

La poule verte



Antoine Thibaut

Début de la quête

Cela fait maintenant plusieurs heures que vous attendez dans le hall de Pôle-Aventure dans l'espoir de trouver une quête à votre hauteur. Dans la même pièce attendent au même titre que vous tout un ensemble disparate de barbares, magiciens, voleurs etc... La plupart semblent bien plus expérimentés que vous. Soudain un son de cloche retentit suivi d'une annonce : « Le numéro 14B est demandé au guichet 3 ». Ça y est vous y êtes, dans quelques instants vous pourrez enfin commencer une nouvelle quête épique pleine de monstres, de mystères et surtout de richesses. On dirait que vous avez bien fait d'investir le reste de vos économies dans ce service mettant en relation l'offre et la demande.

Arrivé au guichet vous faite face à un petit gnome obèse, la truffe sèche, le regard vide semblant perdu dans sa paperasse. Sans vous jeter un regard, il vous annonce :

« Je vois sur votre dossier que c'est la première fois que vous faites appel à nos services. Vous ne semblez pas très expérimenté... Vous avez de la chance il me reste un travail. Un fermier du nom de Grotno Penajo s'est fait voler sa poule dans sa ferme à Terremôle. La mission est de lui rapporter, si possible en vie. Inutile de nous demander une autre quête nous n'avons rien d'autre. Si vous n'êtes pas content veuillez remplir le formulaire B.42 C-3 et nous vous recontacterons dans les 6 mois. Bonne journée. »

Que décidez-vous ?

◇ *Accepter la quête. Après tout il faut bien commencer quelque part. [0.2]*

◇ *Partir en proférant des jurons, vous trouverez votre propre aventure. [0.1]*

0.1 Une aventure épique

Et dire que vous avez laissé toutes vos économies là-dedans. C'est une honte. A force de recherche vous finissez par trouver quelque chose qui vous correspond mieux. Une sombre histoire de démon qui terroriserait une taverne. ÇA c'est héroïque.

Vous rendant sur place, le tenancier vous tient un récit abracadabrantesque de fin du monde, de cuisinier héroïque. Comme si la cuisine pouvait sauver le monde d'un démon. N'écoutez que votre courage et votre héroïsme vous entrez dans la taverne arme au poing, vous vous rendez dans la pièce du fond où est caché le démon et lui lancez un grand : « Ton heure est venue, monstre ! » ou quelque chose du genre. Le démon vous regarde, l'air plus amusé que surpris et avant que vous ne compreniez ce qui vous arrive vous dévore.

Et bien quoi, vous vous attendiez à une meilleure fin ? La prochaine, fois vous devriez peut-être suivre le fil de la quête au lieu de faire le malin.

0.2 Le zéro arrive

Après une longue route d'au moins 1h de marche, vous arrivez au village de Terremôle. C'est un petit hameau pittoresque sentant bon le lisier et la campagne mais vos sens de héros ressentent aussi les relents d'aventure. Le village ne comprend guère plus qu'une quarantaine de maisons en torchis plus ou moins délabrées.

Après une rapide reconnaissance en arpentant les rues de terre où se bousculent quelques enfants, cochons et ivrognes occasionnels, vous dressez un rapide plan de la ville. Au centre se trouve la place du village avec la mairie qui sert aussi de prison, poste de police, salle des fêtes et hôpital. Au nord, on trouve une taverne qui semble être le principal centre culturel de la populace locale. Au sud, on trouve un marché où l'activité va bon train tous les jours jusqu'à l'heure joyeuse de la taverne.

◇ *Vos démarches de prospection vous amènent à vous arrêter sur la place du village. [1.a.1]*

1.a.1 La place du village

Vous y voilà. Le centre du village. Une grande place quasi déserte et circulaire avec en son centre une grande statue de pierre en forme d'épi de maïs faisant face à la mairie. Comble de la richesse et du bon goût, la place est pavée avec des pierres presque régulières et presque de la même couleur.

Interrogeant un petit groupe d'enfants vous apprenez que la ferme de Grotno se trouve à la lisière est du village. Vous avisez qu'il faudra certainement commencer par là mais quelque chose vous retient. Peut-être que vous pourriez commencer votre enquête, qui sait, vous tomberez sûrement sur des personnes que vous risquez de ne pas voir plus tard.

Que décidez-vous ?

