi vous préférez donc oublier cette porte et revenir au croisement plus au nord, au paragraphe **246**

271

Vous vous approchez pour parler au type. Vous notez, derrière lui sur la droite, la présence de plusieurs cages contenant des rats géants ! Ce n'est pas très rassurant. Il y a également un gros levier le long du mur, non loin de là. Vous vous demandez ce que vous allez bien pouvoir dire à cet homme... Mais bon, pour le moment il faut savoir certaines choses.

Si vous êtes d'origine *ogre*, *gnôme* ou *gobelin*, rendez-vous au paragraphe **296**.

Si vous avez baratiné les orques du poste de garde et que vous êtes maintenant une *recrue du donjon*, rendez-vous au paragraphe que vous aviez noté pour l'occasion. D'ailleurs, cela fait peut-être plusieurs fois que vous venez...

Si vous avez dans votre équipe la voleuse Shanelle, rendez-vous de suite au paragraphe **316**.

Si vous êtes un *évadé de cachot*, rendez-vous au paragraphe **288**.

Si vous avez appris quelque intéressant secret concernant le maître d'armes en discutant avec quelqu'un, vous pouvez en profiter (mais notez le numéro **271**... car si jamais vous êtes dans l'erreur, vous devrez revenir ici). Pour utiliser ce secret, rendez-vous au paragraphe **252**.

Enfin, si vous désirez parler à cet homme d'un quelconque autre sujet, rendez-vous au paragraphe **321**.

272

Mais... Ce couloir n'est plus vide ! Vous notez la présence d'une silhouette massive au beau milieu du passage...

Un homme assez gras, au physique peu amène et aux traits vicieux, grogne en vous apercevant :

– Fichlibou ! J'savais bien qu'j'avais entendu d'la mouscaille ! Mais c'est pas vot' jour de chance ! Glubert va vous défoncer l'crâne !

Sur ce, il se précipite sur vous, armé d'un gourdin clouté !

Bossu : AT 7 / PRD 5 / PR : 1 / COU 10

Résistance Magie : 8

Dégâts : gourdin clouté, contondant, 1D+2

Énergie vitale : 13

Menez à bien ce combat dans les règles de l'art...

- ✓ si vous parvenez à tuer votre adversaire, vous gagnez 7 XP, il s'effondre comme une loque et vous pouvez vous pencher sur son cadavre, au paragraphe **247**
- ✓ si vous préférez vous rendre, allez au paragraphe **254**
- ✓ si vous descendez à 3 PV ou moins, mais sans descendre à zéro, rejoignez le paragraphe **12**
- ✓ si vous mourez (zéro PV), filez donc à ce moment au paragraphe **100**

Vous ne comprenez pas un mot de ce que raconte cette femme. Toutefois, vous avez compris qu'elle était prisonnière dans ce cachot, parce que... eh bien, c'est facile à comprendre ! De son côté, elle panique un peu, parce que votre présence ne la rassure pas vraiment.

Alors vous essayez, par geste, de lui faire comprendre que vous n'êtes pas là pour la tabasser, et que la porte est ouverte. Elle finit par se détendre et par communiquer à son tour de la même manière. Elle montre les plaies sur ses bras et les hématomes sur ses jambes, puis elle exécute le geste universel qui veut dire « je veux couper la gorge à quelqu'un ».

Sans doute les geôliers ? Elle a été torturée, battue et probablement violée. Elle semble avoir un peu la haine.

– Moi Shanelle ! dit-t-elle en s'auto-désignant.

Elle fait ensuite le geste de quitter la pièce avec vous, mais vous remarquez qu'elle pourrait avoir besoin d'un peu d'équipement.

Rendez-vous au paragraphe **278**.

274

Spécial : vous prononcez le mot « bouclier » devant la porte, avec l'assurance des gens qui savent ce qu'ils font... Enfin, sans vous séparer d'un léger doute ! Est-ce que le mot de passe est toujours valable ?

Il s'avère que oui... Car un bruit magique se fait entendre, suivi d'un déclic, et la double porte s'ouvre silencieusement. Plus loin se trouve un couloir identique à celui dans lequel vous vous tenez, mais tournant en direction du nord après quatre mètres. Vous avancez... Et vous gagnez 5 XP car vous avez l'impression d'avoir agi avec efficacité.

Rendez-vous au paragraphe 277.

On fait rapidement le tour de cette salle d'entraînement... Il n'y a pas le moindre meuble ici en dehors d'une caisse de bois posée contre le mur nord. Celle-ci est située juste à côté des mannequins de frappe. Non loin de là, sur la droite, se trouve un gros levier en position haute.

Contre le mur ouest, deux larges cibles bien épaisses, que vous reconnaissez comme des cibles de tir à l'arc, ont été disposées. En vous tournant vers l'est, vous comprenez pourquoi : il y a ici une bonne vingtaine de mètres jusqu'à la prochaine porte. C'est sans doute suffisant pour s'entraîner. Le couloir, de quatre mètres de large, traverse par ailleurs une deuxième salle, aussi grande que la première mais située plus au nord. Dans cette dernière, vous distinguez une cage métallique avec une forme noire qui vous épie silencieusement depuis sa litière : un rat géant ! Il n'a pas l'air commode mais il est enfermé.

Enfin, au sud se trouve une porte à double battant.

Que comptez-vous faire ?

- ✓ vous rendre dans la pièce attenante à l'est, au paragraphe **287**
- ✓ examiner le levier, au paragraphe **281**
- ✓ parcourir le couloir jusqu'à la prochaine porte, à l'est, au paragraphe **303**
- ✓ fouiner dans la salle d'entraînement à la recherche d'objets utiles ou précieux, au paragraphe **282**
- ✓ ouvrir la porte à double battant, au sud, au paragraphe **297**

Après avoir concentré un moment son esprit étroit sur vos fari-boles, Glubert finit par se détendre... Oui, tout cela semble à peu près logique. Il vous autorise à continuer votre travail dans les souterrains, mais sans faire trop de bruit, parce que ça peut déranger son travail à lui.

Enfin, au moment où vous alliez partir, il grogne :

– Ah, zut ! Faut qu'j'aïlle à la ville pour essayer d'acheter une pièce pour réparer ce foutu chevalet ! Bon, bah du coup, je fiche le camp pour le moment, j'reviendrai plus tard... J'vous laisse à votre bazar !

Après avoir posé sa pince sur un établi, Glubert quitte la pièce par le nord-est, utilisant pour sortir la lourde porte des souterrains qu'il ouvre et ferme avec une clé. Il vous laisse ainsi seul dans la salle de torture.

Rendez-vous à présent au paragraphe **232**.

Le couloir tourne en direction du nord et aboutit à une sorte de pièce palière, de huit mètres sur quatre, au fond de laquelle une cage d'escalier de pierre taillée semble vous attirer vers de nouveaux dangers. L'escalier monte à l'étage supérieur et il n'y rien d'autre ici qu'un tabouret dans un coin...

Toutefois, entre cet escalier et vous, un obstacle inattendu prend la forme d'un gobelin malingre, équipé d'un balai et qui est affairé à l'essorage d'une serpillière. Il vient de nettoyer par terre et vous tournait le dos, mais se retourne à votre approche.

Si vous êtes un *gobelin* vous-même, rendez-vous de suite au paragraphe **320**. Sinon, continuez la lecture...

Le gobelin ouvre de grands yeux effrayés, se prend la tête dans les mains et lâche un couinement. Il va bientôt entrer en panique, à coup sûr !

- ✓ si vous êtes un *nain*, allez de suite au paragraphe **322**
- ✓ si vous êtes d'une autre origine, lisez le paragraphe **326**

Vous avez maintenant une amie ! Vous gagnez 10 XP.

La voleuse **Shanelle** n'est pas en pleine forme, effectivement, mais elle semble robuste et vous pouvez désormais la considérer comme un *allié*. C'est donc un personnage de votre *groupe*, dont vous êtes le chef actuel. Elle ne prendra jamais part aux décisions mais pourra éventuellement vous apporter son aide, si vous avez besoin de ses compétences (elle est simplement trop épuisée pour se prendre la tête). Elle quittera le donjon si jamais vous vous approchez de la porte de sortie.

Shanelle la voleuse : COU 8 / INT 11 / CHA 12 / AD 13 / FO 8

EV actuelle : 15 (max : 37)

AT 9 / PRD 10 / PR : 0 / RM 9

Compétences : *Appel des renforts, Chouraver, Déplacement silencieux, Détection, Serrurier, Fouiller dans les poubelles, Érudition*

Équipement : vêtements de base

Santé : vous pouvez bien entendu la nourrir et de la soigner en utilisant votre équipement, aussi bien que des sortilèges ou prodiges – elle regagnera également 2 PV si vous lui fournissez une *ration de nourriture*. Toutefois, vous ne pouvez pas vous reposer ici, ce n'est pas très sain.

Épreuves : si vous devez passer des épreuves d'ADRESSE (en particulier pour la furtivité), Shanelle devra les réussir également. Si elle échoue, vous pourrez considérer que vous avez vous-même échoué. Si vous devez franchir des obstacles, elle devra les franchir également mais vous bénéficierez d'un bonus de +3 en vous aidant mutuellement.

Combats : Shanelle se joindra au combat si vous êtes attaqué, mais seulement si vous pouvez lui fournir une arme (dague ou lame à une main uniquement) – elle ne combattra pas à mains nues. Si VOUS périssez au combat, vous pourrez considérer que votre combat est perdu, car elle n'a pas le pouvoir de résurrection. En revanche, si vous perdez connaissance au cours d'un combat, elle pourra continuer et terminer le combat seule, puis vous réveiller ensuite.

Une fois les questions d'équipement réglées, vous pouvez sortir de la cellule en vous rendant au paragraphe **244**.

Vous regardez l'homme droit dans les yeux :

– Hé ! C'est mon matériel ! Personne ne m'oblige à poser mon matériel ! Je vais combattre avec, ou rien du tout !

– Ta carrière dans le donjon va tourner court ! répond Dorval en vous poussant d'une bourrade virile. Si tu commences déjà à discuter les ordres...

Énervé, vous ne pouvez vous empêcher de l'insulter :

– Va te faire ! Sale con !

– Eh bien tu vas l'avoir ton entraînement, recrue ! À la mort !

Sur ce, il dégaine son arme et vous porte un coup un peu rapide... mais vous perdez tout de même 3 PV.

Rendez-vous au paragraphe **294** pour mener ce combat : le maître d'armes aura l'avantage du premier assaut !

Votre interlocutrice est abasourdie. Suite à votre entrée en matière surprenante, la captive prend connaissance du fait que vous êtes également un triste individu, tout comme les geôliers qui la tourmentent depuis des jours... Et elle qui se croyait sauvée ! Elle en est pour ses frais. Peut-être étiez-vous en train de blaguer, mais visiblement ça n'était pas une bonne idée...

Vous vous attendiez peut-être à ce qu'elle fonde en larmes, mais quelque chose vient de craquer définitivement : elle a sans doute compris qu'elle n'avait plus rien à perdre. La captive entre ainsi dans une crise de sauvagerie intense et vous saute littéralement à la gorge, avec l'espoir de vous étrangler !

Elle n'est pas armée mais elle est agile, et sa position très proche va rendre vos attaques relativement difficiles. Il n'y a qu'avec une lame courte (dague) que vous pourrez lui porter des coups sans problème, autrement vous souffrirez d'un malus de -5 à vos scores d'ATTAQUE et PARADE.

Vous perdrez de toute façon deux assauts en début de combat.

Captive : attaque par étranglement

EV : 15

AT 11 / PRD 0 / PR : 0

Spécial : chaque assaut, la captive tentera de vous étrangler. Si elle réussit l'une de ses deux premières attaques, elle vous tiendra par la gorge et ne tentera plus d'attaque. Vous ne prendrez aucun dégât, cependant, au bout de 5 assauts, vous perdrez connaissance ! Vous pouvez, à chaque assaut, tenter de la repousser avec une épreuve de FO, ou bien tenter de lui porter un coup avec votre arme (mais pas les deux).

Si vous parvenez à repousser et tuer la captive furieuse, rendez-vous au paragraphe **264**.

Si vous perdez connaissance, elle profitera bien sûr de cette opportunité pour vous tuer et vous dérober vos affaires... Et vous vous rendrez ainsi au paragraphe **100**.

281

L'étrange levier planté dans le mur nord vous attire. Il est sans doute relié à un mécanisme, mais lequel ? D'ici, vous ne pouvez rien voir... La poignée est en effet reliée à un manche métallique qui disparaît dans une fente étroite. Tout le reste se passe derrière le mur, et même DANS le mur. Il vous faudrait démonter les pierres pour en savoir plus, et vous n'avez pas de temps pour ça, non plus que le matériel nécessaire.

Vous examinez un peu les environs. Il y a sur la gauche les deux mannequins d'entraînement, et sur la droite, dans la salle attenante, quatre cages contenant des rats géants. Ils sont silencieux. Toutefois, à mesure que vous vous rapprochez d'eux, vous constatez un accroissement de leur agitation... Lorsque vous tendez la main vers la poignée du levier, ils deviennent un peu plus frénétiques et lâchent des cris.

Si vous disposez de la compétence *Comprendre les animaux*, rendez-vous de suite au paragraphe **298**.

Sinon, vous pouvez choisir de tirer sur le levier en vous rendant au paragraphe **307**, ou si vous êtes plus prudent, vous retournerez à l'examen de la salle, au paragraphe **275**.

Votre fouille de la salle d'entraînement est plutôt rapide...

Les mannequins ne sont équipés que d'armures factices, avec des armures qui font « genre cuir » mais qui sont en fait constituées d'une pâte de carton épaissie par un moyen qui vous échappe. Toutefois, si vous n'avez absolument pas d'équipement, vous pouvez vous en servir mais elles ne sont vraiment pas conçues pour pouvoir bouger avec (*plastron en carton bouilli*, PR2, AD-2, rupture 1-5, invendable).

Dans la caisse proche, vous trouvez pas mal d'armes mais... hélas, elles sont également factices ! Il y a du sabre en bois, de la hache en bois, de la masse en bois... Bref, c'est plus un coffre à jouets qu'un râtelier à matériel ! Il y a même, derrière la caisse, un bouclier de bois, qui est peut-être le seul machin utile de la collection. Il est lourd et peu pratique, mais peut vous offrir un peu de protection ainsi qu'une aide à la parade (*bouclier d'entraînement*, PR1, AT-2 PRD+1, AD-2, rupture 1-5).

Les cibles n'ont pas d'intérêt et vous ne voyez rien d'autre à évaluer... À moins que vous ne disposiez d'une des compétences suivantes : *Fouiller dans les poubelles*, *Instinct du trésor*, *Pister* ou *Détection*. Dans ce cas, passez une épreuve d'INTELLIGENCE (sans aucun bonus). Si elle est réussie, rendez-vous au paragraphe **253**.

Sinon, retournez faire un autre choix dans la salle, en continuant au paragraphe **275**.

Glubert continue de vous fixer de ses petits yeux idiots, attendant quelque chose de votre part. Sans vraiment prendre le temps de réfléchir, vous répondez :

– Ah, ma présence ici ? Alors, ça, c'est simple ! Je suis redescendu ici pour évaluer les possibilités d'installer des canalisations plus efficaces, en fait ! Bah ouais, ce serait tout de même mieux si on arrivait à gérer tous les déchets du donjon avec un maximum d'efficacité, hein ? Alors je traîne dans les couloirs en prenant des mesures, et tout ça. Des trucs techniques qu'on fait, nous-autres, les gens des canalisations. Et puis c'est un type du ménage qui m'a ouvert la porte... Un certain... Firmin ? Je ne sais plus, j'ai oublié son nom.

Tout ça semble très compliqué à comprendre. Pour convaincre Glubert, il vous faut réussir une épreuve de CHARISME. Vous pourrez utiliser ici l'éventuel bonus de la compétence *Naïveté touchante* ou celui de *Fariboles*.

- ✓ si c'est une réussite, allez au paragraphe **276**
- ✓ si c'est un échec, allez au paragraphe **261**

284

Les rats géants se précipitent sur vous mais vous vous souvenez de cette bague identifiée dans les sous-sols... Bague que vous portez fort justement à votre doigt ! Vous vous concentrez dessus et vous dépensez 3 PA... Juste à temps, car l'une des bestioles se préparait à vous égorger !

La sorcellerie contenue dans l'anneau est efficace : vous tendez votre main vers les animaux et ils stoppent leur course, comme si une main invisible venait de les prendre par le cou. Vous *sentez* le pouvoir que vous avez sur ces rats ! Mais en ce moment, vous n'avez pas grand-chose d'intéressant à leur demander... Sauf peut-être de rentrer dans les cages ? Le pouvoir de la bague ne dure pas plus de cinq minutes...

Les rats géants retournent ainsi dans leurs loges respectives et prennent sagement une position assise, vous observant dans l'attente d'une nouvelle instruction. En examinant le levier, vous découvrez un cliquet qui permet de le remettre en position haute et vous l'actionnez donc à nouveau dans l'autre sens. Le mécanisme s'ébranle.

Les cages sont fermées, avec les animaux dedans ! Vous lâchez un soupir de soulagement et vous prenez 10 XP.

Vous pouvez maintenant ignorer cette menace et revenir à l'examen de la salle d'entraînement, au paragraphe **275**.

Vous déduisez de vos observations que vous allez être tranquille pour faire un bon somme. Cela vous permettra de récupérer un peu d'énergie ! Vous aménagez ainsi une petite planque en déplaçant quelques caisses, puis vous formez un matelas à l'aide des nombreux sacs vides. Ces précautions sont nécessaires dans la mesure où le cellier n'a pas de porte... Ainsi, quelqu'un qui passerait dans le couloir aurait assez peu de chance de vous voir. Un sac de farine vous sert ainsi d'oreiller...

Si vous êtes en *mode nuit*, vous pouvez choisir de dormir seulement trois heures si vous ne voulez pas perdre votre avantage (vous récupérez 2 PV et vous serez toujours en *mode nuit*), ou dormir huit heures et vous retrouver en journée, au petit matin (et vous récupérez 4 PV, en outre vous devrez consommer une *ration de nourriture*). Notez que si vous faites ce choix, vous ne lirez plus les paragraphes en *mode nuit*. Au terme de votre période de repos, il vous restera ensuite le choix de fouiller la pièce, au paragraphe **293**, ou d'en sortir, au paragraphe **295**.

Si vous êtes en journée, il va falloir tenter votre chance... Lancez donc un D20.

- ✓ si vous obtenez un résultat compris entre 17 et 20, rendez-vous au paragraphe **311**
- ✓ si vous obtenez un autre résultat, rendez-vous au paragraphe **304**

En vous reconnaissant, l'homme ne peut s'empêcher de lâcher un petit rire déplaisant :

– Alors ? On revient pour affronter maître Dorval ? Hmmm.

Vous savez exactement pourquoi vous êtes là... C'est le moment de prouver à ce type que vous avez des talents de combattant ! Il vous a laissé mariner un peu avec les orques, mais maintenant vous avez envie d'en finir, envie de passer à l'action. Il se passera forcément quelque chose de bien si vous réussissez l'épreuve. Et même si vous ne pensiez pas vraiment que votre visite du donjon allait se dérouler de cette façon, peu importe...

Il faut réussir !

Rendez-vous au paragraphe **291** pour vous équiper.

Votre visite de la salle des rats géants est assez rapide... En effet, il n'y a ici que quatre grosses cages, chacune d'entre elles abritant un animal hideux, au poil gras et aux yeux vicieux. Leurs dents jaunâtres sont longues et pointues, et vous n'avez aucune envie de les voir s'enfoncer dans votre chair.

En examinant les cages, vous constatez qu'elles sont en fait équipées de deux issues... L'une d'entre elles est une petite porte située sur le côté, fermée par un astucieux loquet. L'autre est un genre de trappe qui peut disparaître dans le sol. Intéressant... Vous avez d'ailleurs peut-être déjà vu comment fonctionnait ce dispositif !

