

Un vrai aventurier



Antoine Thibaut

Arrivé à Pôle Aventure

Ça y est vous avez enfin franchi le pas. Après plusieurs mois d'hésitation et plusieurs jours à fabriquer et/ou « récupérer » de l'équipement vous êtes prêt à devenir un vrai aventurier, à vivre de grandes aventures, à connaître la gloire, l'or, le frisson du danger, mais surtout l'or. Mais par où commencer ? Vous avez trouvé la réponse à cette question en tombant sur une brochure de Pôle Aventure. Un service payant qui met en relation des donneurs de quêtes et des aventuriers en herbe. Il est marqué en gros. « Les aventuriers le déteste. Découvrez comment cette homme est devenu une légende vivante grâce à nos services uniques. Quêtes adaptées à tous les niveaux, succès garanti. ». Ça a l'air génial non ?

Il ne vous en a pas fallu beaucoup plus pour vous précipiter au centre le plus proche de chez vous. Arrivé sur les lieux c'est la cohue, vous y voyez des aventuriers de toutes classes, races et niveau. Mais bon pas étonnant avec une telle publicité. Arrivé à l'accueil vous tombez sur une orque en robe mauve bien trop maquillée et parfumée.

« Vous êtes nouveau je présume ? » demande t'elle d'une voix aussi vide que son regard. « Bienvenue à Pôle Aventure. Devenez une légende, résultat garanti. Remplissez votre fiche de héros avec votre nom, sexe, race, classe et équipement. Quand vous aurez terminé dirigez-vous vers la salle de test. ».

Que décidez-vous ?

◇ *Prendre le formulaire et le remplir.*

◇ *Quel test ?*

Première surprise

La guichetière vous regarde avec un certain mépris en poussant un soupir d'exaspération. Vous tendant une loupe elle poursuit de sa voix morne. « C'est écrit ici. ». Inspectant le prospectus, vous remarquez en effet que ce que vous aviez pris pour de petites lignes décoratives indiquait clairement. « Seuls les candidats ayant passé un examen d'admission seront admis à Pôle Aventure. De plus Pôle Aventure s'arroge le droit de disposer de 60% de vos bénéfices de quêtes et ne pourra en aucun cas être tenu responsable en cas de blessure, transformation involontaire ou mort. Tous les aventuriers prestataires seront tenus de verser une cotisation mensuelle de 15 pièces d'or à compter de la première quête proposée. »

Vous voyant inspecter le formulaire avec un peu trop d'insistance à son goût votre charmante hôte d'accueil, arrache la loupe que vous teniez dans les mains et vous fourre un formulaire dans les mains. « Au cas où vous ne l'auriez pas vu, il y a d'autres aventuriers qui attendent. Remplissez ça et allez passer vos tests. Si vous avez des réclamations une boîte aux lettres est à votre disposition. Veillez cependant bien à prendre le formulaire adéquat. Bonne journée. »

◇ *Prendre le formulaire et le remplir.*

Un test bien engagé

Bien que le remplissage de votre fiche fut aisé, le plus difficile fut de trouver à quel endroit remettre le formulaire. Il vous aura ainsi fallu près d'une heure trente à passer de bureaux, en guichets et de guichets en bureaux avant de finalement apprendre qu'il fallait la remettre dans la boîte aux lettres verte du second étage en face du bureau des plaintes relatives aux blessures légères. Pour vous rassurer, vous vous dites que cela devait faire partie du test, sûrement pour vérifier votre patience... Enfin vous espérez.

Il ne vous faudra qu'une demi-heure de plus pour trouver où se trouvait la salle d'attente pour les « nouvelles recrues ». Là attendent déjà un nain étrangement bien équipé et une grande orque trop peu vêtue à votre goût et armée d'une immense hache à deux mains. Si l'orque est assez peu loquace, le nain vous explique qu'il n'a rien à faire là. « En réalité je suis déjà un grand aventurier Tharin TourteBière, le seul et unique. Vainqueur de la liche du mausolée de Shlouba, pourfendeur des gobelins de Talzurak... j'ai accompli des dizaines de quêtes. Mais le mois dernier j'ai été malade et j'ai oublié de venir payer ma cotisation. Du coup, j'ai été renvoyé comme un malpropre. Vous y croyez ça ? Et pire que tout, je dois me réinscrire et repasser les mêmes tests que les débutants comme vous. Enfin, sauf votre respect. ».

Vous alliez répondre lorsque la porte devant vous s'ouvre et une voix vous demande d'entrer.

◇ *Enfin un peu d'action, entrer dans la pièce.*

Rencontre avec l'inspecteur

Entrant dans une pièce dotée d'un grand bureau avec vos deux autres compagnons, celui qui vous accueille est un homme imposant dont l'armure bien trop petite semble indiquer qu'il a connu une meilleure forme. Levant les trois fiches présentes sur son bureau, il semble vous jauger de son seul œil valide.