◇ *Commençons par la taverne... pour enquêter bien sûr. [1.b.1]*

◇ *Il devrait y avoir un peu plus de monde au marché et peut être des indices. [1.c.1]*

◇ *Mieux vaut ne pas perdre de temps. Direction la ferme. [1.d.1]*

1.b.1 La taverne

Après quelques minutes vous arrivez devant un grand bâtiment de bois dont l'écriteau du fronton indique « La Vache Ivre ». Si l'on y ajoute l'homme affalé ronflant près de l'entrée, les occasionnelles traces de vomi sur le pas de porte et les relents musqués et ethanolés qui se dégagent du bâtiment, vous pouvez raisonnablement penser être arrivé à destination.

Prenant votre courage à deux mains, vous passez le pas de la porte entrant dans une grande pièce mal éclairée, aux volets tirés où se mêlent l'odeur de la sueur, de l'alcool frelaté, et d'une cuisine à base d'oignon et de gras. Plus ou moins ternes et couvertes de taches, les quelques tables accueillent une quinzaine de clients tous plus ou moins éméchés et édentés dont les conversations tournant autour des cultures et de l'arrivée prochaine de l'heure joyeuse sont le plus souvent passionnées et incompréhensibles pour vous.

Avisant que la plupart des clients ne sont pour la plupart plus totalement sobres, vous vous approchez du bar.

Que décidez-vous ?

- ◇ *Mieux vaut se fondre dans la masse et boire un ou deux verres. [1.b.2]*
- ◇ *Vous devriez peut-être trouver quelqu'un ayant des informations utiles. Commençons la prospection. [1.b.3]*
- ◇ *Ils sont fous et ivres, vous ne pourrez rien tirer d'eux. Le marché sera sûrement une meilleure solution. Vous ne pourrez plus revenir à la taverne. [1.c.1]*
- ◇ *Inutile de perdre du temps, direction la ferme de Grotno. [1.d.1]*

1.b.2 Une nuit arrosée

Après une brève hésitation de circonstance, vous décidez de prendre un verre du pinard local. Il est plus fort que prévu et son goût rappelle vaguement un mélange de pomme de terre, de miel, d'oignon et de vieille chaussette. Vous voyant quelque peu dubitatif, le tavernier vous explique justement que ces ingrédients entrent dans la préparation et qu'il tient la recette d'un de ses ancêtres. Vous appréciant, il décide de vous offrir un second verre que vous videz d'un tra... d'un treuuu... d'un trait. Oui c'est ça. Il est gentil le taverrrnier. Faudrait pas non plus l'explotrer. « Un troisième pour moi monsieur le tavernier du bar... vous êtes gentil vous savez ? ». Vous levez votre verre et vous vous faites la rouflaxion que l'envers... non l'endroit est magnifique... « Cette caverne est parfaite... et toi là, je t'aime pas. T'es moche et tu sens le raton laveur. » dites-vous en deusignant un...

Vous vous réveillez quelques heures plus tard au bord du village les côtes endolories, la tête comme une enclume et quelques dents en moins. Vous vous souvenez vaguement d'une bagarre générale. Réussissant vaguement à rassembler vos idées et les lambeaux de votre fierté vous vous rendez compte que vous êtes non loin de la ferme de Grotno.

Vous perdez 1 point de vie... ça vous apprendra à picoler.

◇ Vous vous dirigez vers la ferme de Grotno d'un pas mal assuré après vous être passé le visage dans une flaque d'eau croupie. [1.d.1]

1.b.3 Un informateur méfiant

A force de poser des questions vous finissez par tomber sur un habitué, un orque dénommé Tuzoktok dont la vivacité d'esprit ne semble égalée que par la petitesse de son embonpoint... et au bruit de grincement au moindre de ses mouvements, vous vous demandez par quel héroïque miracle son tabouret peut le supporter. Il vous faut bien du courage et de l'adresse pour esquiver le souffle particulier et les postillons acérés qu'il vous éjecte au visage à chacune de ses paroles. Mais vous êtes sur la bonne piste.

« Alors comme ça vous cherchez la poule de Grotno ? Est-ce que j'ai l'air d'avoir une tête à voler des poules ? Dans ma famille, on élève des bœufs de père en fils depuis au moins 10 ans. Alors j'ai pas d'temps à perdre avec une poule. Surtout une comme celle-là. Bon j'étais peut-être proche de chez lui quand c'est arrivé mais... et attendez un peu ! Qu'est ce qui m'dit que vous êtes pas là pour faire disparaître les témoins ?... Ouais vous avez une sacrée tête de méchant. Oubliez ce que j'ai dit j'sais rien de rien. »

Que décidez-vous ?