Vous pouvez maintenant choisir d'examiner la salle d'entraînement, à l'ouest au paragraphe **275**, ou de vous rapprocher de la porte à double battant, à l'est, au paragraphe **303**.

Tout cela partait d'une bonne idée, mais hélas... Vous n'avez que le temps de faire trois pas en direction de l'homme qu'il vous reconnaît ! Il vous avait certainement vu en bas, dans les geôles... Tandis que vous avancez, il fronce les sourcils et s'exclame :

– Ah mais... Bordel ! T'es le prisonnier qu'on a foutu au cachot ! Et j'peux te garantir que tu vas y retourner rapidement !

Le maître d'armes dégaine sa rapière et s'approche de vous, furieux...

Il faut combattre ! Rendez-vous au paragraphe **294**.

Alors que l'homme s'impatiente, vous lui signalez que vous avez un cadeau pour lui. Intrigué, il attend, tandis que vous fouillez dans votre sac, jusqu'à ce que vous lui donniez le parchemin que vous aviez récupéré dans la salle de torture. Une gravure d'artiste, colorée à la main, destinée à des adultes avertis ! Elle représente une femme blonde dans une position inconvenante.

À vrai dire, vous ne savez pas vraiment à quoi cela peut vous servir, donner ainsi une gravure cochonne à un type que vous ne connaissez pas. Mais c'est le genre d'idée qui vous passe par la tête, de temps en temps.

La réaction de l'homme est étrange. Tout d'abord, il regarde le parchemin, puis vous, puis le parchemin à nouveau et semble s'indigner :

– Mais... Qu'est-ce que c'est que ça, par les sept lames de Balzuk ? Vous venez jusqu'ici pour me refiler CECI ?

Un peu gêné, vous répondez :

– Euh... Je pensais que ça vous ferait plaisir...

Enfin, quelque chose change dans son regard :

– Oh... Quelqu'un vous a parlé de Stella, hein ? Ou alors vous l'avez rencontrée ? C'est vrai qu'elle lui ressemble ! Enfin, Stella n'aurait jamais... Jamais fait ça. Poser pour un artiste aussi pervers, vous imaginez ? À moins qu'elle n'ait besoin d'argent ?

– Je n'en sais rien, murmurez-vous avec prudence.

Les yeux de l'homme deviennent rouges et sa main se met à trembler, comme s'il avait gardé en lui des tas de choses à dire, pendant des années :

– Quand elle m'a quitté, je me suis dit qu'elle allait s'en sortir, qu'elle allait trouver un travail honnête... Je n'aurais jamais dû la laisser partir ! J'ai été faible. Imaginez un peu qu'elle en arrive à faire ce genre de travail ? Dans quel monde on vit ? Vous pensez qu'elle peut faire ÇA ? Poser pour... pour ces horreurs ?

Qu'allez-vous répondre ?

- ✓ « Bah ! Si c'est le cas, moi je dis que c'est bien fait ! Elle n'avait qu'à être plus futée. », au paragraphe **306**
- ✓ « C'est vrai que... Les gens désespérés peuvent parfois en arriver à de telles extrémités... » au paragraphe **317**

Vous voici dans une grande salle dotée de plusieurs sorties, mesurant approximativement onze mètres sur huit, un rectangle orienté est-ouest. Elle est éclairée par deux lampes à huiles accrochées à des pitons dans le plafond. Un petit escabeau rouillé, posé contre un mur, doit permettre d'alimenter ces dernières en carburant... La salle en elle-même est absolument vide et bizarrement propre. Vous avez même l'impression que le personnel de ménage vient juste d'en sortir.

Ce n'est pas commun dans les donjons, une salle aussi propre. Du coup, vous vous inquiétez un peu. Vous observez le sol, les murs et le reste, mais il n'y a ici aucun signe de piège, non plus que de dalles étranges permettant l'ouverture d'une trappe murale ouvrant sur une fosse infernale. Vous reprenez tranquillement votre calme.

Il y a donc ici de multiples options. Au sud-ouest, un couloir continue sur six mètres avant d'aboutir à un escalier qui descend. Au nord-ouest, une alcôve carrée donne sur une porte à double battant. Dans le mur nord, un couloir s'étend jusqu'à un virage qui tourne vers l'ouest en se rétrécissant. Côté est, il y a deux portes, l'une située dans le milieu du mur au bout d'un passage de deux mètres, et l'autre plus au sud, dans un renfoncement de mêmes dimensions. La première porte est flanquée d'une plaque en cuivre gravé, tandis que l'autre ne dispose d'aucune indication particulière.

Spécial : si vous avez réussi à vous faire passer pour un inspecteur de la CDD et si un type nommé Dorval vous a ouvert une porte, rendez-vous au paragraphe **308**. Sinon, continuez la lecture.

Il faut maintenant choisir une destination...

- ✓ les escaliers qui descendent au sud-ouest, en vous rendant au paragraphe **349**
- ✓ la porte au nord-ouest : si vous êtes en *mode nuit* au paragraphe **332**, ou en journée au paragraphe **337**
- ✓ le passage au nord, au paragraphe **318**
- ✓ la porte au nord-est, au paragraphe **355**
- ✓ la porte au sud-est, au paragraphe **334**

291

Il ne pourra pas vous arriver grand-chose si vous déposez votre barda juste ici... Le maître d'armes ne semble pas être quelqu'un de particulièrement roublard. Et puis, si vous avez tous les deux du matériel d'entraînement, ça ne sera pas bien dangereux.

Vous acceptez donc de vous soumettre à l'épreuve. Quelle que soit votre condition, et même si vous êtes habituellement enclin à utiliser d'autres techniques, le maîtres d'armes veut vous juger sur vos aptitudes au corps à corps. Équipé d'une arme en bois dur (attention, les bonus AT et PRD liés à vos armes habituelles ne compteront pas), vous prenez position et votre entraîneur lance le premier assaut, sans s'embarrasser d'un quelconque préambule ! Il va falloir vous défendre...

Maître d'armes Dorval : AT 12 / PRD 10

Menez le combat contre Dorval, le maîtres d'armes, mais en utilisant seulement des ATTAQUES et PARADES, et ce pendant douze assauts. Notez le nombre de coups portés (AT réussie et non parée) de votre côté. Notez le nombre de coups portés du côté de Dorval. Les critiques (1 au D20) comptent pour 2 et les maladresses (20 au D20) comptent pour -1.

- ✓ si vous n'avez porté aucun coup à Dorval, rendez-vous au paragraphe **313**
- ✓ si vous avez porté à Dorval au moins un coup, mais moins que lui n'en a réussi, rendez-vous au paragraphe **319**
- ✓ si vous avez porté à Dorval autant ou plus de coups que lui, rendez-vous au paragraphe **299**

Il n'y qu'un maigre butin sur le cadavre sanguinolent du maître d'armes... En effet, celui-ci ne semble pas avoir besoin d'argent sur son lieu de travail ! Il n'a pas la moindre bourse, ni aucune bague, ni même un pendentif de valeur. Ses vêtements sont désormais dans un tel état que vous ne pourrez rien en faire.

En revanche, à sa ceinture sont accrochées trois clés : l'une d'elle, d'un modèle assez grand, est en métal sombre. La suivante sur le trousseau est plus petite et possède un anneau forgé en forme de losange. Enfin, la troisième est vraiment minuscule et semble correspondre à une serrure de sûreté.

Vous pouvez récupérer sa rapière qui est en bon état : (*rapière de Dorval*, 1D+4 PI, rupture 1-3, valeur à la revente : 100 PO).

Rendez-vous à présent au paragraphe **275** pour examiner la salle d'entraînement.

Vous ouvrez les caisses et les sacs empilés dans la petite pièce, tout en prêtant attention à d'éventuels visiteurs inattendus. Mais tout est calme. Le cellier ne contient que des sacs de grain, de la farine, des légumes et des matières premières peu pratiques à transporter. Le grain est sans doute ce qui attire autant les rongeurs par ici.

Dans une des caisses vous dénicheriez cependant deux amphores de vin de grande qualité, entre deux sacs de pommes de terre. Vous reconnaissez l'étiquette, même sans la lire ! Il s'agit du fameux « Blanc de Chnafon grand cru ». Une aubaine commerciale, car ce vin, si vous ne le consommez pas, peut se revendre entre 15 et 25 PO l'amphore... À condition bien sûr de ne pas la déboucher.

Si vous avez la compétence « Appel du tonneau », tester immédiatement votre INTELLIGENCE avec une épreuve bonus +4. Si vous échouez, rendez-vous au paragraphe **315**. Si l'épreuve est réussie, continuez la lecture.

À cause de leur poids, vous ne pourrez pas emporter ces amphores si vous êtes d'une quelconque origine *elfe*, *gnôme* ou *gobelin*. Si vous êtes d'une autre origine, vous pouvez donc caser tout cela dans votre sac, au prix de 4 kilos d'encombrement supplémentaire...

Il n'y a rien d'autre à récupérer ici. Vous pouvez à présent sortir de la pièce et suivre l'étroit couloir à l'est, en vous rendant au paragraphe **295**.

294

Il faut maintenant combattre le maître d'armes ! Ce lascar occupe sans doute une place importante dans l'organisation de ce donjon, considérant le fait qu'il dispose, derrière lui, de quatre cages contenant des rats géants. Vous n'avez que quelques secondes pour détailler l'environnement... Mais ces animaux sont faciles à remarquer ! Ils sont toutefois bien enfermés.

Spécial : peut-être disposez-vous d'un objet spécial vous permettant d'utiliser à votre avantage ces rongeurs de taille inhabituelle ? Dans ce cas, rendez-vous au paragraphe que vous aviez noté avec l'objet ! Sinon, lisez la suite...

Comme vous affrontez ce type qui a derrière lui de nombreux combats, il vaut mieux éviter de faire trop d'erreurs. Il est déjà en garde !

Maître d'armes : AT 12 / PRD 10 / PR : 2 / COU 12

Résistance Magie : 11

Dégâts : rapière, dégâts tranchants, 1D+5

Énergie vitale : 25

- ✓ si vous parvenez à tuer ce combattant, ce qui constituera un exploit, allez voir au paragraphe **310**
- ✓ si vous descendez à 3 PV ou moins, mais sans descendre à zéro, rejoignez le paragraphe **12**
- ✓ si vous mourez (zéro PV), filez donc à ce moment au paragraphe **100**
- ✓ si vous désirez vous rendre, lisez le paragraphe **325**

295

Vous quittez le cellier en marchant le plus silencieusement possible dans le couloir qui part en direction de l'est, mais celui-ci s'élargit au bout de quelques mètres et tourne au sud. Après huit mètres, il aboutit à une grande salle vide étrangement propre, dotée de plusieurs sorties.

Rendez-vous au paragraphe **290** pour examiner celle-ci.

Vous vous approchez encore de l'homme et vous commencez à lui parler... Mais votre langue lui est totalement inconnue. De toute manière, en considérant votre faciès et vos manières, il croit avoir affaire à un agresseur ! Il grogne quelque chose que vous ne comprenez pas et dégaine sa rapière, puis se précipite sur vous dans le but de vous occire...

Il va falloir combattre, hélas ! Ce n'est pas facile de parlementer avec des humains quand on est aux trois-quarts sauvage.

Pour cela, rendez-vous au paragraphe **294**.

297

Vous vous déplacez pour atteindre la porte et vous prêtez attention aux sons qui proviennent depuis l'autre côté. Tout semble calme.

La porte n'est pas fermée. Vous l'ouvrez donc, et au sud de celle-ci, vous aboutissez à un croisement de deux couloirs, lequel croisement se trouve proche d'une alcôve contenant une statue de guerrier. Vous parcourez ainsi quatre mètres pour y parvenir.

Rendez-vous au paragraphe **131**.

Vous vous concentrez un peu pour percevoir les pensées des rats géants, étudier leurs mouvements, lire les motivations dans leur regard. Et ce n'est pas bien difficile à comprendre, en fait...

Frénésie de sang. Manger, manger, manger. Attaquer bon repas sur deux jambes. Dévorer les entrailles chaudes. Toucher levier, ouvrir les cages et manger ! Oui, MANGER !

C'est donc cela. Le levier ouvre les cages des rats. Même avec vos talents de persuasion, vous ne parviendrez pas à empêcher ces gros rats affamés de vous mettre en charpie. Et ils sont si GROS ! Vous comprenez aussi pourquoi ils ont été placés dans des cages séparées... C'est évidemment pour les empêcher de s'entre-dévorer.

Vous frissonnez et vous vous éloignez du levier. Rendez-vous au paragraphe **275** pour reprendre l'examen des lieux.

Au terme de quelques passes d'armes, Dorval recule, quelque peu surpris :

– Ça ira ! On arrête les frais !

Tandis que vous replacez tous les deux votre arme de bois dans la caisse, il masse douloureusement son menton – juste là où vous avez réussi à lui porter un coup assez puissant – puis se décide à vous féliciter :

– Ah ! Eh bien, vous ne faites pas semblant ! C'est une belle performance de combat, tout ça. Je pense que vos talents de bretteur sont tout à fait suffisants pour obtenir le poste ! Le patron va être content.

Assez fier, vous ne pouvez vous empêcher de le questionner :

– Excellent ! Mais... C'est quoi ce poste, au juste ? Je n'ai pas eu beaucoup d'information jusqu'à présent...

En plaisantant, il vous explique qu'on ne peut pas dévoiler les secrets du donjon à n'importe qui. Ce serait dangereux pour le futur de l'entreprise ! Mais vous avez réussi à remporter l'examen d'embauche pour être garde du corps de la *maîtresse des énigmes*. Celle-ci se trouve au premier étage, où la plupart des aventuriers n'arrivent jamais...

– Vous devrez faire un travail de vigile, mais vous verrez, Cassandra est beaucoup plus facile à vivre que les orques de l'entrée. Et puis la qualité de vie à l'étage supérieur est également meilleure. Bref, c'est une belle promotion ! Vous serez payé 30 PO par décade, gîte et couvert compris.

Vous souriez et vous acceptez le boulot. De toute façon, vous étiez là pour accéder au donjon. Il vous importait juste d'arriver à l'étage supérieur ! C'est une belle performance d'infiltration... Et d'ailleurs, vous gagnez 20 XP.

Avant de vous laisser partir, Dorval perfectionne votre art en vous apprenant quelques techniques de bretteur : placement des pieds, mouvements de base pour les parades faciles, bottes d'attaque... Une session éprouvante qui vous prend au final quatre heures.

Spécial : grâce à cette formation, vous gagnez un point en AT ou PRD, à votre choix ! C'est une occasion unique dans une vie d'aventurier...

Dorval vous accompagne, via une salle située à l'est, jusqu'à une belle porte ouvragée de bois noir et laqué, qu'il ouvre en prononçant le mot de passe « Bouclier ! ». L'enchantement fonctionne et le verrou magique se débloque...

Vous vous retrouvez alors dans un couloir plus propre que les précédents. Le maître d'armes vous abandonne ici :

– Je vous laisse monter ! J'ai encore du travail et je dois aussi m'occuper de l'entraînement hebdomadaire des vigiles. Vous vous présenterez à Cassandra et vous pourrez commencer votre boulot dès aujourd'hui ! Nous nous reverrons à la prochaine réunion du personnel.

Vous saluez l'homme et celui-ci referme la porte. Vous souriez à nouveau et vous réfléchissez à cette proposition d'emploi...

Vous pouvez choisir de continuer votre exploration du donjon, au paragraphe **277**. Mais vous pouvez aussi garder simplement cet emploi... Ce qui, compte tenu du salaire, n'est peut-être pas une mauvaise idée. Dans ce cas, rendez-vous au paragraphe **340**.

Vous reprenez connaissance, assis dans une brouette. Ce n'est pas quelque chose qui arrive souvent. Il pleut et vous êtes dehors... Vous clignez des yeux rapidement, essayant de comprendre ce qui vous arrive. Vos jambes pendent mollement dans le vide et vous vous sentez affreusement faible. Un examen rapide des alentours vous permet de comprendre que vous vous trouvez sur un chemin boueux, pas très loin d'un bouquet d'habitations rurales. Vous reconnaissez cet endroit ! Il s'agit du village de Loubet.

Maintenant, vous savez où vous êtes... Cette aventure n'a pas exactement tourné comme vous le vouliez. Retour à la case départ.

Vous essayez donc de bouger pour sortir de la brouette, mais à ce moment, des pics de douleur vrillent vos membres de manière atroce ! Vous lâchez un cri plaintif et, abasourdi, vous prenez connaissance de l'ampleur des dégâts. En effet, vos deux bras ont été brisés, et de manière assez moche. Vous commencez à paniquer ! Vous ne pouvez plus rien faire ! D'ailleurs, tout votre équipement a été pillé... Armes, potions, livres, sac, bourse... Il ne vous reste que vos braies, une chemise sale et vos chaussettes. Vous serrez les dents pour ne pas hurler.

Une vieille dame vient de sortir sur son perron, une casserole à la main, et vous observe craintivement. Elle finit par piailler dans votre direction :

– Vous avez besoin d'aide ?

Vous allez vous en sortir, mais il va falloir un peu de temps pour remonter la pente... Vous passerez trois décades chez le guérisseur de Loubet, en convalescence au début, puis ensuite à titre de domestique pour rembourser les soins destinés à sauver vos deux bras. Au moins, cela vous évite d'avoir à payer un hébergement et de la nourriture...

Vous partirez de chez lui, votre dette payée, avec une prime de 10 PO en guise de remerciement. Le guérisseur, un homme plutôt sympathique, vous aura remis également un peu d'équipement, du matériel laissé par un défunt patient.

Vous voilà donc propriétaire des objets suivants :

- veste de toile renforcée, usagée (2 PR, rupture 1-4)
- bottes de cuir simple
- dague de qualité (1D+2, PRD-2)
- sac à dos de qualité
- corde de 20 mètres
- trois torches

Et pour le moment, c'est la FIN...

301

Vous êtes une *recrue du donjon* et vous visitez la salle d'entraînement au combat.

Spécial : si vous avez déjà suivi une fois l'évaluation du maître d'armes et que vous revenez pour tenter à nouveau votre chance, rendez-vous au paragraphe **286**. Sinon, continuez la lecture.

Vous hochez la tête en approchant de l'homme brun, et sur un ton sérieux et courtois, vous annoncez votre promotion au titre de recrue :

- Euh... Oui, je viens de rejoindre le personnel du donjon, et on m'a conseillé de venir ici pour l'entraînement.
- Ah ! C'est ça l'odeur ! ricane le type, nullement impressionné. Les orques vous ont demandé de nettoyer les chiottes, pas vrai ?

Vous opinez, quelque peu dépité. Mais le type lâche un grand rire avant de vous poser la main sur l'épaule :

- Je suis Dorval, le maître d'armes ! Et on va tout de suite voir ce que vous valez au combat.

Il vous désigne un coin de la pièce et vous propose d'y déposer votre sac et vos armes. Vous allez en effet utiliser du matériel d'entraînement...

- ✓ si vous acceptez de déposer votre matériel, rendez-vous au paragraphe **291**
- ✓ si vous refusez, rendez-vous au paragraphe **279**

302

Spécial : vous prononcez le mot de passe « CHAISE » devant la porte. Hélas, il ne se passe rien. Hum... Ce n'était sans doute pas le bon.

Vous essayez à nouveau, puis plus fort, des fois que ça change quelque chose. Mais non.

Alors retournez donc au paragraphe **252** pour essayer un autre mot de passe.

303

Vous avancez jusqu'à une porte en bois, à double battant, située à l'est de la salle contenant des cages de rats mutants. La porte semblait fermée, de loin, mais en fait, elle est légèrement entrebâillée. Vous en concluez qu'elle n'est pas piégée et vous la poussez lentement, sans oublier de prendre vos précautions.

Il ne se passe rien, effectivement. Vous lâchez un soupir. C'est toujours une étape de franchie dans votre exploration ! Vous aboutissez dans une grande pièce dotée de multiples sorties.