« Alors comme ça vous voulez être aventuriers ? Vous voulez la gloire et tout ? Et qu'est-ce qui vous fait dire que vous êtes dignes de travailler pour Pôle Aventure ? Je suis le grand guerrier Alarik le Rouge et j'ai accompli plus de quêtes et de hauts faits que vous ne pourriez en rêver... Et vous vous n'êtes rien. Si Pôle Aventure doit compter sur des morveux comme vous et bien la boîte va vite périlcliter. Sachez une chose vermines, Vous réussirez peut-être les tests, mais ça ne fera pas de vous des légendes. Au mieux vous aurez le droit aux quêtes de poules perdues et de chats coincés dans les arbres. Par chance pour vous, la procédure a été simplifiée et vous aurez à effectuer trois tests, chacun dans une des pièces derrière moi. Vous aurez le test de raisonnement, le test de combat et le test d'aptitude. Si vous avez des questions gardez les pour vous. Passez-les tests, revenez ici, et après foutez moi le camp. Bon, la barbare vous allez commencer par le test d'intelligence, ça devrait être drôle. Et vous le nabot vous irez au combat. Quand à vous, vous savez où aller.»

◇ *Aller vers le test d'aptitude*

Le test d'aptitude

Vous entrez dans un couloir où vous attend derrière un bureau un homme à moitié assoupi. Plutôt âgé et vêtu d'une longue robe violette, il se réveille à votre approche ajustant ses lorgnons grasseyés.

« Hein, vous êtes là pour le test d'aptitude je suppose. Avant tout, sachez que le test se déroule en deux parties. La première permettra de vous échauffer et de tester vos différentes capacités puis viendra le test en lui-même. Suivez-moi s'il vous plait. ».

Vous suivez le vieil homme boitillant dans une pièce située derrière son bureau. Bien éclairée, on y trouve tout un tas d'objets, des serrures, des altères, des potions et parchemins... entassés un peu partout. Se retournant vers vous l'examineur en bure violette vous désigne du doigt un altère particulièrement gros.

« Je vous propose de commencer par tester votre force. Au cas où vous le ne sauriez pas, votre force s'avèrera particulièrement utile pour soulever des choses, casser des trucs ou inciter quelqu'un à parler en lui faisant perdre quelques dents. »

Note : vous allez effectuer un test d'aptitude. Pour ce faire, lancez 2D6 (deux dés à six face). Ajoutez au résultat obtenu la valeur de votre statistique correspondante et les éventuels bonus liés à votre équipement. Si vous voulez utiliser un consommable, il doit être utilisé avant le test. Si la somme totale est supérieure ou égale à la valeur demandée pour le test, c'est une réussite.

☒ soulever l'altère (test de force 8+) **Réussite / Echec**

Monsieur biscoto

Vous soulevez sans grande peine le poids ce qui ne semble pas particulièrement impressionner l'examineur. Le test avait beau ne pas être trop difficile vous savez que vous pourrez compter sur vos muscles à l'occasion. L'examineur de violet vêtu attire alors votre attention vers un grand coffre.

« Vous pourrez maintenant tester votre fourberie. La fourberie détermine vos actions que certains qualifieraient de lâches même si je ne suis pas d'accord avec cette description. Elle permettra par exemple de rester discret, détecter les pièges, voler, crocheter un coffre... oh en parlant de ça je crois que ceci est à vous. Il est tombé dans ma poche c'est vraiment étrange... ça m'arrive tout le temps. ».

Ξ ouvrir le coffre (test de fourberie 8+) *Réussite / Echec*

Retour en salle de muscu

Vous tentez de soulever l'altère de toutes vos forces mais rien n'y fait. Enfin ce n'est pas comme si vous manquiez d'entraînement non... vous n'avez plutôt pas eu de chance... et puis vous êtes encore un peu affaibli de votre maladie du mois dernier, sans compter que la poignée de l'altère glisse vachement. Enfin peut être qu'un petit entraînement physique vous ferait du bien. L'examineur de violet vêtu attire alors votre attention vers un grand coffre.

« Vous pourrez maintenant tester votre fourberie. La fourberie détermine vos actions que certains qualifieraient de lâches même si je ne suis pas d'accord avec cette description. Elle permettra par exemple de rester discret, détecter les pièges, voler, crocheter un coffre... oh en parlant de ça je crois que ceci est à vous. Il est tombé dans ma poche c'est vraiment étrange... ça m'arrive tout le temps. ».

Ξ *ouvrir le coffre (test de fourberie 8+) Réussite / Echec*

Trop facile

Vous examinez le coffre sous toutes ses coutures. La serrure est fermée à clef. Ni une ni deux vous la déverrouillez sans soucis mais alors que vous vous apprêtez à l'ouvrir, vous remarquez un petit mécanisme caché derrière la serrure. Ça aurait pu vous être fatal. Vous désamorcez le mécanisme non sans une certaine appréhension et ouvrez le coffre... vide bien entendu. L'homme aux lorgnons crasseux vous regarde d'un air approbateur et vous dirige vers une petite table où se trouvent trois potions.