☒ *Tenter de le convaincre (test d'intelligence 9+). Réussite [1.b.4] / Echec [1.b.5]*

☒ *Tenter de le convaincre de manière « persuasive » (test de force 8+).*

Réussite [1.b.6] / Echec [1.b.7]

◇ *Inutile de perdre votre temps avec lui. Le marché sera sûrement une meilleure solution. Vous ne pourrez pas revenir à la taverne. [1.c.1]*

◇ *Inutile de perdre du temps, direction la ferme de Grotno. [1.d.1]*

1.b.4 Une langue libérée

Après une heure de négociation et plusieurs verres d'alcool généreusement offerts, Tuzotok dont la diction commence à fortement décliner se libère enfin.

« Vous le dites à personne hein ? Le soir où la poule a disparu j'étais pas loin de Grotno... enfin de sa ferme quoi. Il m'avait dit que l'élevage de bœuf c'était bon pour les nains et les lopettes... que le plus dur c'est l'élevage de poulet... Comme s'il y connaissait quelque chose. Alors du coup, moi j'suis pas content et je veux me venger. Je voulais prouver qu'un bœuf est plus fort qu'une poule en les faisant combattre dans une arène. Comme ça, si un bœuf est plus fort qu'une poule ça prouverait que les élever c'est plus dangereux donc plus un truc de bonhomme. Mais v'là t'y pas que quand j'arrive sur place j'entends un vacarme pas possible derrière chez lui. J'attends un peu et quand j'vais chercher la poule bah la clôture est défoncée et il y a plus de volaille... Disparue la poule. Mais promis monsieur le juge, c'est pas moi qui l'ai volée. »

Et c'est sur ces belles paroles que l'orque s'enfonce dans un profond sommeil nommé coma éthylique. Malgré son récit quelque peu original il semble avoir dit la vérité.

Que décidez-vous ?

◇ *Un petit verre avant de partir ne ferait pas de mal. [1.b.2]*

◇ *Ils sont tous ivres, vous ne pourrez rien tirer d'eux. Le marché sera sûrement une meilleure solution. Vous ne pourrez plus revenir à la taverne. [1.c.1]*

◇ *Inutile de perdre du temps, direction la ferme de Grotno. [1.d.1]*

1.b.5 Pas vraiment convainquant

Malgré tous vos arguments, l'orque semble de plus en plus paranoïaque. A cours d'idée vous tentez de lui offrir à boire mais la quantité d'alcool nécessaire pour le calmer le fait divaguer sur la force respective des poules et des bœufs avant de l'amener dans les bras d'un sommeil profond.

Vous aurez peut-être plus de chance une prochaine fois.

Que décidez-vous ?

- ◇ *Un petit verre avant de partir ne ferait pas de mal. [1.b.2]*
- ◇ *Vous ne pourrez plus rien tirer d'utile de cet endroit. Le marché sera surement une meilleure solution. Vous ne pourrez plus revenir à la taverne. [1.c.1]*
- ◇ *Inutile de perdre du temps, direction la ferme de Grotno. [1.d.1]*

1.b.6 Une bouche coopérative

Bien qu'imposant, il semble que quelques mandales bien ajustées aient eu raison de la paranoïa de vote nouvel ami. Entre deux crises de sanglots il se décide à tout vous révéler.

« Vous le dites à personne hein ? Le soir où la poule a disparu j'étais pas loin de Grotno... enfin de sa ferme quoi. Il m'avait dit que l'élevage de bœuf c'était bon pour les nains et les lopettes... que le plus dur c'est l'élevage de poulet... Comme s'il y connaissait quelque chose. Alors du coup moi j'suis pas content et je veux me venger. Je voulais prouver qu'un bœuf est plus fort qu'une poule en les faisant combattre dans une arène. Comme ça si un bœuf est plus fort qu'une poule ça prouverait que les élever c'est plus dangereux donc plus un truc de bonhomme. Mais v'là t'y pas que quand j'arrive sur place j'entends un vacarme pas possible derrière chez lui. J'attends un peu et quand j'vais chercher la poule bah la clôture est défoncée et il y a plus de volaille... Disparue la poule. Mais promis monsieur le juge, c'est pas moi qui l'ait volé. »

Cette révélation faite, vous le congédiez d'un regard mauvais. L'orque part alors en courant et en hurlant (ce qui n'est pas rien vu son poids) sous le regard à la fois amusé et étonné des autres clients.