Pour l'explorer, lisez le paragraphe **290**.

304

Vous dormez paisiblement pendant quatre heures et personne ne vient vous déranger. Vous récupérez ainsi 3 PV, mais un courant d'air plus froid que la moyenne finit par vous réveiller. En vous frottant les yeux, vous estimez qu'il n'est pas sain de rester trop longtemps ici... C'est tout de même une réserve, et quelqu'un va bien finir par y prélever de la nourriture ! Il faut repartir en exploration.

Comme vous avez faim, vous devez consommer une *ration de nourriture*, mais cela vous permet de récupérer 1 PV supplémentaire (ou plus, si vous disposez de nourriture spéciale). Vous pouvez aussi décider de boire une potion de soin si c'est nécessaire, pendant que vous êtes tranquille.

Ensuite, il faudra vous décider à fouiller la pièce (au paragraphe **293**) ou à sortir par le couloir est (au paragraphe **295**).

Vous regardez le maître d'armes, le levier, les cages avec les rats géants... Et vous vous sentez d'un coup parfaitement *lucide*, alors qu'un plan diabolique vient de se former dans les ténèbres de votre esprit roublard !

En deux pas, vous vous précipitez sur levier et vous le tirez. Le maître d'armes tente de vous arrêter, mais c'est trop tard... Les cages sont ouvertes ! Les animaux sortent en trombe et courent dans votre direction.

– Mais vous êtes un malade ! crie le maître d'armes. Ils vont nous bouffer tous les deux !

– J'en suis pas si sûr ! dites-vous en agitant sous son nez la *bague de contrôle des rongeurs*.

Il ne comprend pas, mais tant pis pour lui. L'homme se met en garde pour affronter les bestioles, pensant que vous allez vous faire réduire en charpie... Il vous ignore totalement.

Mais vous dépensez 3 PA pour utiliser le pouvoir de la bague : maintenant, vous avez le contrôle total des quatre rats géants ! Cela ne va durer que cinq minutes... Mais ce sera suffisant.

En effet, les quatre mutants sautent sur le maître d'armes qui, horrifié, perd son sang-froid et fait n'importe quoi, lâchant sa rapière sur le sol. Un rat plante ses crocs dans sa jambe et il lâche un cri de souffrance. Incrédule, il se tourne vers vous et tend la main dans votre direction :

– Mais... Mais comment... ?

Trop tard ! Un deuxième monstre lui a sauté à la gorge tandis qu'un troisième s'est jeté dans ses jambes. Il s'écroule en se débattant, mais il ne peut rien contre l'effroyable marée animale

au pelage huileux. La scène est si violente que vous avez, l'espace d'un instant, envie de vous retourner pour fuir. Vous n'avez pas *du tout* envie d'être à sa place.

Mais tout se termine assez vite, et bientôt l'homme ne bouge plus. Les rongeurs affamés commencent à mastiquer ses chairs, mais vous leur ordonnez de retourner dans leurs cages et ils s'exécutent, non sans emporter un morceau du défunt maître d'armes. C'est que ça bouffe, un rat géant.

Vous pouvez alors refermer les cages à l'aide du levier... Ce combat rondement mené vous rapporte 12 XP. Pour la suite de votre visite, vous pourrez ignorer tout ce qui concerne les rats géants, car ils seront occupés à festoyer dans leurs cages.

Rendez-vous au paragraphe **292** pour fouiller les restes sanglants d'un homme au destin funeste.

Votre réponse, qui semblait pourtant anodine, plonge l'homme dans une brusque colère :

– Hé ! Je vous interdit de dire du mal de Stella ! Vous n'avez pas le droit !

Vous reculez d'un pas sous le coup de la surprise :

– Non mais... Enfin, je voulais dire que...

– C'est trop tard pour les excuses ! Je vais vous faire payer votre insolence, espèce d'ordure !

Le type dégaine sa rapière et tente de vous porter un coup, une botte que vous esquivez de justesse en vous préparant au combat.

Il va falloir affronter le maître d'armes furieux, et ça ne va pas être facile ! Rendez-vous au paragraphe **294**.

Lorsque vous approchez votre main du levier, les rats géants deviennent encore plus frénétiques. Mais votre décision est prise alors vous tirez sur la poignée.

Un mécanisme s'ébranle derrière le mur tandis que les quatre cages s'ouvrent simultanément, lorsque les grilles de fermeture disparaissent dans le sol... Et les effroyables rongeurs ainsi libérés se précipitent vers vous, avides de chair fraîche ! Oups.

Peut-être disposez-vous d'un objet spécial vous permettant d'échapper à ces prédateurs ? Quelque chose que vous auriez trouvé dans le donjon... Dans ce cas, rendez-vous au paragraphe que vous aviez noté. Sinon, lisez la suite...

Ces rats géants sont affamés, peut-être même qu'ils n'ont rien mangé depuis des jours. Comment peut-on choisir de faire ça à un animal, même mutant ? Le propriétaire de ce donjon est un abject individu. Car ce sont bien des rats géants ici, et non des animaux issus de mère nature... Ils ont les crocs longs et affûtés, le regard huileux et la taille d'un chien. Vous essayez de courir vers la porte mais l'un d'eux vous rattrape et vous mord à la cheville. L'instant d'après, l'un des rats vous saute au visage, cherchant la gorge. Vous tentez de vous défendre, mais ces animaux sont habitués à mordre les parties découvertes... Vous ne pouvez lutter contre quatre animaux à la fois car ces derniers sont à la fois vindicatifs et agiles.

Vous décédez ainsi sous les morsures répétées, alors que votre sang inonde les dalles...

Rendez-vous au paragraphe **100**.

308

Lorsque vous avez berné le maître d'armes Dorval en vous faisant passer pour un inspecteur, vous veniez de la salle située au nord-ouest de cette pièce. Comme vous n'entendez plus de bruit, vous faites quelques pas dans cette direction et vous ouvrez la porte afin d'y jeter un œil. Il n'y a plus personne ici. Le maître d'armes a dû s'absenter. Les rats géants, en revanche sont toujours là... Ils vous observent de leurs yeux noirs et gourmands.

Vous pouvez choisir d'avancer dans la salle des rats mutants, au paragraphe **287**. Vous pouvez aussi, si vous préférez, avancer directement dans la salle d'entraînement qui se trouve un peu plus loin, et dans laquelle vous avez peut-être raté quelque chose. Cette visite aura lieu au paragraphe **275**.

Sinon, revenez dans la grande salle aux multiples sorties, au paragraphe **290**, et faites un autre choix que la salle du nord-ouest.

309

Vous prétendez venir pour une inspection de matériel, mais avez-vous au moins la tête de l'emploi ? Il faut tout de même que vous soyez un minimum crédible...

Si vous êtes d'origine *barbare* ou *orque*, rendez-vous de suite au paragraphe **338**.

Sinon, vous commencez à parler à l'homme pour endormir sa méfiance. Tentez une épreuve sur une moyenne du CHARISME et de l'INTELLIGENCE (équivalent Magiepsy). Si vous avez la compétence *Fariboles*, vous pouvez appliquer le bonus de +3.

- ✓ si c'est une réussite, allez au paragraphe **323**
- ✓ si vous échouez, rendez-vous au paragraphe **338**

310

Le maître d'armes s'écroule à vos pieds, meurtri par vos nombreuses attaques. Vous vous sentez à la fois conquérant et particulièrement chanceux ! C'était loin d'être facile...

Vous remportez 25 XP pour cet exploit.

Rendez-vous à présent au paragraphe **292** pour le fouiller.

311

Assoupi sur votre couche de fortune, vous ne parvenez à dormir que deux heures. Ceci vous permet de récupérer tout de même 1 PV. C'est un bruit de raclement qui vous réveille, et il est accompagné de bougonnements.

En effet, vous n'avez pas de chance et quelqu'un vient justement chercher quelque chose dans le cellier... Vous relevez la tête, surpris, pour apercevoir un cuisinier de mauvaise humeur. Il est chargé d'un sac de farine ainsi que d'une petite caisse et maugrée en évitant de marcher sur les cadavres de bestioles :

– Ah ! Mais bordel, on va réussir à les buter un jour, c'est mulots ? Faut forcément qu'il y en ait toujours ? Et d'où est-ce qu'ils viennent, d'abord ? Y doit y avoir un trou dans le mur, c'est pas possible autrement...

Comme vous avez fait du bruit, le cuisinier vous voit et sursaute à son tour :

– Oh ! Purée d'navets ! Y'a un aventurier ici, merde !

Avant qu'il ne prenne la fuite pour alerter tout le donjon, vous bondissez hors de votre cachette, vous empoignez votre arme et vous l'attaquez. L'homme paniqué dégaine d'un étui de cuir un long couteau de cuisine qui se trouvait coincé dans la ceinture de son tablier... Et il se prépare à vous affronter.

C'est un adversaire peu entraîné mais son couteau est bien aiguisé !

Cuistot du donjon : AT 8 / PRD 5 / PR : 1 / COU 8

Résistance Magie : 8

Dégâts : couteau, dégâts tranchants, 1D+3

Énergie vitale : 20

- ✓ si vous parvenez à tuer ce cuisinier paniqué, rendez-vous au paragraphe **328**
- ✓ si vous descendez à 3 PV ou moins, mais sans descendre à zéro, rendez-vous au paragraphe **12**
- ✓ si vous mourez (zéro PV), rendez-vous à ce moment au paragraphe **100**

312

Le type vous dévisage, puis lentement, vous étudie des pieds à la tête. Vous ne vous sentez pas très bien.

- Vous dites que vous venez pour l'annonce ? Vous êtes la nouvelle recrue ? Mais qui vous a demandé de venir, au juste ?
- Euh... Oui, c'est ça, la nouvelle recrue. J'ai été contacté par machin, là... Je ne sais plus son nom. Un type entre deux âges.

Vous n'êtes pas tellement sûr de vous. Ou peut-être que si...

Pour le savoir, il faudra réussir une épreuve de CHARISME, mais ça ne va pas être facile... Il y aura un malus de -4 ! Si vous avez la compétence *Chef de groupe*, vous n'aurez qu'un malus de -3. Si vous avez l'une des compétences *Fariboles* ou *Naïveté touchante*, vous n'aurez pas de malus.

- ✓ si l'épreuve est réussie, allez au paragraphe **335**
- ✓ si l'épreuve échoue, rendez-vous au paragraphe **327**

L'entraînement se termine et Dorval vous regarde avec une certaine consternation :

– Vraiment ? Pas un seul assaut réussi ? C'est ça que vous appelez du combat, vous ? Mais vous avez une idée de ce qui vous attend dans ce donjon ? Des AVENTURIERS ! Des aventuriers vont venir ici d'un jour à l'autre, et il faudra les vaincre pour assurer la prospérité de l'établissement ! Vous m'expliquez comment vous allez faire si vous tenez votre arme comme une fourchette ? C'est dingue ça ! Mais qui vous a engagé ?

– Euh, c'est machin... répondez-vous sans conviction. J'ai oublié son nom.

– Bah ! Ça n'a pas vraiment d'importance, dit-il en secouant la tête. Vous ne convenez pas pour le poste, c'est évident. Prenez vos affaires, je vous raccompagne à la sortie.

Vous récupérez votre équipement, penaud. Il est possible qu'à ce moment la rage vous prenne et que vous décidiez d'attaquer cet homme arrogant, auquel cas vous irez au paragraphe **294**. Sinon, continuez la lecture.

Tout en vous racontant sa vie et les vertus d'un entraînement strict, Dorval vous suit jusqu'à l'entrée du donjon.

Spécial : si jamais vous aviez tué les gardes en entrant dans le donjon, rendez-vous de suite au paragraphe **330** !

Sinon continuez la lecture.

Au passage devant le poste, le maître d'armes lance un commentaire déplaisant aux orques de garde, avachis comme de coutume et qui ne font rien d'autre que picoler en jouant à des jeux stupides.

Enfin, vous voilà dehors. Le maître d'armes désigne la campagne avec un soupir :

– Allez, rentrez chez vous ! Et je vous conseille de changer de métier ! Vous devriez rempailler des chaises.

Rendez-vous au paragraphe **200**.

314

Vous avez signalé à l'homme que vous vouliez vous entraîner. Intrigué, il fronce les sourcils :

– Vous ? Vous venez pour l'entraînement ? Mais vous êtes qui, au juste ? Vous croyez qu'on a que ça à faire d'assurer la formation des péquenauds ?

Vous répondez, sans sourciller :

– Hé ! Je suis un combattant moi, pas un paysan !

– Mais alors vous venez pour l'annonce ? Vous êtes la nouvelle recrue ?

– Oui ! Voilà c'est ça, tout à fait ! La nouvelle recrue !

Vous n'êtes pas tellement sûr de vous. Ou peut-être que si...

Pour le savoir, il faudra réussir une épreuve de CHARISME. Si vous avez la compétence *Chef de groupe*, votre aplomb vous donnera un bonus de 1. Si vous avez l'une des compétences *Fariboles* ou *Naïveté touchante*, appliquez le bonus correspondant.

- ✓ si l'épreuve est réussie, allez au paragraphe **335**
- ✓ si l'épreuve échoue, rendez-vous au paragraphe **327**

De si belles amphores, remplies d'un si bon alcool... Ce serait tout de même dommage de les perdre, de les casser ou de les oublier quelque part. Il est clair qu'elles pourraient vous rapporter de l'argent mais... Vous avez soif ! Et votre volonté ne tient pas face à un cru d'aussi bonne réputation. Ce vin est tellement cher que vous ne l'avez encore jamais goûté.

Vaincu par vos bas instincts, vous haussez les épaules et vous asseyez sur une caisse pour entamer la dégustation après avoir débouché l'un des flacons. Avec un gobelet tiré de votre sac, vous goûtez le breuvage divin et vous comprenez pourquoi il est si cher. Ce goût ! Ces arômes ! Vous ne vous en lassez pas et consommez un autre verre, puis un autre, et un autre encore... Avant de constater l'absence de liquide dans votre amphore. Mais oui, elle est déjà vide ! Tout ça vous a donné un peu soif.

Vous ouvrez la deuxième amphore et lui appliquez le même traitement, parce que « jamais un sans deux », comme disait votre oncle. Et au bout d'un moment, vous êtes dans un tel état d'ivresse que vous vous endormez assis, ronflant et bavant.

Il vous semble que quelque chose se passe dans votre sommeil, et vous avez bien raison d'ailleurs. Le personnel du donjon vous découvre et vous capture, puis, après vous avoir pris votre équipement, vous laisse tomber sur le sol d'un magnifique cachot.

Vous vous réveillez plus tard avec un formidable mal de tête.

Rendez-vous au paragraphe **84**.

316

Tout cela partait d'une bonne idée, mais hélas... Alors que vous approchez de l'homme, il voit votre équipière se faufiler derrière vous... Et il semble déjà la connaître ! Dégainant sa rapière, il grogne :

– Ah mais... Bordel ! T'as laissé sortir cette satanée voleuse qu'on avait foutue en taule ? Vous méritez la mort, enfoirés !

Shanelle sursaute et vous enjoint de redoubler d'effort, car cet adversaire est coriace ! Le maître d'armes s'approche de vous, furieux...

Il faut combattre ! Rendez-vous au paragraphe **294**.

Après avoir écouté votre réponse, l'homme vous observe comme si vous veniez de lui asséner l'une des plus grandes vérités de l'univers. Ses mains tremblent de plus belle. Il regarde une nouvelle fois le parchemin, puis projette celui-ci dans les airs, afin de s'en débarrasser à tout jamais, l'effacer de sa mémoire. La gravure tournoie un peu avant de retomber plus loin, près de la cage d'un rat géant. L'animal se demande si c'est mangeable.

– Je ne peux pas laisser faire ça ! s'exclame le type en se prenant la tête à deux mains. Stella est une jeune femme fragile qui demande de l'attention ! De l'affection ! Et je suis le seul à pouvoir la lui donner ! Oh, mais pourquoi est-ce que je perds mon temps ici ? Je dois la mettre en sécurité ! Elle est toute seule, dehors, dans ce monde peuplé d'êtres abjects !

Vous ne savez que faire pour le moment. Ce n'est pas le genre de situation que vous avez l'habitude de gérer. Un peu dérouté, vous le laissez s'approcher de vous et il vous attrape le bras :

– Merci ! Merci pour votre aide ! Je dois partir d'urgence. Si vous voyez le patron, dites lui que je reviendrai quand j'en aurai terminé avec cette affaire ! C'est une question de vie ou de mort.

Puis, vous laissant sur place, abasourdi, le maître d'armes sort par la porte sud sans cesser de marmonner. Vous pensez qu'il n'a pas toute sa tête, tout de même.

Mais vous avez débarrassé le donjon d'un puissant gardien... C'est ce qui compte. Vous gagnez 15 XP. Il est temps d'examiner la salle en vous rendant au paragraphe **275**.

318

Vous voici dans dans ce couloir qui part en direction du nord, depuis la grande salle vide aux multiples sorties. Ce corridor est long de huit mètres et large de quatre, puis tourne brusquement à l'ouest en se rétrécissant à seulement deux mètres. Après seulement quatre mètres, il aboutit à une salle carrée de petite taille.

Ici, l'éclairage est de plus en plus faible, mais dans la pénombre, vous comprenez qu'il s'agit d'une sorte de réserve.

- ✓ si vous voulez vous déplacer jusqu'à la petite pièce, à l'ouest, rendez-vous au paragraphe **85**
- ✓ si vous préférez revenir à la grande salle pour faire un autre choix, rendez-vous au paragraphe **290**

Dorval recule de deux pas et annonce la fin de l'entraînement, tandis que vous reposez votre arme en bois dans la caisse de matériel. Il masse durant quelques secondes son épaule, à l'endroit précis où vous avez réussi à le frapper... Mais il ne semble pas convaincu et se décide enfin à vous faire part de ses observations :

– Vous savez vous défendre, je vous l'accorde ! Mais ça ne suffira pas pour obtenir un poste à l'étage supérieur. Nous avons besoin d'un garde du corps, mais il faut bien comprendre une chose : si les aventuriers parviennent jusqu'au niveau de la maîtresse des énigmes, c'est qu'ils sont forcément habiles ! Alors ils ne feront qu'une bouchée de vous, et en plus de perdre votre emploi, vous perdrez la vie. Franchement, ça ne serait pas vous rendre service que de valider votre passage à la salle d'armes...

Vous soupirez :

– Mais qu'est-ce que je vais faire ? J'ai besoin de cet emploi !

– Pour le moment, vous allez retourner vous entraîner un peu avec les orques, puis vous reviendrez me voir dans deux jours ! Qui sait, vous aurez peut-être appris quelque chose ? Ils sont brutaux et seront très heureux d'avoir quelqu'un sur qui taper.

– Quoi ? Mais...

– C'est pour votre bien... grimace Dorval en vous poussant vers la sortie. Récupérez votre matériel, je vais leur donner quelques consignes.

Vous pouvez, à ce moment, péter un câble et choisir d'attaquer le maître d'armes pour de bon au paragraphe **294**. Sinon, continuez la lecture.

Accompagné du maître d'armes, vous retournez donc au poste de garde de l'entrée (et si jamais vous aviez tué les orques gardiens en entrant dans le donjon, rendez-vous de suite au paragraphe **330**, sinon continuez la lecture).

Dorval s'entretient pendant quelques minutes avec les trois vigiles tandis que vous prenez vos quartiers en posant votre sac dans un casier. Vous savez que les deux prochains jours vont être longs, très longs...

En effet, ce job est à la fois ennuyeux et déplaisant. Vous ne faites presque rien de votre journée, et les quelques tâches qui vous sont confiées sont au choix humiliantes, fastidieuses ou interminables. Comme celle qui consiste à nettoyer la literie à l'aide d'un simple baquet d'eau. Cette période difficile vous fait perdre définitivement un point de COURAGE. Ce n'est pas ça, bordel, la vie d'aventurier !