« Vous allez maintenant pouvoir tester votre intelligence. L'intelligence est importante pour un aventurier, elle vous permettra d'éviter le conflit en dialoguant, d'identifier des potions, de déchiffrer des parchemins... Bref d'éviter de vous mettre dans certaines situations fâcheuses. Devant vous, vous avez trois potions, une seule n'aura pas d'effet néfaste sur votre transit. Je vous conseille de bien choisir. »

☒ *Boire une potion (test d'intelligence 8+) Réussite / Echec*

Piège de farine

Vous allez lui montrer à ce vieux aux goûts vestimentaires particuliers de quoi vous êtes capable. Vous aidant d'un passe-partout mis à votre disposition vous cassez un crochet... en tordez un autre... puis un autre... Cette serrure ne va pas vous résister longtemps. Vous finissez finalement à grand renfort d'insultes et de chance par entendre le clic caractéristique d'un coffre prêt à vous révéler tous ses secrets. N'y tenant plus vous l'ouvrez et vous retrouvez aspergé par un nuage de farine... et le coffre est vide. L'examineur vous regarde le sourire aux bords des lèvres.

« Avec un vrai piège vous seriez probablement mort. Mais ce n'est pas grave suivez-moi jusqu'à cette table pour tester votre intelligence. L'intelligence est importante pour un aventurier, elle vous permettra d'éviter le conflit en dialoguant, d'identifier des potions, de déchiffrer des parchemins... Bref d'éviter de vous mettre dans certaines situations fâcheuses. Devant vous vous avez trois potions, une seule n'aura pas d'effet néfaste sur votre transit. Je vous conseille de bien choisir. »

☒ *Boire une potion (test d'intelligence 8+) Réussite / Echec*

Bon choix

Vous examinez les trois potions devant vous, l'une est verte, la seconde rouge et la troisième bleue... Vous reniflez, la première... à l'odeur du sang de troll avec du persil, des flageolets, de l'estragon, de l'huile d'olive... rien de vraiment bon pour votre transit intestinal. La seconde est plus difficile à identifier mais elle contient du lin, de l'extrait de pruneaux, des mûres et un certain nombre d'épices. Mieux vaut ne pas y toucher si vous voulez passer des jours paisibles. La troisième semble être une simple décoction d'orange et de rose bleue.

Sans attendre vous buvez la potion bleue et portez votre regard sur votre examinateur.

« Bon choix aventurier. Vous semblez plus intelligent que nombre de candidats. Etes-vous prêt à passer le test à proprement parler ? »

◇ *Oui passer le test.*

Un choix difficile

Vous ne savez pas vraiment par où commencer... vous examinez les trois potions, la première est verte, la seconde rouge et la troisième bleue. Leur parfum et leur texture ne vous aident pas beaucoup cependant vous êtes intelligent. Les potions rouges sont généralement des potions de soin et les bleues aident à gagner en intelligence. Il semble donc qu'on veuille vous faire croire que la verte est une potion néfaste... en plus elle sent bizarre. Mais vous êtes plus intelligent, c'est sans doute un piège.

Avec un sourire triomphant vous prenez la potion verte et l'avalez d'une traite. Vous regardez l'examineur qui vous tend un regard navré. Pointant une porte au fond de la salle il se contente de dire. « Les toilettes sont par là. ». Soudain votre ventre se réveille... ce n'est pas un réveil c'est une révolte, non une révolution. Par chance vous arrivez à temps dans la pièce indiquée par l'homme en robe violette pour ne pas salir vos vêtements. Après quelques minutes de souffrance votre ventre revient finalement à son état normal, calme et vidé.

De retour près de l'examineur ce dernier vous demande simplement :

« Etes-vous prêt à passer le test à proprement parler ? »

◇ *Oui passer le test.*

L'examen commence

L'homme aux verres grasseyés vous raccompagne vers son bureau et vous annonce le contenu de l'examen.

« Très bien. Dans la pièce à ma droite se trouve un gobelin en possession d'un parchemin. Vous devez me le ramener en utilisant n'importe quel moyen qui n'implique pas de le tuer. Vous pouvez tenter de le convaincre, le menacer ou simplement le voler c'est à vous de voir. Revenez quand vous aurez terminé ou si vous avez échoué. Sachez qu'en vertu du nouveau règlement, la réussite de ce test n'est pas obligatoire mais elle est plutôt conseillée. »

Prenant congé de votre interlocuteur vous entrez dans une pièce disposant de quelques meubles où un gobelin assis derrière un bureau semble occupé dans des livres de compte. Étonnamment, vous remarquez en vous approchant de lui qu'il ne sent pas aussi mauvais que ses congénères et même, il semble relativement intelligent.

Que décidez-vous ?