Que décidez-vous ?

◇ *Un petit verre avant de partir ne ferait pas de mal. [1.b.2]*

◇ *Vous ne pourrez plus rien tirer d'utile de cet endroit. Le marché sera surement une meilleure solution. Vous ne pourrez plus revenir à la taverne. [1.c.1]*

◇ *Inutile de perdre du temps, direction la ferme de Grotno. [1.d.1]*

1.b.7 Un peu trop convainquant

Vous vous préparez à le faire parler, prenez l'air méchant et menaçant, levez votre bras pour le frapper et... Tuzoktok s'évanouit de peur dans une mare de sa propre fabrication. Vous ne tirerez rien de lui, hormis des bottes souillées.

Que décidez-vous ?

◇ *Un petit verre avant de partir ne ferait pas de mal. [1.b.2]*

◇ *Vous ne pourrez plus rien tirer d'utile de cet endroit. Le marché sera sûrement une meilleure solution. Vous ne pourrez plus revenir à la taverne. [1.c.1]*

◇ *Inutile de perdre du temps, direction la ferme de Grotno. [1.d.1]*

1.c.1 Le marché

Après quelques pas, vous débouchez sur une place vaguement octogonale, un peu plus propre que le reste du village et dont le centre est occupé par un puits. Sur ces bords, quelques étals de marchands plus ou moins biens fournis où s'affairent clients et marchands.

C'est alors que vous alliez commencer votre prospection que vous remarquez, au centre de la place juché sur une caisse, un petit goblin dans une bure verte fiente particulièrement peu saillante qui harangue la foule. « Repentez-vous humains, orques et non-gobelins... repentez-vous car votre fin approche. Oui la fin de votre monde est à vos portes notre déesse Pouikata est de retour... Les gobelins règneront bientôt en maîtres. ». Il continue sa diatribe sous le regard à la fois amusé et atterré des badauds qui ne semble pas voir en lui ou en ses dires une menace quelconque.

Que décidez-vous ?

- ◇ *Ce goblin sait peut-être quelque chose. [1.c.2]*
- ◇ *Mieux vaut ignorer le petit être et partir à la recherche d'informations. [1.c.6]*
- ◇ *Inutile de perdre plus de temps ici. La taverne donnera sûrement des choses plus intéressantes. Vous ne pourrez plus revenir au marché. [1.b.1]*
- ◇ *Inutile de perdre du temps, direction la ferme de Grotno. [1.d.1]*

1.c.2 Fin de la messe

Alors que vous vous approchez du prêcheur, ce dernier vous prend à partie et vous dit. « Vous, oui vous monsieur, les aventuriers de votre espèce se sont toujours moqué de nous. Parce que nous étions petits, lâches et incompetents, vous avez presque toujours refusé l'aide des gobelins. Mais cela va changer. Préparer vous à notre règ... ». Il n'eut pas le temps de finir sa phrase, trop occupé qu'il était à s'affaler par terre après qu'un garde (ou plutôt un fermier dans une vieille armure cabossée et rouillée) l'ait assommé d'un coup de gourdin. « Merci de votre aide citoyen, ça va faire le troisième gobelin qu'on doit enfermer cette semaine. A croire qu'ils ont tous perdu la tête... enfin pour eux c'est beaucoup dire. »

Après un reniflement dédaigneux, le gardien de la paix charge le gobelin sur son épaule. Et vous remarquez que l'orateur comateux a fait tomber un objet lors de sa chute.

Que décidez-vous ?

Ξ *Tenter de prendre l'objet avant que le garde ne le remarque. (fourberie 5+)*
Réussite [1.c.3] / Echec [1.c.4]

◇ *Remettre le pendentif au garde. [1.c.5]*

1.c.3 Ni vu ni connu

Faisant appel à toute votre discrétion, vous ramassez l'objet que le gobelin a laissé tomber par terre sans éveiller l'attention du garde trop occupé qu'il était à maugréer sur l'odeur que ne manquerait pas de laisser le gobelin sur ses vêtements. Vous enfournez votre acquisition dans votre poche et attendez quelques minutes avant de l'examiner. Il s'agit d'un collier fait d'un lacet de cuir orné d'un pendentif verdâtre rappelant vaguement la forme d'un oiseau difforme, le tout dégageant une odeur rance dont on ne peut savoir avec certitude si elle provient de l'objet lui-même ou de son précédent porteur. A l'arrière du pendentif vous trouvez une rune étrange probablement magique. Bien que nauséabond et franchement moche, ce pendentif devrait vous être utile.