Toutefois vous vous entraînez au combat trois fois par jour avec les orques, lesquels semblent bien s'amuser à vos dépens. Vous perdez quelques points de vie à chaque fois, énergie que vous récupérez grâce aux repas, avec une nourriture correcte gracieusement fournie par l'intendance.

Enfin, deux jours plus tard, l'un des orques vous accompagne... Car vous avez rendez-vous avec le maître d'armes à nouveau. Vous prenez le couloir nord puis vous tournez à l'ouest, perdu dans vos noires pensées. Vous avez cette sensation de déjà-vu... Et voici déjà la porte du local, que vous ouvrez.

Rendez-vous au paragraphe **148**.

Le gobelin hésite un moment, sa serpillière toujours en main, comme s'il essayait de passer pour un meuble ou de se rendre invisible. Enfin, il est tout de même au milieu du passage... Mais il voit bien que vous êtes un congénère et se détend un peu, lâche un soupir et vous adresse un signe qui se veut amical.

Les gobelins ne se battent pas entre eux, c'est plus ou moins une règle établie. Il existe une raison simple à cela : la plupart des créatures en Terre de Fangh sont plus fortes que les gobelins et détestent ces derniers, ce qui fait que vous êtes, depuis toujours, persécutés par à peu près tout le monde. Pour espérer sauvegarder votre espèce, il a été décrété depuis des siècles que les gobelins ne devaient en aucun cas s'affronter les uns les autres.

Vous engagez la conversation et le gobelin vous donne son nom : Bardoulik. Il est employé au donjon – enfin, c'est assez proche de l'esclavage tout de même – et sert principalement de personnel de ménage. Le maître d'armes l'avait jugé « totalement inapte à toute forme de combat ». Considérant son physique, vous pensez qu'il a sans doute raison : même pour le standard gobelin, Bardoulik est taillé comme une brindille.

S'il a pu survivre jusqu'ici, c'est qu'il est affecté au nettoyage des étages supérieurs. Il n'a jamais réussi à prononcer le mot de passe, donc on ne lui autorise pas l'accès à la partie « dangereuse » du rez-de-chaussée et sous-sol. Car oui, votre interlocuteur vous explique que la plupart des aventuriers ne passent jamais la porte noire. Ils sont généralement arrêtés avant, par des pièges ou d'autres membres du personnel comme les orques ou le terrible maître d'armes, ou encore par les rats mutants. Ces voyageurs sont des crétins avides de butin et ils ne peuvent s'empêcher de tirer sur le levier qui ouvre les cages,

espérant y gagner un trésor, ce qui fait qu'ils se retrouvent dévorés par les animaux mutants... À quelques mètres seulement de la porte fatidique.

Bardoulik est donc surpris de vous voir ici et s'étonne lorsque vous lui confiez que vous êtes vous-même un aventurier. Cela lui semble complètement dingue. Vous êtes la preuve vivante qu'un gobelin ne doit pas forcément vivre dans la persécution. C'est formidable ! Vous lui donnez une nouvelle raison de vivre. D'ailleurs, il décide d'en profiter pour fuir le donjon et commencer lui-même une carrière. Puisque la porte est ouverte, autant en profiter... Il va partir vers le nord et ne reviendra plus jamais ici.

Alors Bardoulik vous souhaite bonne chance et vous conseille de faire attention au deuxième étage : il y a trois gardes avec le maître des lieux. Vous n'aurez aucune chance au combat contre ces adversaires, sauf si vous utilisez un dispositif alchimique explosif ou une arme à poudre. Il pense avoir vu une réserve à produits dans un placard du premier étage... Et d'ailleurs, il vous confie au passage que ce niveau n'est gardé que par un seul type, et qu'on y trouve aussi la « maîtresse des énigmes ». Elle raconte des trucs compliqués en langue commune et votre nouvel ami pense que ça ne vaut pas la peine de s'y intéresser. Il y a peut-être un moyen de contourner la pièce qu'elle garde... En passant par un conduit d'aération au ras du sol. Il faut être petit pour y arriver. Il y a aussi des pièges au premier étage.

Enfin, le gobelin file à toute allure en direction de la sortie, vous laissant seul au milieu de la pièce palière. L'escalier qui monte vers la gloire et à la fortune se tient devant vous... Rendez-vous au paragraphe **390**.

321

Vous voulez parler à cet homme... Mais de quoi, au juste ? Il n'a pas l'air d'aimer perdre son temps.

Il est temps de choisir votre sujet ! Qu'allez-vous dire ?

- ✓ « Salut mon brave ! Il paraît qu'on peut venir ici pour s'entraîner ? », au paragraphe **314**
- ✓ « Eh ben ! Vous avez vu le sale temps dehors ? Une pluie comme ça, il faudrait l'interdire ! », au paragraphe **329**
- ✓ « Bonjour ! Je suis de passage pour l'inspection annuelle du matériel ! », au paragraphe **309**

Vous êtes un nain ! Et par conséquent, les gobelins sont vos ennemis jurés. Peu vous importe qu'ils soient malingres et désarmés, comme celui-ci avec ses yeux écarquillés par la terreur... Vous vous lancez en avant, guidé par votre instinct guerrier, et vous parvenez à le prendre de vitesse tandis qu'il tentait de s'enfuir, un pied coincé dans son seau d'eau sale.

Vous lui explosez la tête en trois coups et il s'écroule, désarticulé, sur le sol froid, semblable à une vieille chaussette sale et verte. Enfin, vous reprenez votre souffle... Mais à vrai dire, vous n'êtes pas vraiment fier de vous. Ce n'était même pas un guerrier, seulement un type qui faisait le ménage. Enfin vous gagnez tout de même 3 XP.

Et puis en plus il n'a sur lui aucun objet de valeur, pas même une simple piécette ! Quelle guigne !

Vous voilà au pied d'un escalier.

Pour en savoir plus, lisez le paragraphe **390**.

Convaincu par vos explications et votre argumentaire, le type hoche la tête en soupirant, fataliste :

– C'est bon, c'est bon ! C'est juste que j'en ai assez de ces directives de bureaucrates qu'on nous assène à longueur d'année ! Vous croyez qu'on n'a que ça à faire, de recevoir des inspections ? En plus, mon matériel est en parfait état ! Je ne suis pas un novice, vous savez ? Je suis le maître d'armes Dorval !

Vous écartez les bras, manière de signaler que vous êtes un employé, rien de plus. Du coup, il vous désigne les mannequins, les cibles ainsi que la caisse d'armes d'entraînement située le long du mur nord :

– Si la Caisse des Donjons veut s'en assurer, alors faites donc votre boulot ! Moi je vais en profiter pour nourrir les rats géants, qui sont également en parfaite santé, comme vous pourrez le constater...

Dorval s'éloigne alors de vous pour attraper un sac de toile pendu à un clou, puis commence à dispenser de la nourriture à travers les barreaux épais des cages. Les animaux se précipitent dessus et vous pouvez les entendre mastiquer férocement des aliments dont vous préférez, de loin, ignorer la provenance. Mais l'homme vous regarde fréquemment, inquiet. Vous faites le tour de la salle d'entraînement et vous examinez son contenu en prenant un air à la fois concerné et professionnel. Vous ne pourrez rien emporter, toutefois, puisqu'on vous surveille.

Après quelques minutes de ce manège, vous vous adressez à Dorval une nouvelle fois :

– C'est bon ! J'ai terminé, tout est en ordre, effectivement. Il faut que j'avance jusqu'à la prochaine salle pour inspecter le reste des locaux, monsieur.

Grâce à cette habile supercherie, vous espérez bien gagner du temps et vous éviter la rencontre avec un truc dangereux. C'est une manière un peu nouvelle de visiter un donjon, mais bon... Quoi qu'il en soit, vous gagnez 10 XP.

Sans faire montre d'une exceptionnelle bonne volonté, votre interlocuteur vous précède en direction de l'est à travers une double porte, puis le long d'un couloir qui tourne au sud, et vous voici en haut d'un escalier que vous descendez tandis qu'il commente la visite :

– C'est la première fois que vous venez à la tour de Loubet, je présume. Je ne me souviens pas vous avoir vu. La procédure veut qu'on commence l'inspection par les souterrains. Nous avons en bas du matériel de torture et des cachots... Si vous voulez mon avis, le chevalet principal aurait besoin de pièces détachées neuves. N'hésitez pas à le signaler dans votre rapport !
– Tout à fait, répondez-vous avec une certaine impatience.

Puis l'homme vous ouvre une porte en bas de l'escalier, utilisant pour cela une clé de métal sombre. Il vous laisse passer, puis vous laisse alors sur ces dernières paroles :

– Je dois refermer derrière vous, c'est la consigne. Mais vous pourrez vous adresser à l'un des geôliers pour vous faire ouvrir la porte, je n'en doute pas ! La salle de torture est juste un peu plus loin...

Il referme alors et vous l'entendez repartir. Sans réfléchir, vous avancez machinalement dans la direction qu'il vous a indiquée... Puis vous vous arrêtez à l'entrée d'une pièce. Rendez-vous au paragraphe **255**.

324

Vous reconnaissez sans problème ces deux salles : c'est là que vous avez rencontré le maître d'armes ! Il n'est plus là pour vous barrer le passage, de toute façon. Vous avez déjà fouillé les lieux, a priori... Mais si ce n'est pas le cas, vous pouvez vous avancer dans la salle attenante, celle qui contient quatre cages, de manière à pouvoir vous rendre ensuite jusque dans la salle d'entraînement.

Sinon, vous pouvez retourner dans la grande salle vide car il y a sans doute encore des options à étudier.

Quelle direction allez-vous prendre ?

- ✓ la salle des rats géants, vers l'ouest, au paragraphe **287**
- ✓ la grande salle vide, à l'est, au paragraphe **290**

Le combat est trop difficile pour vous ! Vous sentez que vous n'aurez jamais l'avantage et que vous allez périr bêtement, et vous pensez aussi qu'il vaut mieux se rendre pour vivre un autre jour... Après tout, c'est moins définitif que la mort.

Vous reculez, lâchez votre arme et levez les mains en criant :

– Ça suffit ! Je me rends, je n'en peux plus ! C'est vous le meilleur !

– Bien sûr que c'est moi le meilleur ! répond l'homme avec un sourire en coin. Je suis le maître d'armes !

Il s'approche ensuite, et sans prévenir vous porte un coup violent sur le côté de la tête avec la poignée de sa rapière. Vous sombrez immédiatement dans l'inconscience.

Lorsque vous vous réveillez, bien plus tard, vous sentez sous vos doigts des brins de paille rêches ainsi qu'un sol pierreux et froid. Vous ouvrez les yeux, la bouche pâteuse.

Tiens donc... On vous a mis au cachot !

Rendez-vous au paragraphe **84**.

326

Le gobelin gémit un truc dans sa langue et commence à reculer, pris de panique... Vous pensez qu'il ne va pas tarder à prendre la fuite par l'escalier.

Vous pouvez tenter de lui parler ou de l'intercepter. Mais pour lui parler, il faudrait déjà comprendre ce qu'il dit...

- ✓ si vous avez la compétence *Langue des monstres*, rendez-vous au paragraphe **336**
- ✓ si vous désirez simplement le laisser partir, rendez-vous au paragraphe **339**
- ✓ si vous préférez le prendre de vitesse et le frapper, rendez-vous au paragraphe **343**

Visiblement, vous n'avez pas assez d'aplomb pour convaincre cet homme, au demeurant assez intelligent, de votre qualité de recrue du donjon... Votre stratagème est éventé ! Quelque chose dans votre façon de mentir vous a trahi.

– Mais vous me prenez vraiment pour un couillon, hein ? dit le type en dégainant sa rapière. Je vais vous faire passer le goût de la plaisanterie moi, vous allez voir !

– Mais... Mais non ! répondez-vous en balbutiant.

C'est trop tard.

Affrontez donc le maître d'armes au paragraphe **294** !

Vaincu par votre habileté au combat, le cuisinier finit par s'effondrer sur une pile de caisses. Avant de mourir, il crachote :

– Mais... Je n'suis qu'un simple cuisin.... Aarrrrrghh !

Puis il rend son dernier souffle ainsi qu'un filet de sang.

Vous gagnez 8 XP, parce que bon, tout de même il y a des usages.

Le couteau de votre adversaire ne vous servira plus à rien : il n'était pas prévu pour combattre et il est désormais hors d'usage. En lâchant son arme, l'homme a brisé sa pointe sur les dalles du sol. Bon. Il ne reste à récupérer que des vêtements de base, une moitié de saucisson sec qui traînait dans la poche de son tablier (une *ration de nourriture*) ainsi que 1D20 pièces d'argent et 1D6 pièces d'or (que vous devrez tirer au dé et ajouter à votre pécule).

Vous poussez le corps derrière deux caisses lourdes afin qu'il ne soit pas trop facile à trouver, puis vous soupirez.

Vous pouvez maintenant choisir entre ces deux possibilités :

- ✓ fouiller la pièce, au paragraphe **293**
- ✓ sortir de la pièce par le couloir à l'est, au paragraphe **295**

329

Vous abordez l'homme en lui assénant des banalités paysannes... Et il vous regarde intensément, comme s'il allait soudain cracher des éclairs et vous transformer en cendres. Finalement, il lève la main pour vous couper et grogne :

– Oh ! Alors je ne sais pas qui vous êtes, ni d'où vous venez... Mais si vous êtes là pour me faire perdre mon temps, ça va mal se mettre ! Alors dites-moi, vous êtes ici pour l'annonce ou bien vous êtes un aventurier ?

Qu'allez-vous répondre ?

- ✓ « Mais oui, c'est ça ! Je suis venu pour l'annonce ! », en vous rendant au paragraphe **312**
- ✓ « Je suis aventurier, et fier de l'être ! », au paragraphe **345**

Votre plan se déroulait plutôt bien jusqu'à ce que... Le maître d'armes ne découvre que vous aviez assassiné les gardiens du donjon ! En effet, vous vous retrouvez avec lui sur le seuil de la pièce et... votre culpabilité devient flagrante. Votre tentative pour infiltrer le personnel du donjon ne pourra plus aboutir.

C'était un point de détail qui vous avait échappé... Il aurait fallu tuer le maître d'armes plutôt que d'en arriver là !

En effet, constatant le désastre au poste de garde, Dorval comprend immédiatement qu'il a été le jouet de votre supercherie... Et il profite d'une seconde d'abattement de votre part pour vous assommer.

Vous vous réveillez, bien plus tard, sur le sol d'un cachot...

Rendez-vous au paragraphe **84**.

331

La serrure ne vous résiste pas bien longtemps et finit par se déclencher. Vous ouvrez la porte et derrière se trouve une pièce carrée de huit mètres de côté. Un appartement, semble-t-il, puisqu'on y trouve à la fois une chambre avec un lit défait, une salle de bains et un salon. Cet endroit est rangé, également plus propre que la moyenne des pièces du donjon.

Il y a ici un sofa quelque peu usé, une petite table basse, une étagère, un lit, un nécessaire de toilette.

Vous entrez donc pour fouiller cet endroit... Mais juste à ce moment, un type qui se tenait embusqué derrière l'étagère se précipite sur vous et vous assène un puissant coup de rapière ! Vous êtes surpris et n'avez pas le temps de parer... Vous encaissez ainsi 1D+5 points de dégâts.

L'occupant des lieux avait le sommeil léger ! Il vous a entendu faire le guignol devant sa porte...

Vous allez devoir le combattre alors qu'il est en pyjama, mais il n'en reste pas moins redoutable... Et comme vous êtes surpris, vous perdrez en outre un assaut avant de pouvoir l'attaquer à votre tour.

Rendez-vous au paragraphe **333**.

332

Comme la porte à double battant est entrouverte, vous la poussez en silence et vous observez les lieux.

Il y a ici deux salles en enfilade : la première comporte quatre cages, chacune d'entre elles servant de repaire à un rat géant. Quatre paires d'yeux gourmands vous observent par ailleurs en retour. La salle un peu plus loin ressemble à un centre d'entraînement, avec des mannequins et des cibles.

Si vous avez déjà fouillé ces locaux, revenez donc au paragraphe **290** pour choisir une autre option.

Vous pouvez choisir d'avancer dans la salle des rats mutants, au paragraphe **287**. Vous pouvez aussi, si vous préférez, avancer directement dans la salle d'entraînement qui se trouve un peu plus loin, en vous rendant au paragraphe **275**.

Sinon, revenez dans la grande salle aux multiples sorties, au paragraphe **290**, et faites un autre choix que la salle du nord-ouest.

333

Il faut maintenant combattre ! Dans ses quartiers, l'homme ne porte pas la moindre protection, mais il n'en est pas pour autant un adversaire facile...

Maître d'armes : AT 12 / PRD 10 / PR : 0 / COU 12

Résistance Magie : 10

Dégâts : rapière, dégâts tranchants, 1D+5

Énergie vitale : 25

- ✓ si vous parvenez à tuer ce combattant, vous pouvez procéder à la fouille de son cadavre en allant jusqu'au paragraphe **362**
- ✓ si vous descendez à 3 PV ou moins, mais sans descendre à zéro, partez au paragraphe **12**
- ✓ si vous mourez (zéro PV), rejoignez à ce moment le paragraphe **100**
- ✓ si vous préférez vous rendre, lisez le paragraphe **325**

334

Vous approchez tranquillement de l'issue située au sud-est de cette grande pièce vide, une porte épaisse dotée d'une serrure. En collant votre oreille contre le panneau, vous n'entendez rien. Un examen de la serrure vous permet de constater la présence d'un trou de serrure orné d'un motif en forme de losange. Peut-être disposez-vous d'une clé adaptée ? Ceci ne peut être le cas que si vous avez affronté et tué un type dans la salle d'entraînement, à condition bien sûr que vous n'ayez pas été incarcéré depuis...

- ✓ si vous pouvez ouvrir la porte avec la clé, rendez-vous au paragraphe **341**
- ✓ si vous disposez de la compétence *Serrurier* et d'outils adaptés au crochetage, ou si vous pouvez lancer un sortilège qui débloque les serrures, vous pouvez tenter quelque chose en vous rendant au paragraphe **353**
- ✓ sinon, vous pouvez simplement retourner à l'examen de la grande salle vide, au paragraphe **290**

335

Vous arrivez à convaincre l'homme que vous êtes une recrue du donjon. C'est inespéré ! Il se gratte le menton, perplexe, et vous ajoutez :

– Euh... Oui, je viens de rejoindre le personnel du donjon, et on m'a conseillé de venir ici pour l'entraînement.

Finalement, le type lâche un grand rire avant de vous poser la main sur l'épaule :

– Je suis Dorval, le maître d'armes ! Et on va tout de suite voir ce que vous valez au combat.

Il vous désigne un coin de la pièce et vous propose d'y déposer votre sac et vos armes. Vous allez en effet utiliser du matériel d'entraînement...

- ✓ si vous acceptez de déposer votre matériel, rendez-vous au paragraphe **291**
- ✓ si vous refusez, rendez-vous au paragraphe **279**

Vous avez bien fait d'apprendre la langue des monstres... Car vous faites parties des rares personnes capables de comprendre les gobelins et leur verbiage hystérique. C'est toujours un peu difficile, parce que leur langue est extrêmement rustique et pleine de contre-sens.

Du coup, vous saisissez ce que dit l'avorton en s'éloignant de vous :

– Non non, pas taper ! Moi seulement esclave nettoyage !

Vous écartez les mains en guise de paix pour lui répondre :

– Tu faire ménage dans un donjon ? Tu savoir que c'est dangereux comme métier ?

Il cesse de fuir, abasourdi. Une conversation s'engage :

– Oh... Toi comprendre moi ?

– Oui oui. Moi parler gob.

– Alors toi pas taper ?

– Ça dépendre. Quoi toi faire si toi monter l'escalier ?

– Bah... Moi dire à gardien que aventurier méchant monter ! Lui attaquer parce que lui fort.

– Hum...