☒ *Convaincre le gobelin de donner le parchemin (test d'intelligence 8+) Réussite / Echec*

☒ *Brutaliser le gobelin (test de force 8+) Réussite / Echec*

☒ *Voler le parchemin (test de fourberie 8+) Réussite / Echec*

Une bonne argumentation

Emettant un raclement de gorge pour attirer l'attention de votre interlocuteur, vous vous présentez amicalement. Ce dernier d'abord étonné de vous voir semble vous jauger.

« Alors comme ça, vous être celui qui est venu chercher parchemin ? Et pourquoi moi devrait vous le donner ? Aventurier toujours être méchant avec moi, me frapper, me mentir, me voler... et quand moi donner parchemin, eux chef Alarik taper, car moi suis lâche. ».

Jouant avec un certain virtuose sur la corde sensible, vous amener le gobelin à vider son sac ce qui le fait pleurer. Puis vous le consolez, et ce dernier en remerciement vous remet le parchemin.

Sortant de la pièce vous le remettez à l'examineur qui l'inspecte un instant avant de vous remettre une petite carte, preuve de la réussite de votre quête. Après vous avoir félicité, le vieil homme vous invite à aller vers la salle du test d'intelligence.

◇ *Aller passer le test de raisonnement.*

Une argumentation hasardeuse

Vous approchant du bureau sans grande assurance, vous hésitez à attirer l'attention du gobelin qui semble absorbé par sa tâche. Au moment où vous vous apprêtez à vous présenter, le gobelin lève la tête et vous regarde d'un air mauvais.

« Quoi vous vouloir ? moi encore désigné pour épreuve aptitude c'est ça ? Quoi aller vous faire ? Me voler ? Me taper ? Si moi vous donner parchemin, Alarik taper moi donc pas question ? lui faire plus peur que vous. ».

Vous tentez tant bien que mal de persuader la petite créature lui disant que vous allez parler à Alarik. Vous tentez aussi de dire au gobelin que vous allez persuader l'examineur que vous avez volé le parchemin... Mais rien n'y fait plus vous argumentez plus le gobelin s'énerve. Il finit par se mettre à hurler des propos incompréhensibles vous maudissant par « le grand oiseau vert ». A ce moment l'examineur entre dans la pièce et vous demande de sortir. Une fois dans le couloir il vous regarde avec une certaine tristesse.

« Je ne m'attendais pas à ce que vous échouiez. Peut-être avez-vous choisi la mauvaise méthode. Mais bon vous n'êtes pas obligé de valider les trois épreuves pour devenir aventurier. Dirigez-vous vers l'épreuve d'intelligence maintenant. »

◇ *Aller passer le test de raisonnement.*

Un argument percutant

Vous observez le petit être vert absorbé par sa tâche. Un sourire carnassier aux lèvres vous vous avancez vers lui. Arrivé à un pas du bureau vous lancez un tonitruant « Toi ». Le gobelin se redresse d'un bon, une expression apeurée sur le visage. Avant qu'il n'ait eu le temps d'en faire plus vous l'agrippez par le coup, le soulevez et le plaquez contre le mur. Bien que votre visage affiche un mécontentement prononcé, vous êtes autant inquiétant aux yeux du gobelin que votre voix est calme. C'est ainsi que vous lui demandez avec toute la politesse du monde. « Il me semble que tu as quelque chose pour moi et je suis certain que tu ne veux pas avoir de problèmes. » Trop apeuré pour répondre le gobelin se contente de hocher la tête et vous remet un parchemin qu'il tenait dans sa poche.

Vous le laissez retomber sur le sol et lui tapotez la tête en lui disant. « Brave garçon. » Puis repartez avec un ricanement maléfique. Au bruit et à l'odeur que vous sentez en quittant les lieux, il semble que vous ayez fait votre petit effet.

Sortant de la pièce vous remettez le parchemin à l'examineur qui l'inspecte un instant avant de vous remettre une petite carte, preuve de la réussite de votre quête. Après vous avoir félicité, le vieil homme vous invite à aller vers la salle du test d'intelligence.

◇ *Aller passer le test de raisonnement.*

Peur de rien

Le gobelin est petit et chétif. C'est du gâteau vous allez lui faire la peur de sa vie et il vous remettra le parchemin. Approchant avec un sourire carnassier vous lancez un tonitruant « toi donne-moi le par... ». Vous n'avez pas le temps de terminer votre phrase car vous prenant les pieds dans un tapis que vous n'aviez pas vu, la gravité vous rapproche rapidement du sol. Tentant de retrouver votre équilibre, mais faisant pire que mieux c'est finalement votre tête qui se rattrape au bureau dans un grand bruit sourd. Puis tout devient noir et vous n'entendez que le rire hilare d'un gobelin.