Vous obtenez



pendentif de Pouikata (intelligence +1)

Que décidez-vous ?

- ◇ *Peut-être que quelqu'un aura des informations utiles ici. [1.c.6]*
- ◇ *Tout ça m'a donné soif, direction la taverne. Vous ne pourrez plus revenir au marché. [1.b.1]*
- ◇ *Inutile de perdre du temps, direction la ferme de Grotno. [1.d.1]*

1.c.4 Rattrapage

Vous identifiez ce qu'a perdu le gobelin comme un pendentif, hésitez un instant à le prendre, et au moment où vous vous baissez, le garde se retourne. Vous voilà en fâcheuse posture. Le garde qui semble étonnamment vif d'esprit vous jette un regard plein de reproche. Vous n'avez plus vraiment le choix. Vous ramassez l'objet et lui remettez comme « preuve à conviction ». Il vous remercie de votre aide et vous invite à adopter un comportement irréprochable. S'éloignant avec son prisonnier il vous lance un « Je vous ai à l'œil. » plein de sous-entendus avant de disparaître dans une ruelle.

Pas très fructueuse cette opération, au moins vous vous en êtes sorti sans dommages. Vous devriez faire plus attention à l'avenir.

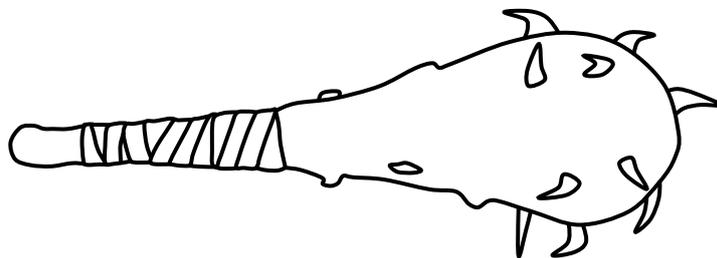
Que décidez-vous ?

- ◇ *Peut-être que quelqu'un aura des informations utiles ici. [1.c.6]*
- ◇ *Les gens commencent à vous regarder bizarrement, mieux vaut quitter l'endroit. Direction la taverne. Vous ne pourrez plus revenir au marché. [1.b.1]*
- ◇ *Inutile de perdre du temps, direction la ferme de Grotno. [1.d.1]*

1.c.5 Une bonne action récompensée

Vous identifiez l'objet tombé comme un pendentif plutôt moche et nauséabond. N'écoutez que votre sens du devoir, (après tout c'est vous le héros), vous le remettez au garde. Ce dernier regarde l'objet avec un regard mi-dégouté mi-content, ne sachant pas s'il doit être ravi ou non que vous lui remettiez cette preuve olfactivement et visuellement agressive. Après un léger temps de réflexion, il vous prend le pendentif des mains et vous dit.

« Je vous remercie pour votre aide citoyen. Il est rare de voir des aventuriers se comporter avec un tel respect pour la loi. En récompense de votre bonne action prenez ceci, je l'ai trouvé lors d'une perquisition le mois dernier. ». Il vous donne un gros gourdin couvert de piques et de dents ; vous serre la main et s'en va pestant contre l'odeur que ne manquera pas de laisser le prisonnier sur ses vêtements. Examinant votre nouveau bien vous vous rendez compte qu'il semble émettre une légère aura verdâtre que le garde n'a sûrement pas remarqué.



Vous obtenez Splutch

(combat +1, dégâts+1)

Que décidez-vous ?

◇ *Ceci étant fait reprenons la prospection. [1.c.6]*

◇ *Votre bonne action mérite bien une récompense. Direction la taverne. Vous ne pourrez plus revenir au marché. [1.b.1]*

◇ *Inutile de perdre plus de temps, direction la ferme de Grotno. [1.d.1]*

1.c.6 Une ragoteuse utile ?