- ✓ si vous voulez donner une chance au gobelin de filer vers la sortie, ce qui l'empêcherait de donner l'alerte, rendez-vous au paragraphe **367**
- ✓ si vous préférez l'attaquer, allez au paragraphe **343**

337

Vous approchez en silence de cette porte à double battant. Un examen rapide révèle qu'elle est légèrement entrouverte... Vous en concluez donc qu'il n'y a rien de bien important de l'autre côté, et qu'elle n'est pas piégée. Vous poussez l'un des battants pour observer ce qui se passe derrière, ce qui vous donne l'occasion de humer un parfum animal assez lourd...

Ce que vous voyez ici dépend de ce que vous avez fait auparavant dans le donjon...

- ✓ si vous êtes déjà passé par la salle d'entraînement et que vous avez déjà tué ou fait disparaître, d'une manière ou d'une autre, le maître d'armes, rendez-vous de suite au paragraphe **324**
- ✓ si vous avez déjà ouvert, d'une manière ou d'une autre, la porte noire à motifs démoniaques située à l'est, rendez-vous de suite au paragraphe **332**
- ✓ si vous ne connaissez pas encore cet homme, rendez-vous donc au paragraphe **342**

Considérant votre dégainé, votre équipement et le fait que vous n'avez vraiment pas l'air de savoir de quoi vous parlez, le type secoue la tête en fronçant les sourcils :

– Ah bah ça ! Tu me prends vraiment pour une truffe ? Si t'es inspecteur de la Caisse des Donjons, alors moi je suis tricoteuse professionnelle ! T'es qu'une saloperie d'aventurier, ça ne va pas se passer comme ça !

Il dégainé sa rapière et se précipite sur vous... Vous n'avez que le temps de sortir votre arme pour le combattre !

Rendez-vous pour cela au paragraphe **294**.

D'un geste autoritaire, vous congédiez le gobelin et lui permettez ainsi de prendre la fuite. Vous n'allez pas gaspiller vos talents de guerrier contre un larbin de trente kilos armé d'un pauvre balai ! Ce serait déshonorant.

L'avorton file dans l'escalier sans cesser de vous jeter des regards inquiets, sans cesser non plus de pousser des cris plaintifs. Hum. Vous avez peut-être fait une erreur ?

Une voix grave semble lui répondre au bout de quelques secondes, mais vous ne comprenez pas ce qu'elle dit... Et le gobelin a disparu à l'étage. De votre côté, vous restez en bas des marches, vous interrogeant sur la suite des événements... Et vous sortez votre arme car quelqu'un est en train de descendre l'escalier ! Des pas lourds et quelques mots rabâchés d'un ton nerveux :

– Ah, bordel ! Mais qu'est-ce qu'il a encore, cet abruti ? J'comprends rien à son charabia !

Puis, alors que le garde bourru fait son apparition dans la cage d'escalier, il grogne :

– Ah putain ! Mais c'est vrai, y'a un intrus ! À mort !

L'homme dégaine un cimeterre et se précipite dans votre direction, mais vous avez l'avantage de la position défensive. Vous pouvez lui jeter un sortilège ou un projectile avant qu'il n'arrive jusqu'à vous... Il ne sera au contact que dans quatre assauts.

Gardez en tête cette information et partez donc mener le combat au paragraphe **389**.

Vous réfléchissez un moment : garde du corps de la maîtresse des énigmes. Ce n'est pas un mauvais emploi ! Certes, ce n'est pas ce que vous recherchez en entrant dans le donjon, mais des tas de gens donneraient cher pour avoir ce boulot. Et puis, si ça se trouve, elle est tout à fait sympathique, cette Cassandra.

Vous montez donc les escaliers pour la rencontrer. C'est une femme brune d'une trentaine d'année, aux yeux cernés, qui se révèle un peu surprise d'avoir un collaborateur alors que personne dans l'entreprise n'avait cru bon de la prévenir. Vous faites les présentations et parlez de votre examen chez le maître d'armes.

Elle est toutefois heureuse d'avoir un peu de compagnie... Sans parler de la protection ! En effet, son étage est quasiment désert, faute de moyens, et les aventuriers n'y arrivent presque jamais, ne pouvant généralement aller plus loin que les gardiens à l'entrée. Il faut dire que ce donjon n'est pas très bien noté dans le milieu, ni très connu, et que les visites se font rares... Ce sont généralement des jeunes imbéciles de niveau 1 ou des paysans perdus qui entrent ici. La plupart finissent au cachot, dans les souterrains.

Enfin, vous installez vos effets personnels dans une petite chambre qui vous est réservée... Et vous profitez d'une bonne nuit de sommeil avant de prendre votre poste, le lendemain matin. Un travail assez tranquille, dans la mesure où personne ne parvient à passer la porte précédente... Vous occupez donc vos journées faire des parties de cartes avec votre collègue Cassandra, ou parfois en jouant à des jeux stupides avec le goblin de ménage quand il est en pause.

Vous restez ainsi pendant plusieurs décades au service d'un type que vous ne voyez presque jamais, un noble qui a décidé de faire fortune dans l'activité « donjon bas niveau ». L'avantage certain, c'est qu'on vous verse un salaire (vous pouvez d'ailleurs ajouter 90 PO à votre pécule), mais l'inconvénient, c'est que vous n'apprenez rien... Et votre carrière d'aventurier est au point mort. De temps à autre, vous échangez quelques passes d'armes avec Dorval, mais sans forcer.

Vous sortez parfois jusqu'au village, lorsque vous êtes de congé pour boire un coup à la taverne. C'est d'ailleurs à l'occasion d'une de vos escapades qu'une compagnie d'aventuriers de haut niveau, des baroudeurs attirés par l'argent facile, mènent un véritable assaut contre la tour de Loubet. Lorsque vous revenez prendre votre poste, vous constatez que tout a été ravagé, que le personnel a été massacré et que tout le matériel a disparu. Un coup de chance pour vous, qui n'étiez pas là... Vous récupérez vos affaires, heureusement épargnées car bien à l'abri dans une cache secrète, puis vous quittez les lieux, quelque peu décontenancé. Vous voilà de nouveau à la rue.

D'après un paysan voisin, qui aurait vu passer les malfrats, il s'agirait d'un groupe de gens à l'accoutrement bigarré. L'équipage comprenait un nain, un ogre et une magicienne rousse, ainsi qu'une jeune homme qui prétend être natif de la région, bizarrement affublé d'un bras d'orque.

Ils ne perdent rien pour attendre, ceux-là !

Votre aventure se termine ici...

341

La clé à tête de losange s'adapte parfaitement à la serrure et vous la tournez lentement, tout en prêtant attention à des bruits suspects, comme le déclenchement d'un mécanisme dangereux. Mais il ne se passe rien et la serrure se débloque. Vous ouvrez la porte et derrière se trouve une pièce carrée de huit mètres de côté, un appartement puisqu'on y trouve à la fois une chambre, une salle de bains et un salon. Cet endroit est rangé, plus propre que la moyenne des pièces du donjon.

Il y a ici un sofa quelque peu usé, une petite table basse, une étagère, un lit, un nécessaire de toilette.

Vous entrez donc pour fouiller cet endroit...

Rendez-vous au paragraphe **369**.

342

De l'autre côté de cette porte il y a, en direction de l'ouest, deux salles carrées en enfilade. Ce sont des pièces d'assez grande proportions. La première, qui se trouve juste derrière et déportée sur le nord, contient quatre cages servant de tanières à des rats géants. Les animaux vous observent de leurs yeux gourmands.

La deuxième, située plus loin, est une salle d'entraînement, mais un type se tient debout juste au milieu de celle-ci... Un homme brun d'âge indéfinissable, qui semblait affairé à quelque tâche d'observation. En entendant la porte s'ouvrir, il se tourne vers vous et vous toise avec un brin d'animosité :

– Hmm... Oui ? C'est à quel sujet ?

Le type est assez bien bâti, également agile et n'a aucunement peur de vous. Il est sans doute un peu dangereux...

- ✓ si vous désirez entrer pour lui parler, rendez-vous de suite au paragraphe **271**
- ✓ si vous préférez vous précipiter sur lui et l'attaquer comme un gros bourrin : sortez votre arme, bondissez en avant et rejoignez le paragraphe **294**

343

Ce maudit peau-verte va sans doute alerter tout le donjon, vous ne pouvez pas le laisser filer ! Peu importe qu'il soit pathétique et désarmé ! Vous vous lancez en avant, guidé par votre instinct guerrier, et vous parvenez à le prendre de vitesse tandis qu'il essaie de s'enfuir, un pied coincé dans son seau d'eau sale.

Vous lui explosez la tête en trois coups et il s'écroule, désarticulé, sur le sol froid, semblable à une vieille chaussette sale et verte. Enfin, vous reprenez votre souffle... Mais à vrai dire, vous n'êtes pas vraiment fier de vous. Ce n'était même pas un guerrier, seulement un type qui faisait le ménage. Enfin bon, vous gagnez tout de même 3 XP.

Et puis, en plus, il n'a sur lui aucun objet de valeur.

Vous voilà au pied d'un escalier... Pour en savoir plus, rendez-vous au paragraphe **390**.

344

Avant de vous mettre à l'ouvrage, vous songez : « Bordel, on ne va pas se laisser emmerder par un putain de coffre ! ». Vous commencez à entamer la résistance du bidule à petits coups de votre arme, en essayant de le disjoindre, puis vous tapez de plus en plus fort. Mais ce maudit coffret est d'une qualité qui dépasse vos compétences, visiblement... Il a sans doute été fabriqué par des ingénieurs nains de haut niveau !

Après plusieurs minutes de ce manège, vous finissez par vous énerver. Vous voilà en train de le prendre et de le lancer contre les murs, de plus en plus fort, jusqu'à ce que le coffre éclate et répande son contenu sur les dalles... Ah ! Voilà qui est fait. Les belles pièces d'or que voilà ! Elles n'attendent que d'être ramassées...

Mais voilà, vous avez alerté les occupants du donjon... Et ces derniers ont réussi à s'approcher en silence. Tandis que vous vous baissez pour récolter votre butin, la porte de la chambre s'ouvre à la volée ! Vous vous retournez vivement sous le coup de la surprise et vous n'avez que le temps de distinguer des silhouettes sombres... Car un éclair bleu vous frappe en plein torse ! Tétanisé, vous tombez à la renverse au milieu du trésor... Vous êtes pris de spasmes tandis que de la bave s'échappe de votre bouche, puis vous perdez connaissance quand un individu vous assène un puissant coup de gourdin sur la tête (et vous perdez 2 PV).

Vous vous réveillez, bien plus tard, sur un lit de paille crasseux... Rendez-vous au paragraphe **84**.

Sans honte ni remords, vous déclamez haut et fort que vous êtes un aventurier. Et vous savez que ce n'est pas forcément un métier populaire en Terre de Fangh, même si les commerçants vous aiment bien. Mais c'est la voie que vous avez choisie !

Par contre, vous êtes ici dans un donjon... Et le type à qui vous parlez, lui, s'y trouve être employé. Il vous observe à présent avec une certaine férocité :

– Mais qui voilà ? Une petite raclure d'aventurier, donc ? Tu sais qui je suis, hein ? Tu sais que personne n'arrive à passer la salle d'entraînement du maître d'arme Dorval ? Des comme toi, j'en ai envoyé pas mal sur la paille du cachot... Ou directement au cimetière !

– Les autres sont des nullos ! protestez-vous en montrant les dents. Moi, pas.

– C'est ce qu'on va voir ! En garde !

Il vous faut à présent affronter le gardien de cette salle... Et pour cela, vous irez au paragraphe **294**.

346

Vous vous penchez sur le petit parchemin et vous plissez les yeux pour arriver à lire le texte suivant :

Mot de passe du mois : BOUCLIER

Vous souriez, heureux d'avoir enfin de la chance. Vous gagnez 5 XP (sauf si vous connaissiez déjà le mot de passe). La personne qui habitait cette chambre comptait sans doute sur la solidité de sa serrure pour garder ce mot de passe secret... Mais c'est râpé.

Enfin, quoi qu'il en soit, vous embarquez le petit parchemin et le roulez dans votre poche. Vous pouvez à présent retourner à l'examen de la pièce, au paragraphe **369**, en sautant le premier bloc de texte.

L'homme semble troublé par votre présence. Vous en profitez, juste un peu :

– Je suis venue parce que... Il paraît que vous appréciez les blondes ?

Tout en parlant, vous faites jouer vos cils et vous inclinez la tête avec une pose nonchalante, une manière comme une autre d'attirer l'attention de la gent masculine. D'ailleurs, votre interlocuteur n'est pas si mal fichu et ce n'est pas bien difficile de lui faire du charme. Le type perd de sa contenance et bredouille :

– Qui vous a dit ça ? Euh... Oui, enfin... J'apprécie surtout ma Stella, en fait. Elle avait presque la même couleur de cheveux que vous. Mais elle est partie depuis un moment déjà. Tous les jours, je me dis que je n'aurais pas dû la laisser partir... Vous pensez que... Vous pouvez m'aider ? Je me sens parfois très seul !

Qu'allez-vous répondre ?

- ✓ « Vous savez, je pourrais peut-être... La remplacer, l'espace de quelques heures ? », au paragraphe **358**
- ✓ « Bah, vous n'aviez qu'à être moins con ! Et puis Stella était sans doute aussi stupide que vous ! », au paragraphe **306**

348

Vous voilà décidé : vous montez l'escalier en colimaçon. Votre destin vous attend forcément à l'étage supérieur. Vous faites attention où vous mettez les pieds car ces marches sont un peu humides et quelque peu glissantes. Cela vous rappelle une histoire avec des aventuriers crétins qui tombent dans un escalier. Bah ! Ce n'est pas votre style.

Prudent, vous gravissez les derniers degrés en vous rapprochant d'un palier.

- ✓ si vous avez tué récemment un garde armé d'un cimeterre, rendez-vous au paragraphe **354**
- ✓ si vous ne l'avez pas tué et que vous êtes en mode nuit, allez au paragraphe **374**
- ✓ si vous n'avez pas tué ce garde et que vous êtes en journée, rendez-vous au paragraphe **357**

349

Vous progressez un peu en direction de l'ouest mais ce couloir est très court. Il aboutit, comme vous l'aviez déjà remarqué, en haut d'un escalier qui descend vers d'insondables profondeurs.

Bon sans exagérer, c'est une simple cage d'escalier en pierre taillée, et elle vous amènera très probablement au sous-sol. Ici, vous disposez d'un faible éclairage, lequel est diffusé par une lampe à huile malade accrochée sur le mur, à mi-descente.

Vous pouvez choisir de vous rendre jusqu'à l'étage inférieur, ce qui ne vous posera pas de problème et vous permettra d'explorer un petit palier mal éclairé, au paragraphe **230**.

Sinon, retournez à la grande salle vide pour faire un autre choix, au paragraphe **290**.

350

Rapide comme l'éclair, vous bondissez sur le dos de Dorval et lui plantez la dague dans la gorge. Une manœuvre parfaitement exécutée, qui sèche sur place ce combattant hors pair...

– Tu croyais m'avoir ! ricanez-vous. Mais tu pourras te la mettre sur l'oreille, crétin !

Avant de mourir, il se retourne vers vous et tente de vous dire quelque chose en s'accrochant à votre bras. Mais tout ce qu'il parvient à balbutier, c'est quelque chose qui ressemble à « Blaa-gahhgrrrghhh », handicapé qu'il se trouve par le sang qui s'échappe à gros bouillon de sa bouche et de sa plaie à la gorge.

Enfin, il s'écroule à vos pieds dans un râle gluant. L'accomplissement de ce plan vous permet de gagner 15 XP.

Vous pouvez à présent vous pencher sur son cadavre et fouiller ce dernier en vous rendant au paragraphe **362**.

Certes, vous n'avez pas « terminé » le donjon, mais vous êtes vivant et c'est déjà pas mal. C'est peut-être le moment d'arrêter les frais. Vous engager maintenant dans les étages supérieur pourrait se révéler très dangereux... Enfin, si jamais vous n'êtes pas entré par la porte principale, ce n'est pas un problème : le chemin d'ici à la sortie est plutôt facile à trouver. Vous traversez la grande salle vide, puis la salle d'entraînement, enfin vous retrouvez le couloir principal et celui-ci vous mène jusqu'à la grande porte.

En marchant silencieusement, vous êtes rapidement dehors. L'air frais vous fouette le visage, ainsi qu'une bonne odeur d'herbe humide. Un chemin quelque peu boueux s'éloigne de la tour et vous l'empruntez. Direction : Loubet.

Vous gagnez 15 XP en même temps qu'une certaine satisfaction personnelle vous emplit.

Si vous êtes d'origine *ogre*, *gobelin*, *gnôme* ou *orque*, vous devrez vous abstenir d'entrer seul au village... Il y a peu de chance qu'on vous laisse parcourir les rues sans vous percer à coups de fourche...

Si vous êtes d'une autre origine, marchez jusqu'à la taverne la plus proche et partagez quelques godets avec les clients réguliers ! Ils seront ravis d'écouter les récits de vos aventures.

En tout cas, pour le moment, c'est la FIN...

Vous ne vous attendiez pas à vivre une expérience de ce genre en entrant dans un donjon, mais bon... Pourquoi pas ? Après tout, le monde n'est pas fait que de violence.

Dans cet appartement un peu étrange, vous vous laissez aller à la compagnie plutôt agréable d'un homme dévoué, partageant ainsi quelques verres de bon vin et de la charcuterie de qualité. L'homme ne semble pas se demander pourquoi vous êtes là, ni comment vous êtes entrée, comme s'il voulait profiter au maximum de l'instant. Vous discutez pendant des heures de choses diverses, apprenant à vous connaître.

Un peu plus tard, avec l'alcool et la proximité de votre séducteur, votre sang se met à bouillonner... Dorval ferme la porte, règle la lampe à huile sur le minimum et vous invite à le retrouver dans son lit où vous vous amusez un bon moment avant de vous effondrer de fatigue, en proie à diverses questions existentielles. Il vous apparaît clairement que Dorval souffre de solitude. En plus de cela, quelque chose semble le hanter... Le souvenir de sa bien-aimée, Stella. Même si vous avez réussi à le séduire, il n'en est pas moins obsédé par elle.

Vous aviez sans doute de la fatigue accumulée, car vous dormez des heures et des heures (vous récupérez d'ailleurs 8 PV si jamais vous aviez perdu de l'énergie vitale). Au petit matin, une lueur pâle filtre à travers les fines meurtrières servant de fenêtre à cette chambre, tandis que vous flottez dans un demi-sommeil, vous l'entendez se lever et s'habiller. Vous ne pouvez vous empêcher de murmurer :

– Alors ça y est, c'est terminé ?

Il soupire :

– Oui. Mais je dois vraiment partir. Je suis content d'avoir cet emploi, mais quand j'ai parlé à Stella de mon installation ici, elle a complètement craqué et elle m'a quitté. Mais c'était trop dangereux pour elle ! Je ne pouvais pas lui demander de venir avec moi, dans cet immeuble froid et sombre. Mais maintenant, je regrette. Tu m'as ouvert les yeux ! Ta compagnie, ta chaleur... Toutes ces choses que je pensais avoir oubliées pour de bon. Il faut que je me tire de cet endroit. J'ai autre chose à faire de ma vie, bon sang ! Et toi aussi, sans doute.

Sur ce, il se penche sur vous et vous gratifie d'un baiser chaleureux, puis il quitte la pièce sans faire de bruit, mais en vous laissant un trousseau de trois clés (l'une constituée de métal sombre, la deuxième de petite taille et une troisième au manche en forme de losange). Mal réveillée, vous finissez par vous rendre compte qu'il a fichu le camp avec ses affaires – un sac lourd et bien garni – et donc un potentiel butin. Un coffret de bois vide, ouvert dans un coin de la pièce, renfermait sans doute quelques richesses...