Revenant à vous dans le couloir avec une grosse bosse sur la tête, l'examineur vous regarde l'air circonspect. « Bon on peut dire que vous avez raté l'épreuve. Ce n'est pas grave... je suppose. Vous n'êtes pas obligé de réussir toutes les épreuves de toute manière. Allez vers le test d'intelligence vous voulez bien... et cette fois tachez de ne pas vous blesser. ».

Vous perdez un point de vie.

◇ *Aller passer le test de raisonnement.*

Ni vu ni connu

Le gobelin semble absorbé par sa tâche, une telle marque de concentration est une chose exceptionnelle pour un membre de sa race mais pour vous c'est une aubaine. Avançant vers lui sans bruit, restant dans les coins les plus sombres de la pièce vous arrivez derrière lui sans qu'il ne le remarque. Lui faisant les poches sans qu'il ne remarque rien vous trouvez finalement un parchemin. Le gobelin ne vous a toujours pas repéré et c'est très bien. Vous le dépliez délicatement pour vérifier qu'il s'agit bien du bon document et une fois rassuré sortez de la pièce.

De retour dans le couloir, vous remettez le parchemin à l'examineur avec un petit sourire satisfait. Ce dernier l'examine brièvement et vous adresse un petit clin d'œil. Alors comme ça on préfère la discrétion hein ? Bon choix j'étais comme vous avant mais un jour j'ai pris une dague dans le genou et depuis plus moyen de marcher sans me faire repérer. Bon prenez ça et partez en direction de l'épreuve d'intelligence. ». Vous prenez la petite carte attestant de la réussite de votre épreuve et vous préparez à prendre congé de votre interlocuteur.

◇ *Aller passer le test de raisonnement.*

Erreur d'acquisition

Les choses sont prometteuses, le gobelin contrairement à la plupart de ceux de sa race semble être capable de se concentrer sur sa tâche. Vous vous glissez dans les ombres de la pièce et arrivez sans peine derrière le petit être vert sans qu'il vous remarque. Mettant la main dans sa poche vous touchez le parchemin des doigts. C'est à ce moment que le gobelin se retourne vers vous. « Moi pouvoir aider vous ? ». Pris la main dans le sac vous saisissez le parchemin et courez vers la sortie, claquant la porte derrière vous.

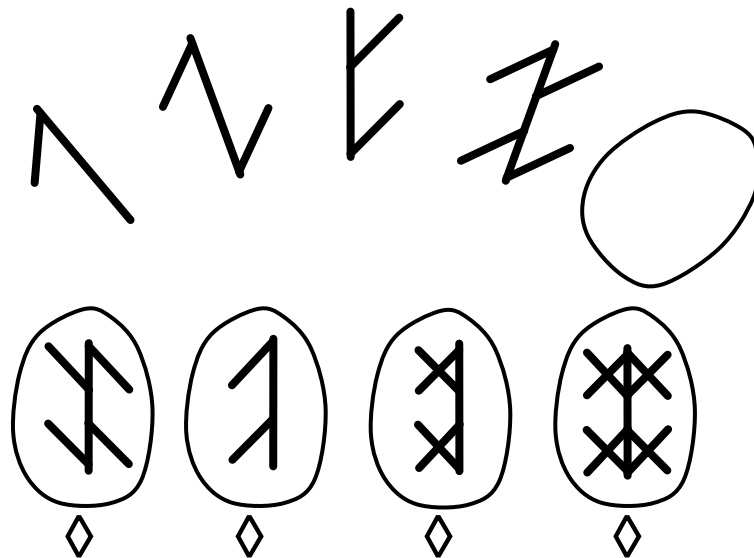
Tentant de retrouver votre constance vous remettez le parchemin pris au gobelin à l'examineur qui vous regarde d'un air amusé. « Ça ne s'est pas passé comme prévu hein ? » demande-t-il. Examinant le parchemin il se met à rire. « Je crois que vous vous êtes trompé, c'est la liste de courses du gobelin ça... bon raté pour cette fois on dirait mais vous n'êtes pas obligé de réussir toutes les épreuves. Allez passer le test d'intelligence et essayez de faire mieux. ».

◇ *Aller passer le test de raisonnement.*

L'épreuve d'intelligence

Vous entrez dans la pièce au moment où la guerrière orque sort en fulminant et dégageant une forte odeur que vous n'aviez pas remarquée auparavant. Visiblement son test ne s'est pas bien passé. Après l'avoir laissé passer (et ainsi évité de s'attirer son courroux), vous entrez dans une pièce circulaire au centre de laquelle se trouve un nain devant une table de pierre.

« Ah vous voilà aspirant. Bienvenue à vous. J'espère que vous ferez mieux que la personne précédente. Bon, le test est simple, sur la table vous voyez une suite de runes. Vous devrez la compléter avec l'une des quatre pierres runiques présentes. Simple non ? Par contre évitez de vous tromper. » A ces mots un sourire semble naître sur ses lèvres ce qui ne présage rien de bon en cas d'échec.