A force de poser des questions vous finissez par tomber sur une femme bien portante et d'un âge certain. Entre deux ragots sur des personnes dont vous ne connaissez absolument rien, elle se décide à vous donner quelques informations utiles.

« Et je ne vous ai pas tout dit, Toubiloupak... Mais si vous savez le gnome qui vit près de chez Grotno, et bien il paraît qu'il souhaite avoir le monopole du commerce des poules et des œufs. En plus, il paraît que Grotno a toujours refusé de lui vendre sa seule poule. Vous ne le dites à personne hein ? Mais je crois que c'est à cause de ça que la poule de Grotno est verte. Oui, verte. Vous ne le saviez pas ? Il faut vous tenir au courant mon petit. D'ailleurs, à ce propos vous connaissait Lidia, la fille du tavernier... » Il vous faudra une bonne heure pour arriver à vous défaire de la ragoteuse. Au moins avez-vous appris des informations qui pourront peut-être vous être utiles.

Que décidez-vous ?

◇ *Vous n'en apprendrez sûrement pas plus ici, direction la taverne. Vous ne pourrez plus revenir au marché. [1.b.1]*

◇ *Inutile de perdre plus de temps, direction la ferme de Grotno. [1.b.1]*

1.d.1 Rencontre avec Grotno

Vous y voici enfin. La ferme de Grotno, le lieu ou votre quête prendra enfin tout son sens. Hésitant un instant devant la porte de la bâtisse délabrée vous vous décidez vite à toquer. Après un court instant durant lequel vous avez pu apprécié l'état de délabrement du bâtiment de pierre au toit de chaume troué, la porte s'ouvre laissant s'échapper le fumet d'une cuisine à base d'oignons et de choux qui vient se mêler à l'odeur ambiante de lisier et le parfum plus diffus de l'aventure. L'ouverture de la porte laisse apparaître devant vous un homme bien portant dont les yeux semblent rouges d'avoir trop pleuré. Après s'être essuyé les yeux sur son tablier couvert de taches de graisse pour mieux vous observer, ses yeux semblent s'éclairer d'un espoir nouveau.

« C'est vous l'aventurier ? je savais que j'avais raison de m'assurer auprès de Pôle Aventure. Ils l'avaient dit au moindre problème on envoie un aventurier pour tout résoudre. Je vous en supplie ma Shildera, ma chère petite poule, elle a été enlevée. Elle est peut-être verte et ne donne presque pas d'œufs, mais elle est tout ce que j'ai. Ramenez là moi et je vous donnerai tout l'or que j'ai mis en réserve. Ma pauvre Shildera... ma petite puce. Je suis sûre que c'est ce sale Toubiloupak qui me l'a prise. Si vous avez des questions n'hésitez pas. »

Que voulez-vous demander ?

◇ *Votre poule est verte ? [1.d.2]*

◇ *Pourquoi accuser Toubiloupak ? [1.d.3]*

◇ *Je ne vais pas vous déranger plus longtemps. Rentrez chez vous, je m'occupe de tout. [2.a.1]*

1.d.2 Shildera la verte

« Oh que oui elle est verte... mais croyez pas qu'elle a toujours été comme ça. Quand elle était petite c'était une petite poule blanche toute normale. Mais un jour, je me rendais chez Toubiloupak, ça c'était quand on était encore amis, et là elle est tombée dans un pot de peinture et est devenue complètement verte. On a tout essayé durant des jours mais la couleur a toujours refusé de partir. Et puis cette couleur n'a rien changé à son comportement de toute manière. C'était toujours ma petite Shildera. Et je suis sûre que c'est ce Toubiloupak qui l'a prise. »

Que voulez-vous savoir d'autre ?

◇ *Pourquoi accuser Toubiloupak ? [1.d.3]*

◇ *Je ne vais pas vous déranger plus longtemps. Rentrez chez vous, je m'occupe de tout. [2.a.1]*

1.d.3 Une accusation fondée ?

« Pourquoi ? Parce qu'il essaye de racheter ma poule. Ça a commencé après qu'elle soit devenue verte. Il disait que c'était pour me rembourser à cause du problème et pour m'aider à en racheter une autre. Comme si j'allais me séparer de ma petite Shildera d'amour. Mais comment voulez-vous que je fasse, il possède presque toutes les poules du village. Je suis sûr que j'allais devoir essayer de racheter l'une des siennes au prix fort. Je me demande même s'il n'a pas fait exprès de teindre ma poule en vert juste pour me la racheter.