Dépitée, vous vous habillez et vous faites un peu le tour de la pièce, histoire de voir s'il y a quelque chose à récupérer. Sur la table basse, il vous reste deux bonnes *rations de nourriture*. Accrochée au mur se trouve une dague. Vous examinez rapidement cette arme et il s'avère qu'elle est assez bien affûtée. C'est une *dague de bonne qualité* (1D+2 PI, PRD-2, rupture 1-4, valeur à la revente 25 PO) que vous pouvez récupérer.

Une étagère contient du matériel d'usage courant. En oubliant les babioles sans intérêt, il y a ici deux couvertures chaudes et un *flacon d'huile pour lampe* tout neuf.

Vous connaissez également le mot de passe pour la porte qui mène à l'étage supérieur... Il s'agit du mot BOUCLIER. Et, sans vraiment le faire exprès, vous avez fait partir du donjon un adversaire tout à fait coriace : le maître d'armes. En réfléchissant un peu, vous en venez à la conclusion que vous avez sans doute trouvé la manière la moins dangereuse et la plus agréable d'avancer dans cette aventure. Cette expérience inédite vous rapporte 25 XP. Il faut toutefois commencer à bouger, car le reste du personnel du donjon pourrait bien trouver trace de votre passage et lancer des recherches, ce qui vous placerait en position délicate.

Il n'y a qu'une seule sortie pour quitter cette pièce, située à l'ouest, et celle-ci vous mène à une grande salle dotée de plusieurs sorties. Rendez-vous au paragraphe **290** pour choisir une destination parmi ces dernières. Vous pourrez ignorer le choix de la porte sud-est, puisque c'est la porte de la chambre que vous occupez actuellement.

353

Ce n'est pas le moment de flancher en face d'une porte. Vous approchez votre visage de la serrure afin de l'examiner de plus près. Il ne semble pas y avoir ici de piège, mais ce n'est pas un mécanisme bon marché ! Il doit forcément y avoir quelque chose de précieux de l'autre côté, ou sinon le propriétaire n'aurait pas installé une telle serrure.

Crochetage : pour crocheter cette porte avec succès, tentez maintenant une épreuve d'ADRESSE avec un malus -2.

- ✓ si l'épreuve est réussie et que vous êtes en *mode nuit*, rendez-vous au paragraphe **331**
- ✓ si l'épreuve est réussie et que vous êtes en journée, allez au paragraphe **368**
- ✓ si l'épreuve échoue et que vous êtes en *mode nuit*, rendez-vous au paragraphe **365**
- ✓ si l'épreuve échoue et que vous êtes en journée, vous n'avez pas le talent nécessaire : retournez à l'examen de la grande salle vide, au paragraphe **290**

Sortilège : si vous disposez d'un sortilège ou d'un objet magique qui débloque les serrures, c'est le moment de vous en servir et de passer votre épreuve (ou d'utiliser une charge de l'objet). Ensuite...

- ✓ déblocage réussi en *mode nuit*, paragraphe **331**
- ✓ déblocage réussi en journée, allez au paragraphe **368**
- ✓ si vous échouez, retournez examiner la salle au paragraphe **290**

354

Le palier est éclairé par une lampe à huile, et un filet de clarté provenant de l'extérieur pénètre également dans la pièce par une meurtrière grillagée. Vous voilà au premier étage !

C'est sans un genre de poste de garde, sauf qu'il est prévu pour une seule personne. Il n'y a ici qu'un tabouret avec une petite table ronde, ainsi qu'une large étagère posée à même le sol, contenant divers objets... Est-ce que le maître du donjon est à ce point en manque de budget ? Faire garder un niveau par un seul type, c'est un peu radin...

La pièce fait huit mètres sur quatre, orientée est-ouest. Un couloir part vers le sud et tourne en direction de l'ouest après quatre mètres, avec une configuration identique au rez-de-chaussée. Dans cette direction, vous n'entendez pas un bruit.

Vous pouvez choisir de fouiller cette planque, en vous rendant au paragraphe **370**, ou bien avancer un peu plus loin... Et pour cela, vous vous rendez au paragraphe **400**.

355

Vous voilà face à une porte un peu différente des autres. Ses deux battants sont constituées d'un bois noir et laqué, au lieu des habituels panneaux de chêne renforcé de métal rouillé. Large de deux mètres et décorée de motifs vaguement démoniaques, elle vous inspire un mélange de crainte et de curiosité. Quelque chose d'intéressant doit *forcément* se trouver derrière !

Si vous avez déjà ouvert cette porte précédemment, avancez directement au paragraphe **390**. Sinon, continuez...

Alors cette porte est fermée... Et au lieu d'une serrure, vous ne voyez qu'une simple poignée. Vous voilà bien avancé...

Ce n'est pas trop le moment de flancher, vous avez l'impression que vous touchez au but ! Ce doit être une étape importante du donjon, cette porte...

Sur le mur, côté gauche, vous remarquez une plaque de cuivre finement gravée d'inscriptions. Si vous possédez la compétence *Érudition* ou si vous avez plus de 12 en INTELLIGENCE (et que vous réussissez immédiatement une épreuve sur ce score), vous pourrez la déchiffrer en vous rendant au paragraphe **360**.

Sinon, vous pouvez décider d'attaquer le problème ainsi :

- ✓ si vous connaissez un certain secret du donjon, vous pouvez utiliser cette information au paragraphe **252**
- ✓ si vous êtes équipé du gros *marteau du donjon*, vous pouvez tenter quelque chose avec ce dernier en vous rendant au paragraphe **377**
- ✓ si vous n'êtes rien d'autre qu'un bourrin et que vous voulez avoir recours à la force brute, rendez-vous au paragraphe **380**

- ✓ si vous voulez frapper à la porte, allez au paragraphe **364**
- ✓ enfin, vous pouvez décider de laisser cette porte et de faire un autre choix dans la grande salle, en vous rendant au paragraphe **290**

Certes, vous n'avez pas « terminé » le donjon, mais vous êtes vivant et vous avez, de surcroît, réussi à sauver quelqu'un de ses geôles ! C'est peut-être le moment d'arrêter les frais. Vous engager maintenant dans les étages supérieur pourrait se révéler très dangereux... Enfin, si jamais vous n'êtes pas entré par la porte principale, ce n'est pas un problème : Shanelle connaît le chemin d'ici à la sortie. Il faut traverser la salle d'entraînement en sens inverse, puis suivre le couloir principal.

Vous suivez donc cet itinéraire, le plus silencieusement possible, et vous voilà dehors ! L'air frais vous fouette le visage, ainsi qu'une bonne odeur d'herbe humide. Un chemin quelque peu boueux s'éloigne de la tour et vous l'empruntez en compagnie de votre nouvelle amie. Direction : Loubet.

Vous gagnez 20 XP en même temps qu'une certaine satisfaction personnelle vous emplit.

Si vous êtes d'origine *ogre*, *gobelin* ou *orque*, vous devrez faire vos adieux à Shanelle ici même. Il y a peu de chance qu'on vous laisse entrer au village sans vous percer à coups de fourche...

Si vous êtes d'une autre origine, accompagnez la voleuse jusqu'à la taverne la plus proche et partagez quelques godets en sa compagnie ! Elle vous racontera sa vie, vous lui raconterez la vôtre, et qui sait, peut-être qu'une amitié en naîtra ? Vous pourrez même envisager votre alliance comme le début d'une nouvelle compagnie d'aventuriers ?

En tout cas, pour le moment, c'est la FIN...

357

Le palier est éclairé par une lampe à huile et un filet de clarté provenant de l'extérieur pénètre également dans la pièce par une meurtrière grillagée. Mais la pièce n'est pas vide !

Un type assis sur un tabouret lève les yeux au moment où votre visage apparaît en haut des marches... Il est équipé et armé ! Considérant le regard qu'il vous jette, vous pensez qu'il s'agit d'un garde...

Il commence à poser la main sur la poignée de son arme et va rapidement se lever... Sauf si d'ici-là, vous parvenez à le baratiner ?

Vous n'avez que quelques secondes pour agir :

- ✓ attaquer vous-même le garde, au paragraphe **378**
- ✓ trouver quelque chose à lui dire, au paragraphe **376**

L'homme hésite un moment, puis se radoucit avant de chuchoter :

– Vous feriez ça ? Ce serait vraiment gentil... Je me sens si seul !

Vous hochez la tête, l'air mutin. Un peu rouge, il vous enjoint de le suivre et à traverser les deux salles jusqu'à une porte à double battant. Vous apprenez alors qu'il se nomme Dorval, et qu'il occupe le poste de maître d'armes officiel du donjon. Sans mot dire, vous observez les lieux.

La porte passée, vous traversez en direction de l'est une grande pièce vide, dotée de plusieurs sorties. Dorval vous conduit jusqu'à celle située au sud-est, une porte renforcée qu'il ouvre avec une petite clé suspendue à sa ceinture, une clé ornée d'un motif en forme de losange. Une serrure de moins à forcer...

– Voici mes appartements ! déclare-t-il avec emphase. Nous y serons au calme et au confort pour euh.. discuter.

Vous pénétrez dans une pièce carrée dotée de deux petites meurtrières grillagées, lesquelles diffusent une ambiance lumineuse feutrée. La chambre est propre et rangée, meublée d'un sofa, d'une table et d'une chaise, d'un lit qui a vécu des jours meilleurs, d'une étagère et... d'un coffret. Un baquet d'eau et une serviette, posés dans un coin, délimitent l'emplacement d'une salle de bains rudimentaire.

– Vous voulez boire quelque chose ? propose d'emblée votre hôte, bien qu'il soit toujours aussi gêné. J'ai du vin des coteaux de Chnafon, il n'est pas mal du tout !

Il faut maintenant décider de ce que vous allez faire. Dans cette situation, vous pouvez choisir de rentrer dans le jeu de cet homme et d'aller jusqu'au bout de votre proposition... Ou bien vous pouvez faire semblant, attendre le bon moment pour le prendre en traître et vous en débarrasser, avant qu'il n'ait pu vous faire subir le moindre outrage. Quoi qu'il en soit, il est plutôt à son avantage dans ses vêtements de cuir. Vous n'êtes pas insensible à son charme.

Si vous êtes d'origine *elfe sylvain*, de toute façon, vous choisirez la première proposition car vous ne pouvez lutter contre votre naturel, la compétence *Naïveté touchante*...

Vous savez tout, faites votre choix :

- ✓ achevez de séduire Dorval, au paragraphe **352**
- ✓ vous débarrasser de Dorval, au paragraphe **366**

Ce coffret semble inoffensif mais vous n'en possédez pas la clé. Un examen rapide vous conforte dans l'idée qu'il n'est pas piégé mais... Ce n'est pas une science exacte. Il doit tout de même y avoir moyen de s'approprier son contenu...

Crochetage : vous pouvez tenter de le crocheter si vous disposez d'un *kit de crochetage* et de la compétence *Serrurier*. Vous êtes plutôt tranquille ici, mais c'est une serrure de sûreté de petite taille. Pas facile. En conséquence, vous n'aurez ni malus, ni bonus à votre épreuve d'ADRESSE. Passez l'épreuve et, si c'est une réussite, rendez-vous au paragraphe **375**. En revanche, si c'est un échec, continuez la lecture.

Magie : Si vous disposez d'un sortilège ou d'un objet magique capable de débloquent les serrures, vous pouvez utiliser ici l'une de ces options. Dans le cas où cela fonctionnerait, rendez-vous donc au paragraphe **375**. Sinon, continuez la lecture.

Vous ne pouvez pas le crocheter, soit. Mais il est également possible d'ouvrir ce solide coffret par la force, toutefois il faut également être adroit pour ne pas faire trop de bruit. En effet, n'importe qui peut taper comme un sourd sur le coffre jusqu'à ce que ce dernier éclate, mais tous les habitants du donjon seront alertés... Enfin, il y a ici un risque assez élevé (notez que si vous êtes un nain, vous devrez *obligatoirement* tenter de forcer le coffre, à cause de votre compétence *Radin*). Sinon, vous pouvez décider que le jeu n'en vaut pas la chandelle et qu'il vaut mieux sortir maintenant de la chambre pour retourner dans la grande salle vide, en vous rendant au paragraphe **290**.

Si vous tentez l'ouverture du coffre, passez une épreuve sur une moyenne de vos scores de FORCE et d'ADRESSE. Si c'est réussi, le coffre cède rapidement : rendez-vous au paragraphe **375**. Si c'est un échec, vous faites du bruit et n'arrivez à rien... Rendez-vous au paragraphe **344**.

Voici le texte gravé sur la plaque :

*Voyageurs en quête d'action...
Vous avez trouvé céans la porte vers le deuxième étage.
Seul un mot de passe pourra l'ouvrir !
Craignez la foudre si jamais vous la forcez...*

Était-il nécessaire d'en faire toute une tartine ? C'est une porte à mot de passe, et voilà. Bon, il est également indiqué qu'elle est potentiellement piégée... Mais on s'en douterait, non ?

Si vous possédez le mot de passe, vous pouvez l'utiliser en vous rendant au paragraphe **252**.

Si vous êtes *mage*, *prêtre* ou *paladin*, vous pouvez par ailleurs sentir une vibration légère qui émane du bois... Ce qui vous renseigne sur l'existence d'un *enchantement* non loin d'ici.

Nanti de cette information, vous pouvez retourner au paragraphe **355** pour faire un choix concernant cette porte.

Le combat n'est pas en votre faveur et vous avez perdu trop de sang... À la suite d'un coup bien placé par votre adversaire, vous commencez à voir trouble, puis vous lâchez votre arme sans même vous en rendre compte. L'instant d'après, un choc dans tout votre organisme vous fait comprendre que vous êtes tombé en arrière. Aussitôt, des mains vigoureuses vous retournent et vous voilà le visage contre le sol froid. Le garde vous immobilise et vous attache les mains dans le dos à l'aide d'une ficelle un peu rêche.

– Fallait pas jouer au plus malin avec moi ! grogne le vigile en soufflant fort par le nez.

Avant de perdre connaissance, vous songez « Mais pourquoi diable ne m'a-t-il pas achevé ? ». Vous avez peur de connaître la réponse...

Si vous êtes de sexe masculin, vous vous réveillerez plus tard sur un sol froid, recouvert de paille immonde. Rendez-vous alors au paragraphe **84**.

Si vous êtes de sexe féminin, en revanche, vous vous réveillerez dans une cage, en un lieu tout aussi inconnu, avec un morceau de chiffon dans la bouche. Rendez-vous donc au paragraphe **399**.

362

Il n'y a que peu de matériel à voler sur le cadavre sanguinolent de cet homme... Il n'a pas la moindre bourse, ni aucune bague, ni même un pendentif de valeur. Ses vêtements sont désormais dans un tel état que vous ne pourrez rien en faire.

En revanche, à sa ceinture sont accrochées trois clés : l'une d'elle, d'un modèle assez grand, est en métal sombre. La suivante sur le trousseau est plus petite et possède un anneau forgé en forme de losange. Enfin, la troisième est vraiment minuscule et semble correspondre à une serrure de sûreté.

Vous pouvez récupérer sa rapière, qui est en bon état : (1D+4 PI, rupture 1-3, valeur à la revente 100 PO), sauf si vous êtes un *gnôme* car elle serait trop lourde pour vous. L'homme possédait aussi une *veste renforcée à manches longues*, mais visiblement il ne faisait pas grand cas de son équipement défensif car ce n'est pas du matériel de haut niveau. Ce vêtement était posé sur le pied du lit, à votre disposition (PR2, rupture 1-4, valeur à la revente 15 PO). Vous ne pourrez vous équiper de cette veste que si vous êtes *humain* ou d'une quelconque origine *elfe*, car ce n'est pas une taille très large. Par ailleurs, si vous êtes d'origine *gobelin*, *hobbit* ou *gnôme*, vous ne pourrez pas l'emporter car c'est trop encombrant.

Rendez-vous à présent au paragraphe **369** pour examiner ce qu'il y a autour de vous : la chambre.

363

Aucun mystère, vous reconnaissez parfaitement ces flacons : il s'agit du fameux *sirop de boulorne*, un médicament standard destiné à guérir plusieurs maladies. Vous disposez ici de deux doses. Si vous avez attrapé une maladie récemment, vous pouvez d'ailleurs entamer sa guérison en consommant l'un des flacons.

Autrement, vous pouvez garder les produits et retourner à l'examen de la pièce, au paragraphe **369**, en sautant les trois premiers blocs de texte.

Vous en avez vu des vertes et des pas mûres... Et du coup, vous en avez un peu marre des choses compliquées. Après tout, à quoi bon s'embêter ? Une porte se dresse devant vous, sans serrure, et vous avez peut-être une chance de la faire ouvrir par quelqu'un d'autre... Plutôt que de vous lancer dans une entreprise risquée. Franchement, quelle idée, une porte sans serrure ?

Vous frappez trois coups sur le bois dur et vous attendez près d'une minute. Il ne se passe rien.

Vous frappez de nouveau, un peu plus fort. Une légère vibration se fait sentir dans la porte, qui vous amène à vous méfier. Vous avez l'impression qu'en frappant plus fort, vous pourriez déclencher quelque chose de *déplaisant*. Du coup, vous renouvelez votre action après deux minutes, mais sans trop forcer.

Vous attendez encore et songez « Mince alors. C'est ridicule ! Personne ne va ouvrir cette porte, je suis dans un donjon ! ».

Toutefois, il se passe exactement le contraire... La porte s'ouvre en grand, d'un seul coup. Vous sursautez. De l'autre côté, un gobelin frêle, équipé d'un balai, se trouve là, et il est flanqué d'un garde armé d'un impressionnant cimenterre. L'avorton vous montre du doigt et dit quelque chose qui ressemble à « Zwavezeda ! ». Mais nul besoin de ce commentaire, le garde a bien compris qu'il avait affaire à un intrus !

Vous empoignez votre arme pour affronter cet adversaire... Le gobelin, de son côté, observe le combat sans intervenir. Rendez-vous au paragraphe **389**.

365

La serrure vous résiste et c'est très énervant. Vous asticotez le mécanisme pendant un moment avec vos outils, persuadé de vous trouver sur le seuil d'une pièce importante... Mais il faut vous rendre à l'évidence, vous n'avez pas encore le talent nécessaire à l'ouverture de cette porte.

Vous vous apprêtez à vous relever quand la porte s'ouvre brusquement devant vous. Immédiatement, un individu vêtu d'un pyjama bleu vous assène un puissant coup de rapière ! Vous êtes surpris et n'avez pas le temps de parer... Vous encaissez ainsi 1D+5 points de dégâts avant de reculer en hâte pour sortir votre arme.

– Tu pensais pouvoir me blouser, hein ?

L'occupant des lieux avait le sommeil léger ! Il vous a entendu crocheter sa porte...

Vous allez devoir le combattre alors qu'il est en pyjama, mais il n'en reste pas moins redoutable... Et comme vous êtes surpris, vous perdrez en outre un assaut avant de pouvoir l'attaquer à votre tour.

Rendez-vous au paragraphe **333**.

L'homme n'est pas très à l'aise avec la présence d'une femme dans sa chambre, mais il se réchauffe rapidement grâce à deux verres de vin... Un breuvage de bonne qualité que vous faites mine de partager avec lui, même si vous ne buvez que très lentement – ceci vous permet de garder toutes vos facultés. Vous n'avez pas fait tout ce chemin pour vous taper le premier venu dans un donjon !

Il vous raconte un peu sa vie et vous déduisez de tout cela qu'il est un combattant chevronné... Ce qui va rendre votre tentative d'autant plus risquée. Mais vous prenez votre mal en patience et vous attendez la bonne occasion, laquelle se présente lorsque Dorval vous tourne le dos pour se servir à nouveau un verre de vin. Sa rapière est posée, dans son étui, près de la porte... Et il a ôté sa veste renforcée. Sans arme et sans protection, c'est autant de tracas en moins pour vous. Il vous suffit de lui planter dans la gorge une dague... Et justement, il y en a une accrochée au mur, juste à côté de vous ! C'est le moment.

Vous devez réussir une épreuve de COURAGE pour passer à l'acte... Ce n'est pas forcément facile.