Un choix peu judicieux

Vous choisissez la rune, sûr de votre choix et la déposez dans l'alcôve prévue à cet effet. A peine posée, la rune semble inamovible et commence à luire d'une lumière bleutée. Un bruit sourd commence à se faire entendre et, peu rassuré, vous regardez l'examineur. Ce dernier vous regarde avec un grand sourire et vous dit. « Vous devez la toucher pour valider votre choix. ».

Après un moment d'hésitation vous vous exécutez. A peine avez-vous effleuré la rune qu'un éclair sort de la table de pierre vous propulsant à l'autre bout de la pièce. Légèrement sonné, c'est le rire de l'examineur barbu qui vous ramène à la réalité. « ah ah ah... Je ne m'en laisserais jamais. Mais ne vous en faites pas. Ça ne va pas vous tuer. Bon par contre vous vous doutez bien que vous avez loupé le test. Dirigez-vous vers la pièce suivante en espérant que vous êtes meilleur au combat qu'aux énigmes. ».

Vous perdez 1 point de vie

◇ *Aller passer le test de combat.*

Un choix judicieux

Vous prenez la rune, pas totalement sûr de vous et la mettez dans l'alcôve. A peine posée elle se bloque et luit d'une lueur verte apaisante. Vous regardez l'examineur qui vous rend un regard déçu. « Vous êtes moins drôle que la brute d'avant. Mais bon, je suppose que tous les aspirants ne sont pas totalement idiots. Prenez cette carte validant votre test et dirigez-vous vers le test de combat. ». Prenant la petite carte que vous tend votre interlocuteur vous vous apprêtez à vous diriger vers la pièce suivante.

◇ *Aller passer le test de combat.*

Surprise !!!

Après un temps de réflexion vous vous décidez. C'est cette rune c'est certain. Vous la saisissez et la mettez dans l'encoche. Une fois engagée la rune reste inerte et un énorme son semblable à un cri de canard retentit. Vous regardez en direction de l'examineur qui vous répond. « Vous devriez regarder au plafond. ». A peine avez-vous levé la tête qu'un torrent de matière puante et collante se déverse sur vous et dans votre bouche que vous aviez ouverte pour répondre au nain. A la texture et à l'odeur, il semble que les employés de Pôle Aventure aient trouvé un moyen original d'utiliser leurs déchets corporels.

Rabaissant la tête vous regardez l'examineur barbu qui rit à en tomber par terre. « Ah ah ah... comme la barbare... Je ne m'en laisserais jamais. Ah ah ah... il y a un sceau d'eau au fond de la pièce pour vous laver le visage... par contre je l'ai pas encore changée depuis un mois. Bon par contre vous avez loupé le test. Quand vous vous serez débarbouillé, passez à la salle suivante pour l'examen de combat. ».

Quittant le nain hilare, vous vous lavez grossièrement dans le seau d'eau croupie et puante et vous préparez au test suivant.

◇ *Aller passer le test de combat.*

Boum !!!

Après un temps de réflexion vous choisissez la rune non sans une certaine hésitation. A peine l'avez-vous placée dans l'alcôve prévue à cet effet qu'un bruit sourd commence à se faire entendre. Pire, la rune commence à luire d'une lueur orangée menaçante et la table de pierre commence à se fissurer et à se craqueler. Vous regardez le nain qui semble paniquer. « Vite... retirez la rune avant qu'il ne soit trop tard. ». Maintenant c'est toute la salle qui tremble, vous tentez de retirer la rune mais impossible de la bouger. Pire votre main est collée à elle et la table commence à émettre une forte chaleur... tout tremble, ça va exploser. Vous fermez les yeux vous repentant d'avoir voulu devenir aventurier. La chaleur est de plus en plus grande et vous sentez que votre main commence à brûler. Un rugissement survient vous glaçant le sang. Et au moment où tout aurait dû exploser une simple petite flammèche de deux centimètres apparaît au-dessus de votre main et tout revient à la normale. Que s'est-il passé ?

Les rires de l'examineur de petite taille vous donnent un indice. « ah ah ah... Comme un débutant. Ça marche à chaque fois. Oh mais faites pas cette tête vous ne risquez rien. Regardez il n'y a même pas de brûlure sur votre main. Dites-vous qu'au moins vous n'avez pas fait le même choix que la barbare d'avant et contrairement à d'autres vous avez réussi à garder le contrôle de votre vessie. Bon par contre vous avez raté le test. Dirigez-vous vers la salle suivante et tâchez d'être meilleur en combat qu'en énigme. ».

◇ *Aller passer le test de combat.*

Test de combat

Passant une porte au fond de la salle, vous arrivez dans une grande cour couverte de sable avec en son centre une grande cage contenant une volaille particulièrement grande et agitée. Devant la cage se tient une grande femme elfe dans une magnifique armure ornée de dragons... La guerrière fut certainement une aventurière de renom pour porter un tel bijou. Vous apercevant, elle soupire et lève les yeux aux ciel.