Si l'épreuve échoue, vous n'aurez pas assez de cran et vous devrez arrêter la lecture de ce paragraphe. Vous vous résignerez alors à passer un (long) moment avec Dorval, en vous rendant au paragraphe **352**.

Si l'épreuve est réussie... Vous attrapez la dague en silence, vous vous levez et vous essayez de surprendre votre adversaire avec un mouvement audacieux ! Tentez une épreuve d'ADRESSE, considérant que la compétence *Déplacement silencieux* pourrait

vous octroyer un bonus de +2, et la compétence *Frapper lâchement*, un bonus de +2 également. Ces deux bonus sont cumulables si vous possédez les compétences.

- ✓ si l'épreuve est réussie, allez au paragraphe **350**
- ✓ si l'épreuve échoue... allez au paragraphe **371**

367

Vous indiquez au gobelin l'autre direction, celle qui va vers le rez-de-chaussée du donjon :

– Va, tu es libre ! Toi sortir de là et jamais revenir, et moi pas tuer toi ! D'accord ? Si moi revoir toi, alors toi souffrance !

Penaud, le gobelin jette un œil vers l'escalier, pondérant sans doute ses chances de monter sans se faire massacrer. Ces chances étant presque nulles, il décide que votre solution est sans doute la bonne.

– Ça métier pas bien ! lâche-t-il finalement en donnant un coup de pied dans le seau d'eau sale. Moi pas esclave, moi gob libre ! Moi partir dans nature, haha !

– C'est ça, approuvez-vous. Toi casser d'ici, aller loin !

– Toi faire attention pas mourir, hein ? Gentil aventurier !

– Dégage !

Vaincu par vos arguments, le gobelin passe près de vous en tremblant et s'enfuit vers la sortie, trop heureux d'échapper au donjon.

Vous voici en bas d'un escalier. Allez donc au paragraphe **390**.

368

La serrure ne vous résiste pas bien longtemps et finit par se déclencher. Vous ouvrez la porte et derrière se trouve une pièce carrée de huit mètres de côté, un appartement puisqu'on y trouve à la fois une chambre, une salle de bains et un salon. Cet endroit est rangé, plus propre que la moyenne des pièces du donjon.

Il y a ici un sofa quelque peu usé, une petite table basse, une étagère, un lit, un nécessaire de toilette.

Vous entrez donc pour fouiller cet endroit...

Rendez-vous au proche paragraphe **369**.

369

On fait assez vite le tour de cette chambre, vu qu'elle est assez bien tenue et relativement ordonnée. Il n'y a rien sur le sofa. Sur la table basse se trouve un gobelet vide et un petit morceau de parchemin griffonné. Si vous disposez de la compétence *Érudition*, vous pouvez le lire en vous rendant au paragraphe **346**.

Accrochée au mur se trouve une dague (à moins que vous ne veniez de l'utiliser, auquel cas vous la tenez en main). Vous examinez rapidement cette arme et il s'avère qu'elle est assez bien affûtée. C'est une *dague de bonne qualité* (1D+2 PI, PRD-2, rupture 1-4, valeur à la revente 25 PO) que vous pouvez récupérer.

Une étagère contient du matériel d'usage courant. En oubliant les babioles sans intérêt, il y a ici deux couvertures chaudes, quelques vêtements de base pour homme de taille moyenne, plusieurs paires de chaussettes, un *flacon d'huile pour lampe* tout neuf et deux petites fioles de médicament (aisément identifiables grâce au symbole de guérison qui figure dessus). Si vous disposez de la compétence *Érudition* ou si vous réussissez une épreuve d'INTELLIGENCE, vous pouvez connaître le contenu des flacons en vous rendant au paragraphe **363**.

Enfin, ce qui vous intéresse le plus dans la pièce est un petit coffre de bois qu'on a tenté de dissimuler sous le lit. Il est bien fermé et plutôt solide. Le trou de la serrure de sûreté n'est pas bien gros : si vous disposez d'une clé de petite taille correspondant à cette description, rendez-vous au paragraphe **375**. Sinon, vous pouvez tenter de le forcer en vous rendant au paragraphe **359**.

Il n'y a pas beaucoup de choses à récupérer ici, mais c'est toujours ça de pris ! Sur la table ronde, vous trouvez un *jeu de cartes* en mauvais état, probablement utilisé par le garde pour faire des réussites... Il y a aussi un pichet d'eau claire et propre que vous pouvez utiliser pour remplir une gourde ou vous désal-térer. Deux gobelets et deux assiettes de base, en bois et déjà sales, sont également disponibles. Un panier-repas posé contre le mur contient deux *rations de nourriture* : miches de pain, bocal de pâté et morceau de fromage.

Si vous avez la compétence *Appel du ventre*, vous devrez consommer les deux rations maintenant, car ces produits sont vraiment appétissants ! Vous regagnerez ainsi 3 PV.

L'étagère non loin de là a sans doute été utilisée à un moment pour stocker du matériel de rénovation. On y trouve principalement des trucs de bricolage mais il y a ici des choses que vous pouvez emporter si vous en avez l'utilité : 40 *chevilles bois*, 10 mètres de *corde standard*, 50 mètres de *cordelette*, 50 *petits clous*, 20 *gros clous*, un *marteau*, une *râpe à bois*, une *scie à main*. Le reste se présente sous la forme de gros morceaux de bois et d'objets impossibles à transporter.

Enfin, sur une patère a été accroché un singulier chapeau orné de plumes. Il a l'air tout à fait déplacé ici, comme si l'on avait placé un nain à table dans une réunion d'elfes végétariens. Si vous êtes *mage* ou *ménéstrel*, rendez-vous au paragraphe **384**. Sinon, vous pouvez choisir de récupérer le chapeau et de le mettre ou non sur votre tête, en attendant de savoir à quoi il sert. Il faudra de toute façon ôter la couche de poussière avant...

Voilà donc tout ce que vous pouvez récupérer ici. Ce n'est qu'un poste de garde après tout. L'employé qui travaillait là n'avait pas beaucoup de loisirs, c'est le moins qu'on puisse dire !

Continuez à présent l'aventure en vous rendant avec prudence jusqu'au paragraphe **400**.

371

Armé de la dague que vous venez de dérober sur son support mural, vous vous approchez en silence, dans le dos de l'homme... Hélas, pas assez discrètement ! Alors que vous allez frapper, celui-ci se retourne, alerté par son instinct. Il hausse un sourcil et s'écarte vivement.

Le coup que vous destiniez à sa gorge frappe son épaule à la place, lui arrachant un cri de souffrance. Désarmé, il vous repousse d'un coup de pied et vous reculez, trébuchant sur la table basse... Ce qui lui fait gagner juste assez de temps pour se précipiter sur sa rapière. En grognant de dépit, vous saisissez votre arme... Et il vous faut à présent affronter cet adversaire furieux.

Toutefois, notez que vous pourrez retirer 6 PV de son capital d'énergie vitale, à la suite du coup déjà porté au début de ce paragraphe. Rendez-vous à présent au paragraphe **333**.

372

Vous attaquez la porte comme une brute, le plus fort possible, en essayant de briser l'interstice entre les battants. Hélas, vous avez sans doute mal visé car le marteau rebondit sur le bois et vous arrache un cri de frustration.

Mais il se passe également autre chose, exactement au même moment ! Pour en savoir plus, rendez-vous au paragraphe **388**.

373

Vous prenez votre élan et vous foncez dans la porte avec tout votre poids, en essayant de briser l'interstice entre les battants. Hélas, vous avez sans doute mal jugé la résistance des matériaux... Car vous ne parvenez qu'à vous faire mal et vous rebondissez sur le bois, meurtri et frustré.

Mais il se passe également autre chose, exactement au même moment ! Pour en savoir plus, rendez-vous au paragraphe **388**.

374

Le palier n'est éclairé que par un filet de clarté lunaire provenant de l'extérieur, lumière qui pénètre dans la pièce par une meurtrière grillagée. Vous voilà au premier étage !

C'est sans doute un genre de poste de garde, sauf qu'il est prévu pour une seule personne. Il n'y a ici qu'un tabouret avec une petite table ronde, ainsi qu'une large étagère posée à même le sol, contenant divers objets... Est-ce que le maître du donjon est à ce point en manque de budget ? Faire garder un niveau par un seul type, c'est un peu radin...

La pièce fait huit mètres sur quatre, orientée est-ouest. Un couloir part vers le sud et tourne en direction de l'ouest après quatre mètres, avec une configuration identique au rez-de-chaussée. Dans cette direction, vous n'entendez pas un bruit.

Vous pouvez choisir de fouiller cette planque, en vous rendant au paragraphe **370**, ou bien avancer un peu plus loin... Et pour cela, vous vous rendez au paragraphe **400**.

Le coffre s'ouvre, pour votre plus grande joie. Vous gagnez 5 XP. Il contient deux coupes à vin dorées de belle facture (valeur à la revente : 20 PO pièce). Vous trouvez ici également une grosse bourse de cuir, laquelle contient 45 PO ! Vous n'avez pas perdu votre journée...

Enfin, il y a dans un écrin une *gemme*. Quelle aubaine ! Pour connaître la valeur de celle-ci, vous devez lancer 1D20 suivi de 1D6, et encore 1D6 (et noter les trois résultats obtenus). Vous irez ensuite étudier le *Tableau des gemmes et pierres* (disponible dans le pack des *Tableaux d'équipement importants* sur le site du JDR, rubrique Documents/Équipement et cadre de vie).

Le résultat au D20 vous donnera le type de pierre (colonne 1), le deuxième résultat vous donnera l'état de la gemme (pair : brute – impair : taillée), puis le troisième enfin vous donnera sa valeur en U.G. (unités Goltor). Que votre personnage soit ou non à même de reconnaître la gemme n'aura pas ici d'importance, vous pourrez de toute façon négocier la vente de la gemme chez un marchand compétent, lors de votre prochain passage en ville. Exemple : une opale noire (10 au D20), taillée (3 au D6), de quatre U.G. (4 au D6) se revend donc 4x60 PO, soit 240 PO.

Une fois votre gemme évaluée et notée, rendez-vous au paragraphe **290** pour sortir de la chambre, car vous n'avez plus rien à y faire. Vous vous retrouverez ainsi dans la grande salle vide.

376

Vous devez réagir très rapidement, avant que le garde ne se décide à entrer dans une dynamique conflictuelle...

Si vous êtes *gobelin*, *ogre*, *gnôme* ou *barbare*, rendez-vous de suite au paragraphe **386**.

Sinon, qu'allez-vous lui dire ?

- ✓ « Hé ! Bonjour, collègue ! C'est moi la nouvelle recrue... Je viens pour la relève. » au paragraphe **395**
- ✓ « Ah ! Mais que voilà un brave et fier client ! Justement, je vends des armes ! au paragraphe **381**
- ✓ ou, si vous avez au moins 11 en INTELLIGENCE vous pouvez aussi lancer « Bonjour ! Inspection de la Caisse des Donjons ! Je viens vérifier le matériel et les pièges ! », au paragraphe **392**

377

Ce gros marteau que vous avez trouvé dans la salle des gardes... Il serait parfait pour éclater le mécanisme de fermeture. Un bon coup bien placé entre les deux vantaux, et ce sera réglé ! Et pas besoin de s'embêter avec d'autres considérations.

Vous savez cependant une chose : si vous frappez plus d'une fois, vous risquez d'alerter le personnel du donjon, tandis qu'un seul coup ne devrait pas poser problème. Quelqu'un pensera sans doute qu'un objet a chuté...

Il faut donc réussir une ATTAQUE particulièrement précise. Si vous avez la compétence *Armes de bourrin*, vous bénéficiez d'un bonus de 2. Si votre métier est *ingénieur*, vous bénéficierez aussi d'un bonus de 2. Si vous n'avez pas l'une de ces compétences, vous pâtirez d'un malus -4. Enfin, si vous êtes d'origine *gobelin*, *gnôme*, ou *semi-homme*, vous n'avez pas la force d'utiliser cet engin. Retournez dans ce cas au paragraphe **355** pour faire un autre choix.

Passer maintenant une épreuve d'ATTAQUE !

- ✓ si elle est réussie, rendez-vous au paragraphe **385**
- ✓ si c'est un échec, allez au paragraphe **372**

378

Cette journée n'est décidément pas de tout repos... Vous devez affronter maintenant un gardien zélé ! Sortez votre arme, et en garde !

Garde au cimenterre : AT 9 / PRD 7 / PR : 3 / COU 8

Résistance Magie : 9

Dégâts : cimenterre, tranchant, 1D+4

Énergie vitale : 18

- ✓ si vous parvenez à tuer ce combattant, rejoignez le paragraphe **398**
- ✓ si vous descendez à 3 PV ou moins, mais sans descendre à zéro, allez voir au paragraphe **361**
- ✓ si vous mourez (zéro PV), rejoignez donc le paragraphe **100**
- ✓ si vous préférez vous rendre plutôt que de mourir, lisez le paragraphe **383**

Vous avez sans doute l'air d'un garde nouvellement recruté. Votre interlocuteur finit par hocher la tête, convaincu, et il engage avec vous la conversation :

– Ah... Bon, c'est pas la première fois qu'ils font n'importe quoi ici avec le personnel ! Alors comme ça, t'es nouveau ? Bah tu vas voir, ce poste est assez chiant... Mais en même temps, c'est pas trop dangereux ! Du coup, la prime de risque est intéressante...

– Pas dangereux ? Comment ça ?

– Bah... En général, les aventuriers ne passent jamais la porte au mot de passe. Ils se font dégommer avant, tiens donc ! Du coup, au premier étage, on n'est pas trop inquiétés. Enfin je dis ça, mais ça fait seulement six mois que je travaille ici, hein.

Vous riez un peu avec lui :

– Ah ! Oui, je comprends, c'est sympa du coup.

Puis l'homme récupère ses affaires et vous salue :

– Je ne suis pas fâché de rentrer plus tôt ! C'est que je commençais à avoir un peu froid aux pieds... Allez, à demain ! J'ai laissé des provisions dans le panier-repas.

Puis, après vous avoir serré la main, il descend l'escalier en sifflotant.

Vous gagnez 5 XP... Car la voie est libre ! Et vous pouvez explorer la salle de garde en vous rendant au paragraphe **370**.

380

Vous jaugez, d'un coup d'œil, la qualité du bois, l'épaisseur des panneaux et la qualité générale de l'ouvrage... Cette porte ne va pas être facile à défoncer. Même pour vous.

Si votre score de FORCE est inférieur à 12, vous ne faites pas le poids. Vous devrez abandonner et chercher une autre solution au paragraphe **355**.

Si jamais vous êtes à la hauteur, vous réfléchissez au problème suivant : des chocs répétés sur la porte vont sans doute alerter le personnel du donjon. Il faut donc y arriver d'un seul coup... Un coup puissant et bien placé ! Le score de FORCE de la porte est de 15. Pour réussir dans votre épreuve, vous subirez un malus de -2 par point de FO en dessous de ce score. Ainsi, avec 15 en FORCE, votre épreuve sera normale. Si vous avez 14, vous devrez réussir une épreuve -2, si vous avez 13, ce sera -4, et ainsi de suite.

C'est le moment... Vous reculez de plusieurs mètres et vous vous précipitez en avant ! Passez votre épreuve.

- ✓ si c'est une réussite, rendez-vous au paragraphe **385**
- ✓ si c'est un échec, allez au paragraphe **373**

381

Le garde se lève pour vous accueillir mais vous regarde avec méfiance... Il n'est pas tranquille et reste sur la défensive ! Tout en vous jaugeant du regard, il vous questionne :

– Hum ? Vous vendez des *armes* ? Ici ? Mais personne ne doit vous laisser entrer, normalement... Qu'est-ce que ce que c'est que cette histoire ? Vous avez vu le responsable ?

Vous hochez la tête :

– Oui, oui, tout à fait ! C'est même lui qui m'a demandé de passer vous voir. Il veut vous fournir de l'équipement neuf, c'est une aubaine, non ? Et puis c'est lui qui paie...

Il va falloir le convaincre car c'est un peu gros.

Si vous avez participé à un combat mortel un peu plus tôt lors de votre visite du donjon ou si vous êtes d'origine *orque*, *demi-orque* ou *elfe sylvain*, rejoignez directement le paragraphe **387**.

Sinon, tentez une épreuve de CHARISME. Si votre métier est *marchand*, *ménéstrel* ou *noble*, vous aurez un bonus +2. Si vous avez la compétence *Fariboles*, vous aurez un bonus +3.

- ✓ si vous réussissez, allez au paragraphe **391**
- ✓ si c'est un échec, rejoignez le paragraphe **387**

Vous avez sans doute l'air d'un employé de la CDD... Votre interlocuteur finit par hocher la tête, convaincu, et il engage avec vous la conversation :

– Ah... Bon, c'est pas la première fois qu'ils oublient de me prévenir d'un truc nouveau, par ici ! C'est chose commune... Alors de quoi vous avez besoin pour votre inspection ?

– Euh... Bon, j'ai besoin de place. Et puis je vais prendre des mesures, et tout ces trucs techniques pour mettre la salle aux normes. Vous feriez mieux de rentrer chez vous.

L'homme est un peu embarrassé :

– Rentrer chez moi ? Avant l'heure de la relève ? Mais ça ne va pas trop plaire au patron, ça ?

Vous riez un peu avec lui :

– Ne vous inquiétez pas ! Je vais tout arranger avec lui, c'est mon boulot. Mais il faut que je puisse travailler en paix, hein ?

Sur ce, l'homme récupère ses affaires et vous salue :

– Je ne suis pas fâché de rentrer plus tôt ! C'est que je commençais à avoir un peu froid aux pieds... Allez, travaillez bien ! Si vous avez la fringale, j'ai laissé des provisions dans le panier-repas.

Puis, après vous avoir adressé un signe de la main, il descend l'escalier en sifflotant.

Vous gagnez 5 XP... Car la voie est libre ! Et vous pouvez explorer la salle de garde en vous rendant au paragraphe **370**.

Le combat n'est pas en votre faveur et vous pensez que vous allez y passer... Ce n'est pas forcément une bonne idée de mourir au combat. Il est peut-être préférable de vous rendre ? En tout cas, c'est ce que vous avez choisi de faire. Vous lâchez donc votre arme et vous levez les mains.

– Ah ! C'est pas trop tôt ! grogne votre adversaire. T'as enfin vu qui était ton maître, hein ? Allez, à plat ventre ! Et sans faire le malin !

Vous vous exécutez, un goût de bile dans la bouche. Aussitôt, des mains vigoureuses vous plaquent contre le sol froid. Le garde vous immobilise et vous attache les mains dans le dos à l'aide d'une ficelle un peu rêche.

– Fallait pas jouer au plus malin avec moi ! grogne le vigile en soufflant fort par le nez.

Puis il vous assomme d'un coup sec porté à la tempe.

Si vous êtes de sexe masculin, vous vous réveillerez plus tard sur un sol froid, recouvert de paille immonde. Rendez-vous alors au paragraphe **84**.

Si vous êtes de sexe féminin, en revanche, vous vous réveillerez dans une cage, en un lieu tout aussi inconnu, avec un morceau de chiffon dans la bouche. Rendez-vous donc au paragraphe **399**.

Le chapeau est peut-être bizarre mais il ne vous est pas inconnu... Vous vous approchez un peu et soufflez sur la couche de poussière qui le recouvre. Ah ! Il n'y a pas de doute, c'est bien ce modèle !

C'est un chapeau enchanté pour ménestrel. Un modèle connu, de la maison Balziflor : le *chapeau à plumes du charmeur*. Son gros avantage est d'octroyer un bonus d'armure magique ! De plus, il donne également un bonus à la séduction, mais seulement pour les ménestrels. C'est qu'il faut réussir à le porter sans avoir l'air ridicule, ce n'est pas donné à tout le monde.