« Vous devez être le dernier candidat ? J'espère que vous n'allez pas me décevoir. Je suis Aleride Andarinne, aventurière de renom et formatrice à mi-temps dans les arts de combat. Je suis là pour examiner votre aptitude au combat. Vous combattrez un adversaire peu dangereux. Après, libre à vous de vouloir en combattre un autre si vous ne vous faites pas tuer. Mais avant tout, si vous n'avez pas d'arme allez prendre un bâton dans le tonneau là-bas. On les met à disposition car on a parfois des sorciers qui arrivent sans armes et ne veulent pas utiliser leur précieux sort ou leur précieuse baguette. ».

Que décidez-vous ?

◇ *Aller prendre une arme.*

◇ *Demander à commencer le combat.*

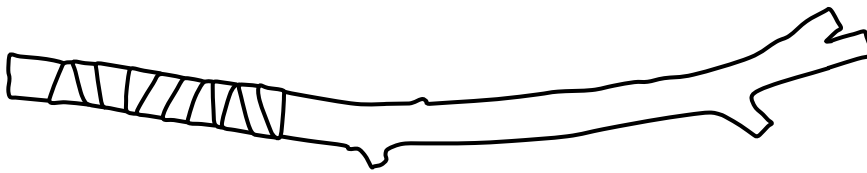
Du bon matériel

Alérïde lève les yeux au ciel et vous regarde avec un certain mépris.

« Ça veut devenir aventurier et ça ne pense même pas à prendre une arme. Et si vous vous retrouvez face à une horde de zombies en colère vous allez faire quoi ? leur demander gentiment d'arrêter de manger les gens ? ou mieux leur faire un gros câlin ? Allez prendre un des bâtons là-bas. Ça devrait faire l'affaire. »

Vous avisez l'un des bâtons disposant d'une poignée en tissu rangé dans un tonneau à votre droite. La plupart semblent avoir connu des jours meilleurs et aucun soldat digne de nom n'en voudrait même pour s'entraîner... mais vous ne pouvez pas faire la fine bouche.

Vous obtenez :



Bâton d'entraînement (combat +1, détruit après le combat où il est utilisé)

Note : vous venez de trouver une arme. Au même titre que les armures, casques, bottes... vous ne pouvez pas porter un nombre d'armes illimité. A l'exception des armes de quête (indiqués comme tel), vous ne pouvez pas porter plus de deux armes ou une arme à deux mains. De même vous ne pouvez pas avoir deux armures etc... en revanche avant un combat vous pouvez choisir d'utiliser une arme ou non.

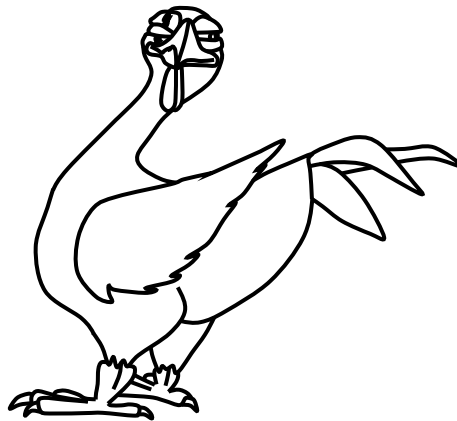
◇ *Demander à commencer le combat.*

Un combat presque épique

Aleride hoche la tête d'approbation et s'approche de la cage. « Bien, préparez-vous je vais ouvrir la cage. Faites attention, cette volaille a tué un candidat ou deux alors essayez de ne pas me faire perdre mon temps. ».

Note : vous allez effectuer un combat. Votre objectif est de parvenir au score indiqué sous l'illustration de l'adversaire. Pour ce faire vous devez cumuler les bonus liés à votre équipement dans le respect des limites (seulement une armure, un casque, pas plus de deux armes...). Si la somme n'est pas suffisante vous devrez jeter 1D6 et l'ajouter à la somme obtenue. Si la somme n'est pas suffisante vous perdez un point de vie et lancez un second dé et ainsi de suite. Vous pouvez utiliser un seul consommable/sort avant chaque lancé de dé.

Poule hypertrophiée énermée :



(combat 7+)

Vous vainquez sans peine l'outrecuidant volatile agité. L'elfe vous regarde avec une absence d'intérêt certain. « Quoi vous vous attendiez à ce que je vous félicite ? Il faudra faire mieux pour m'impressionner. Mais vu l'adversaire que j'ai en réserve il vaudrait peut-être mieux s'arrêter là. ».

Que décidez-vous ?

◇ *S'arrêter là.*

◇ *Demander un vrai adversaire.*

Une lâcheté salvatrice ?

Aleride vous regarde pour la première fois avec une forme de respect et vous sourit chaleureusement.

« Vous êtes plus sage que je ne le pensais aventurier. La plupart des nouveaux foncent dans mon piège grossier et se font tuer par un troll que l'on garde en réserve. Sans équipement adapté et une bonne préparation, un tel adversaire peut s'avérer particulièrement coriace. Vous connaissez vos limites et ça vous maintiendra en vie. Prenez ça et retourner voir Alarik. ».

L'elfe en armure élégante vous tend une carte validant la réussite de l'épreuve de combat.

◇ *Retourner voir Alarik*

Fierté coûteuse

L'élégante elfe se prend la tête dans les mains en soupirant. Et se dirige vers une grande porte au fond de la cour. « Vous êtes tous les mêmes les nouveaux, une petite provocation et vous foncez dans tous les pièges. Mais c'est votre choix. ». Aleride tire un levier qui ouvre la porte. Bien que vous n'arrivez pas à distinguer ce qui se trouve dans la pénombre de la salle, une odeur nauséabonde assaille vos narines. Puis vint un grognement, puis des pas lourds qui font presque trembler le sol. Enfin il est là, un énorme troll de presque trois mètres de haut avec une lourde masse... peut être auriez-vous du ravalé votre fierté.

Note : les adversaires avec le symbole ✖ infligent deux points de dégâts au lieu d'un seul lors des combats si vous faites un résultat inférieur ou égal à 3 lors des lancers de dés.

Troll surprise :



(combat 15+)

Vous arrivez à vaincre le troll de justesse. Impressionnant par là même l'examinatrice qui s'attendait à devoir encore retirer un cadavre. Celle-ci vous tend une carte validant votre test de combat et vous invite à retourner voir Alarik.

◇ *Retourner voir Alarik*

L'heure du bilan

Vous retournez dans le bureau d'Alarik. Arrivé devant la porte, vous entendez un combat. Alors que vous alliez ouvrir, la porte cède sur ses gonds et vous vous retrouvez projeté au sol. Relevant la tête, vous remarquez que la barbare orque qui était avec vous au début de l'examen, git sur vous, une plaie béante sur le flanc. Vous débarrassant du corps, vous entrez dans la pièce et apercevez Alarik l'arme au poing qui vous regarde d'un air menaçant. Vous voyant, il se ravise.

« J'espère que vous avez meilleur caractère que celle-là. Elle a raté tous ses tests... elle a même failli se faire tuer par le poulet. Vous comprenez qu'on ne peut pas se permettre d'avoir de tels incompetents. Bon, donnez-moi les cartes des défis que vous avez validés. »

Que décidez-vous ?

◇ *Donner trois cartes* [nécessite trois défis réussis].

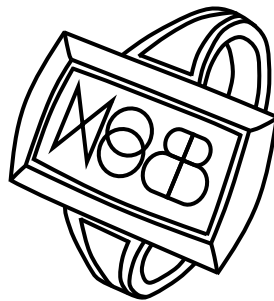
◇ *Donner deux cartes* [nécessite deux défis réussis].

◇ *Donner une carte* [nécessite un défi réussi].

Un vrai aventurier

« Trois défis réussi, ma foi vous êtes prometteur... bien plus que les deux idiots qui sont arrivés avec vous aujourd'hui. Bon vous êtes admis, vous pourrez bénéficier des services de Pôle Aventure...enfin tant que vous payez. Et vu votre niveau, je vais vous donner un petit quelque chose qui vous sauvera en cas de besoin. ».

Vous obtenez :



Anneau du looser coriace (si vous perdez votre dernier point de vie cette bague est détruite. Vous revenez à la vie avec 2 points de vie.)

Vous avez réussi, vous pouvez maintenant commencer votre nouvelle vie d'aventure. L'avenir s'annonce prometteur et vous avez même une petite assurance en cas d'adversaire trop coriace.

Fin

Bilan mitigé

« Deux tests réussis, bah c'est la moyenne pour les nouveaux, dans mon temps c'était trois mais avec les nouvelles normes, le manque de candidatures...
Considérez que vous êtes admis. Vous pourrez désormais recevoir des quêtes de Pôle Aventure. ».

Vous êtes admis même si le résultat n'est pas à la hauteur de vos attentes. Il n'y a plus qu'à attendre que l'on vous confie un contrat en espérant qu'il ne s'agisse pas simplement d'aller chercher un chat perdu, ou retrouver une grand-mère égarée.

Fin

Nul

« Une seule quête réussie et c'était tuer un poulet ? Ici on cherche des aventuriers pas des bouchers-charcutiers. Arrêter de me faire perdre mon temps et pensez plutôt à votre reconversion. Quoique, pendant que j'y pense j'ai une tâche à vous confier. Quitter ce bâtiment et ne revenez plus. Ça devrait être dans vos cordes ça. ».

Vous quittez les lieux sous les insultes d'Alarik et les quolibets des personnes qui attendent dans le hall d'accueil. Tout le monde se moque de vous. Sorti de cette misérable aventure vous pensez à votre avenir... il faudra sûrement vous reconvertir. Peut-être en cuisine ?

Fin