Vous pouvez donc choisir de conserver et porter ce vêtement : *chapeau à plumes du charmeur*, bonus PR magique 1, bonus +1 à la séduction (ménestrel) ou CHA-2 (autre métier), rupture 1-3, prix à la revente environ 100 PO.

Rendez-vous à présent au paragraphe **400** pour continuer l'aventure...

Que ce soit par la grâce de votre puissance ou par votre habileté, votre assaut d'une redoutable précision fait mouche !

Il se passe alors simultanément deux choses...

Primo, la porte s'ouvre effectivement sous ce coup de maître, comme si vous aviez brisé quelque chose d'important. Les deux vantaux disjoints s'écartent violemment pour laisser voir le couloir suivant. Ce passage ne fait que quelques mètres et tourne en direction du nord.

Secundo, vous subissez de plein fouet une puissante *décharge de foudre* en plein dans la poitrine ! Brûlé de l'intérieur, vous encaissez 1D+8 points de dégâts qui ignorent l'intégralité de votre score d'armure, sauf l'armure de type « magique » (enchantement d'armure) dont vous disposeriez (si jamais cette blessure suffit à vous tuer, rendez-vous de suite au paragraphe **100**).

Toujours vivant ? Repoussé en arrière par la violence de la décharge, vous tombez sur votre postérieur en toussant. Puis vous vous relevez péniblement, sonné, juste à temps pour voir débouler un gobelin équipé d'un balai... Horrifié, l'avorton vous calcule, constate les dégâts, se prend la tête dans les mains avant de faire volte-face, retournant d'où il était venu et glapissant autant que possible.

Vous n'allez pas le laisser donner l'alerte ! D'un bond, vous voilà sur vos pieds. Vous vous précipitez à sa poursuite, tournez dans le couloir vers le nord et vous le voyez, un peu plus loin, trébucher dans l'escalier qui monte. Il heurte son crâne contre une marche et du sang gicle de ses deux narines. Maladresse typique

des gobelins en crise de panique ! Furieux, vous êtes sur lui en quelques pas et vous l'achevez avec plusieurs coups portés à la tête.

Il est temps de souffler... Vous gagnez 10 XP.

Rendez-vous au paragraphe **390**.

386

Vous commencez à ouvrir la bouche pour dire quelque chose, mais... Vraisemblablement, ça ne sert à rien ! Vous avez juste l'air trop bourrin ou pas du tout à votre place ici. C'est peut-être tout ce matériel que vous transportez, le sang sur vos bottes ou alors cet air sauvage...

En tout cas, le garde est déjà debout et s'apprête à vous attaquer... Il va falloir vous défendre, au paragraphe **378**.

387

Vous n'êtes sans doute pas à votre place ici, ou alors vous prétendez être quelqu'un que, visiblement, vous ne pouvez pas être. Ou si ça se trouve, vous n'êtes pas du tout convaincant ? Peut-être même que tout ce sang sur vos vêtements a dévoilé la supercherie. Enfin, bref, votre tentative de baratin est un échec.

Avec une grimace d'agacement, le garde fronce les sourcils :
– Mais tu me prends vraiment pour un con, hein ? C'est ça ?
Furieux, il vous pousse d'une bourrade et dégaine son cimeterre... Il va falloir le combattre !

Rendez-vous pour cela au paragraphe **378**.

La porte noire était aussi enchantée contre les tentatives d'effraction ! Vous n'avez pas réussi à la briser, mais comme si cela ne suffisait pas, vous subissez de plein fouet une puissante *décharge de foudre* en pleine poitrine !

ZZZZAP ! Brûlé de l'intérieur, vous encaissez 1D+8 points de dégâts qui ignorent l'intégralité de votre score d'armure, sauf l'armure de type « magique » (enchantement d'armure) dont vous disposeriez (si jamais cette blessure suffit à vous tuer, rendez-vous de suite au paragraphe **100**).

Toujours vivant ? Vous voilà sonné, assis sur votre postérieur face à la porte qui semble vous rire au nez. Vos cheveux et vos poils fument. Vous vous frottez la poitrine un moment, pestant contre le manque de chance, la fatalité et les habitudes malsaines qu'ont les gens d'installer des foutus pièges sur les portes bizarres. Il vous semble évident qu'une nouvelle tentative contre cette porte se terminerait de la même manière, alors pour le moment vous ne savez trop comment avancer.

Après quelques minutes d'oisiveté toutefois, la porte s'ouvre d'elle-même... Et vous commencez à sourire mais vous déchantez rapidement... Car votre tentative n'est pas passée inaperçue ! Un goblin frêle, équipé d'un balai, se trouve là, et il est flanqué d'un garde armé d'un impressionnant cimenterre. L'avorton vous montre du doigt et dit quelque chose qui ressemble à « Zwavezeda ! ». Mais nul besoin de ce commentaire, le garde a bien compris qu'il avait affaire à un intrus !

Vous sautez sur vos pieds et vous empoignez votre arme pour affronter cet adversaire... Le goblin, de son côté, observe le combat sans intervenir. Rendez-vous au paragraphe **389**.

389

Cette journée n'est décidément pas de tout repos... Vous affrontez maintenant un gardien zélé !

Garde au cimenterre : AT 9 / PRD 7 / PR : 3 / COU 8

Résistance Magie : 9

Dégâts : cimenterre, tranchant, 1D+4

Énergie vitale : 18

- ✓ si vous parvenez à tuer ce combattant, vous devrez vous rendre au paragraphe **394**
- ✓ si vous descendez à 3 PV ou moins, mais sans descendre à zéro, rendez-vous au paragraphe **361**
- ✓ si vous mourez (zéro PV), rendez-vous à ce moment au paragraphe **100**
- ✓ si vous préférez vous rendre, lisez le paragraphe **383**

Vous voilà dans une pièce palière au sol humide, compte tenu du fait que ce dernier vient d'être nettoyé. La pièce est vide en dehors de l'escalier, alors vous cherchez un peu autour de vous pour trouver des issues secrètes... Mais non, c'est juste une pièce vide. Plus rien ne vous empêche de gravir l'escalier...

Cependant, vous n'en avez peut-être pas envie ? Vous êtes arrivé jusque ici et c'est déjà fort bien. Vous avez récupéré quelques objets, un peu d'argent, des points d'expérience... Et surtout, vous êtes VIVANT. Qui sait quelles horreurs vous attendent dans les étages supérieurs ? Si vous êtes arrivé là un peu trop vite, vous pourriez même retourner visiter des pièces du donjon que vous auriez oubliées, en vous dirigeant vers la grande salle aux multiples sorties, au paragraphe **290**.

Spécial : si la voleuse Shanelle est avec vous, elle vous quitte à ce moment pour revenir à l'entrée. Elle n'a aucune envie de se faire capturer à nouveau et jure de revenir avec d'autres aventuriers pour prendre sa revanche. Si vous voulez sortir du donjon maintenant et avec elle, rendez-vous au paragraphe **356**.

Si vous êtes seul et que vous voulez sortir du donjon maintenant, vous pouvez le faire à présent. Il vous sera alors possible de revenir au même endroit (puisque vous connaissez maintenant les secrets des lieux) et d'accomplir seulement la deuxième partie de l'aventure. Rendez-vous pour cela au paragraphe **351**.

Enfin, si vous voulez continuer l'exploration du donjon, montez les marches dès maintenant et rendez-vous au paragraphe **348**.

Vous avez sans doute l'air d'un marchand. Votre interlocuteur finit par hocher la tête, convaincu, et il engage avec vous la conversation :

– Ah... Bon, c'est pas la première fois qu'il se passe des trucs bizarres ici, de toute façon. C'est que le patron n'est pas très fort pour communiquer avec son personnel... Enfin, c'est vrai que si je pouvais récupérer une arme neuve, ça ne serait pas plus mal. Alors comme ça, vous vendez des armes ? De quel genre ? Vous les avez sur vous ?

– Oui ! On a tout livré juste en bas de l'escalier. Je ne pouvais pas monter les caisses moi-même... Vous voulez venir voir ?

– Mais tout à fait !

Vous riez un peu avec lui :

– Vous allez adorer, j'ai du matériel superbe !

L'homme sourit et se rapproche de l'escalier. Vous en profitez alors pour le pousser en avant d'une solide bourrade ! Il part en avant, tente de se rattraper, glisse et trébuche, lâche un juron et dévale toutes les marches dans une position grotesque. Vous le poursuivez et, quand il arrive en bas, complètement sonné, vous l'achevez d'un coup à la tête.

Rendez-vous au paragraphe **398**.

392

Le garde se lève pour vous accueillir mais vous regarde avec méfiance... Il n'est pas tranquille et reste sur la défensive ! Tout en vous jaugeant, il vous questionne :

– Hum ? Une inspection de la CDD ? Encore ? Mais la dernière date seulement de trois mois ! Vous n'avez que ça à faire ? Et vous en avez parlé avec le responsable ?

Vous hochez la tête :

– Oui, oui, tout à fait ! C'est même lui qui m'a demandé de passer ici. Il paraît que vous allez avoir un nouveau collègue et qu'il faut aménager la salle en fonction des nouvelles normes euh... 48-72. Vous avez reçu le fascicule ?

Il va falloir convaincre cet homme, car c'est un peu gros.

Si vous avez participé à un combat mortel un peu plus tôt lors de votre visite du donjon ou si vous êtes d'origine *orque*, *demi-orque*, *elfe noir* ou *nain* rejoignez directement le paragraphe **387**.

Sinon, tentez une épreuve de CHARISME. Si votre métier est *noble*, *ingénieur* ou *prêtre*, vous aurez un bonus +2. Si vous avez la compétence *Fariboles*, vous aurez un bonus +3.

- ✓ si vous réussissez, allez au paragraphe **382**
- ✓ si c'est un échec, rejoignez le paragraphe **387**

393

Vous passez une semaine épouvantable, entrecoupée de sévices et de scènes aberrantes où votre tortionnaire vous traite comme « sa petite princesse » avant de vous battre sauvagement. Vous êtes plusieurs fois tentée par le suicide, mais hélas, vous n'avez même pas les moyen d'en finir avec votre vie, car le monstre est assez malin et vous entrave systématiquement.

Vous perdez plus de la moitié de vos PV dans cette affaire... Et vous ne savez pas combien de temps vous allez encore pouvoir endurer ces horreurs.

Par chance, un voisin a entendu vos cris et s'est plaint au poste de garde de Loubet... La milice locale fait alors irruption chez votre ravisseur, l'arrête et vous délivre ! Vous apprenez alors que vous êtes sa quatrième victime... Et la seule à avoir survécu jusqu'alors. Le « boucher de Loubet » va être jugé et pendu.

Cette épreuve vous fait toutefois perdre définitivement deux points de COURAGE... Mais vous récupérez votre équipement, que le garde avait planqué chez lui, ainsi qu'une somme de 88 PO versée par la municipalité à la suite d'une collecte en faveur des victimes.

Et pour vous, c'est la FIN de cette aventure.

394

Le garde au cimenterre s'effondre, vaincu par votre pugnacité. Vous poussez un cri de victoire et vous vous rendez compte alors de la présence du gobelin freluquet... Il est toujours là, lui ? Mais plus pour longtemps ! À la fois fasciné et horrifié par votre victoire, il commence à reculer... Il va sans doute prendre la fuite et alerter le reste du personnel...

Si vous êtes vous-même un héros gobelin, rendez-vous de suite au paragraphe **320**. Sinon, continuez la lecture.

Il ne faut pas laisser cet avorton sonner l'alerte ! Toujours sous le coup de l'adrénaline du combat précédent, vous paniquez et vous vous précipitez sur lui, l'arme en main. Hystérique, il fonce en regardant derrière lui, se prend un mur en pleine face, rebondit à la manière d'une chiffé molle, se retrouve au sol avec le nez en sang, dérape en tentant de se relever, puis vous arrivez et vous lui portez un coup violent à la tête. Il cesse de bouger.

Il s'avère que vous l'avez tué. Compte tenu de sa constitution, il devait avoir tout juste autant de points de vie qu'un chien maladif... Pour avoir vaincu ces deux adversaires, vous gagnez 12 XP.

Vous retournez sur vos pas et vous fouillez le garde : pour commencer, il a dans ses poches un peu de monnaie (12 PO et 8 PA). C'est toujours ça de pris... Il porte aussi à son cou un lacet de cuir retenant une *clé en laiton à poignée ronde*. Du côté de l'équipement, son plastron est peut-être intéressant : si vous êtes de sexe masculin et *humain, demi-elfe, demi-orque* ou *barbare*, avec une FORCE comprise entre 11 et 13, vous pouvez

vous équiper de son plastron de cuir renforcé (*plastron de vigile*, PR 3, AD-1, rupture 1-4, aucune valeur). Celui-ci est abîmé et ne pourra être vendu.

Le cimenterre du garde est une arme un peu lourde et quelque peu usée, mais efficace (*cimenterre de qualité*, 1D+4, PRD-1, rupture 1-3, valeur à la revente 60 PO). Enfin, vous pouvez récupérer son ceinturon d'armes, qui semble tout neuf (il pourra se revendre 5 PO).

Après avoir récupéré ce qui vous intéressait, vous pouvez poursuivre votre chemin. Vous vous retrouverez non loin d'une cage d'escalier qui monte...

Rejoignez le paragraphe **390**.

395

Le garde se lève pour vous accueillir mais vous regarde avec méfiance... Il n'est pas tranquille et reste sur la défensive ! Tout en vous jaugeant, il vous questionne :

– Hum ? Une nouvelle recrue ? Mais personne ne m'a prévenu ? Et puis c'est même pas l'heure de la relève, en plus !

Vous hochez la tête :

– Ah, je sais. Mais c'est à cause du nouveau règlement, et tout ça. Halala ! Quel bordel dans leurs paperasses...

Il va falloir le convaincre...

Si vous êtes d'une quelconque origine *elfe* ou si vous êtes *semi-homme*, rejoignez directement le paragraphe **387**.

Sinon, tentez une épreuve de CHARISME. Si votre métier est *guerrier*, *paladin* ou *ranger*, vous aurez un bonus +2. Si vous avez la compétence *Fariboles*, vous aurez un bonus +3.

- ✓ si vous réussissez, allez au paragraphe **379**
- ✓ si c'est un échec, rejoignez le paragraphe **387**

396

Vous passez une semaine épouvantable, entrecoupée de sévices et de scènes aberrantes où votre tortionnaire vous traite comme « sa petite princesse » avant de vous battre sauvagement. Vous êtes plusieurs fois tentée par le suicide, mais hélas, vous n'avez même pas les moyen d'en finir avec votre vie, car le monstre est assez malin et vous entrave systématiquement.

Vous perdez plus de la moitié de vos PV dans cette affaire... Et vous ne savez pas combien de temps vous allez encore pouvoir endurer ces horreurs.

Et cela dure, et dure encore... Puis vous tombez malade, et, victime de mauvais traitements, vous périssez dans cette cage immonde, à la merci d'un abject tortionnaire qui risque de faire d'autres victimes.

Si vous avez un *point de destin*, vous pouvez l'utiliser en vous rendant au paragraphe **397**.

Sinon, pour vous, c'est la FIN de votre carrière d'aventurier...

Spécial : Vous utilisez (et perdez) un *point de destin*.

Votre tortionnaire vous a laissé pour mort et s'est débarrassé de votre corps en vous balançant dans un fossé... Mais il s'est passé quelque chose qui fait que vous n'êtes pas *vraiment* mort.

Mankdebol, le dieu de la malchance, a décidé qu'il s'était bien assez amusé à vos dépens. Constatant où tout cela vous avait menée, il s'est senti un peu mal et il a décidé d'en toucher un mot à un autre dieu : Youclidh. Celui-ci n'a pas été difficile à convaincre, car quand il s'agit de soigner des gens, il est toujours partant. Il a envoyé un esprit s'occuper de vous.

Touchée par une énergie bienfaisante, vous vous réveillez donc dans le fossé, au milieu des orties... Avec une gueule de bois effrayante et seulement la moitié de votre score d'énergie vitale. Mais vous êtes en vie !

Il vous reste des vêtements de base et vous n'avez plus de chaussures, ni d'argent, ni d'équipement. Mais vous avez la volonté de vous venger... Une volonté si forte que vous gagnez définitivement deux points de COURAGE.

Le village de Loubet n'est plus très loin... Il va falloir repartir à zéro. Et peut-être que cette fois, vous choisirez de vous entourer d'équipiers ?

Pour le moment, c'est la FIN.

398

Le garde au cimenterre n'est plus de ce monde... Il a été vaincu par votre ruse et votre habileté ! Vous poussez un cri de victoire et vous gagnez 10 XP.

Vous vous baissez ensuite pour fouiller le garde : pour commencer, il a dans ses poches un peu de monnaie (12 PO et 8 PA). C'est toujours ça de pris... Il porte aussi à son cou un lacet de cuir retenant une *clé en laiton à poignée ronde*. Du côté de l'équipement, son plastron est peut-être intéressant : si vous êtes de sexe masculin et *humain, demi-elfe, demi-orque* ou *barbare*, avec une FORCE comprise entre 11 et 13, vous pouvez vous équiper de son plastron de cuir renforcé (*plastron de vigile*, PR 3, AD-1, rupture 1-4, aucune valeur). Celui-ci est abîmé et ne pourra être vendu.

Le cimenterre du garde est une arme un peu lourde et quelque peu usée, mais efficace (*cimenterre de qualité*, 1D+4, PRD-1, rupture 1-3, valeur à la revente 60 PO). Enfin, vous pouvez récupérer son ceinturon d'armes, qui semble tout neuf (il pourra se revendre 5 PO).

Après avoir récupéré ce qui vous intéressait, vous pouvez explorer la pièce palière du premier étage en vous rendant au paragraphe **370**.

399

Vous voilà bien avancée... Vous attendez dans une pièce très sombre pendant des heures, jusqu'à ce qu'une porte s'ouvre. La silhouette d'un homme s'avance dans la pénombre et allume avec patience une petite lampe à huile. Vous essayez de parler, de crier, mais le chiffon vous en empêche.

La lumière, assez faiblarde, révèle le visage du garde du donjon, l'homme au cimenterre. Il se tourne vers vous en souriant de manière tout à fait malsaine :

– On va bien s'amuser, tous les deux ! Tu vas voir, on va devenir de très bons amis...

Affolée, vous regardez autour de vous. Il y a deux autres cages dans cette pièce à la géométrie étrange. C'est peut-être un grenier ? Sur les poutres sont accrochées des sangles, des ceintures, des chaînes et toutes sortes d'outils déplaisants. Bon sang, vous avez été capturée par un sadique ! L'homme au cimenterre n'était pas un simple garde, il mène une double vie de pervers !

Et vous êtes maintenant sa *chose*... Une sueur glacée coule le long de votre colonne vertébrale. Il ouvre d'ailleurs la cage et se prépare pour ce qu'il appelle la première « séance ». Son fredonnement est horripilant.

Peut-être aurez-vous simplement de la *chance* ? Lancez un D20...

- ✓ si vous obtenez entre 1 et 15, rendez-vous au paragraphe **393**
- ✓ si vous obtenez de 16 à 20, allez au paragraphe **396**

400

Vous voilà dans un couloir qui se dirige vers l'est et aboutit à une porte simple, mais solide, dotée d'une serrure de laiton... Vous lâchez un soupir de satisfaction. D'après ce que vous avez compris, ce n'est pas donné à tout le monde d'arriver jusque là ! Vous êtes assez fier de vous.

Vous êtes impatient de découvrir ce qui se cache au premier étage de ce donjon. Si jamais vous décidez que vous n'en avez pas assez vu, il est possible de redescendre à l'étage inférieur. Vous aboutirez dans la grande salle juste avant la porte au mot de passe, au paragraphe **290**.

Dans le cas où vous désirez continuer, il faudra donc attendre la publication de la deuxième partie de l'aventure... Car cet ouvrage se termine ici. Pour le moment.

Gardez précieusement votre fiche et vos notes, et rendez-vous dans la deuxième partie pour commencer directement devant cette porte !

Pour le moment, c'est la FIN.