Et puis, depuis quelques temps, il s'est mis à acheter toutes les poules des environs et a fait agrandir au moins deux fois sa ferme. Il l'a dit à personne mais tout le monde a compris. Il veut avoir le monopole du commerce des poules et des œufs. J'avais beau garder tous les œufs pour moi, ça devait le rendre malade de pas pouvoir acheter ma poule.

En plus, on a vu des gobelins trainer non loin de chez moi. Je suis sûr que Toubiloupak les a recrutés pour me voler ma poule. »

Que voulez-vous savoir d'autre ?

◇ *Votre poule est verte ? [1.d.2]*

◇ *Je ne vais pas vous déranger plus longtemps. Rentrez chez vous, je m'occupe de tout. [2.a.1]*

2.a.1 L'enquête commence

Alors que vous êtes sur le point de prendre congé, de votre client ce dernier ajoute qu'il n'a pas touché au poulailler depuis la disparition de sa poule au cas où quelqu'un viendrait enquêter.

Vous tournez dans votre tête toutes les informations que vous avez acquises depuis le début de votre aventure. Toubiloupak semble être une bonne piste, d'un autre côté vous trouverez peut-être plus d'informations dans le village.

Que décidez-vous ?

- ◇ *Direction le village. Il y aura certainement quelque chose d'utile. [2.b.1]*
- ◇ *Commençons par inspecter le poulailler. [2.d.1]*
- ◇ *Toubiloupak est suspect allons lui poser quelques questions. [2.c.1]*

2.b.1 Retour au village

L'heure avançant, le village semble plus actif et les rues plus pleines. A force de persuasion vous finissez par apprendre auprès d'un garde que le gobelin aperçus près de la ferme de Grotno semblait faire partie d'un groupe plus important qui causait quelques ennuis au village. Non pas qu'ils furent violents ou aient volé quoique ce soit, mais ils arpentaient les rues alpaguant les passants pour leur parler de fin du monde, d'une déesse quelconque et du règne à venir de la race goblinne. L'une des rares personnes ayant porté un semblant d'attention aux petits êtres à l'odeur musquée vous apprend qu'ils étaient à la recherche d'un animal unique qui serait l'incarnation de l'âme goblinne et qui serait la réincarnation de leur déesse qu'ils devraient sacrifier ou quelque chose du genre. D'un garde, vous apprenez que certains des gobelins prosélytes furent enfermés en prison.

De Toubiloupak, vous n'apprenez pas grand-chose, hormis que si les habitants sont partagés à son sujet, tous ceux interrogés semblent s'accorder sur le fait qu'il souhaiterait obtenir toutes les poules des environs.

Que décidez-vous ?

◇ *Aller voir les gobelins en prison. [2.b.2]*

◇ *Retour chez Grotno, le poulailler doit sûrement donner des informations plus utiles. [2.d.1]*

◇ *C'est une perte du temps. Interroger Toubiloupak fera sûrement plus avancer les choses. [2.c.1]*

2.b.2 Rencontre avec les verts

Arrivé à la mairie, vous suivez un garde qui vous amène au sous-sol dans la « prison ». Il s'agit d'une cave à vin aménagée à l'aide de grilles de fortune derrière lesquelles s'entassent une dizaine de gobelins. Malgré l'odeur laissée par les invités des lieux, le seul garde chargé de leur surveillance semble endormi. Alors que vous vous approchez de la cellule, les babilllements des petites créatures cessent. L'un d'entre eux, sans doute leur chef se rapproche de vous.

« Nous pas faire confiance à étrangers. Repentez-vous car le règne des gobelins approche. Quoi vous vouloir ? »

Que voulez-vous demander. ?

◇ *Que font tous ces gobelins en ville ? [2.b.3]*

◇ *Est-ce que vous savez quelque chose sur la poule de Grotno ou Toubiloupak ? [2.b.7]*

2.b.3 Prophétie de fin du monde

Le goblin vous regarde avec un grand sourire. « Nous être venus ici pour ramener notre reine, notre déesse, la grande Pouikata. La mère de tous les gobelins. Celle qui nous a donné naissance. Elle va libérer notre peuple, les autres races trembleront enfin devant nous. Nous chevaucherons les filles de Pouikata et règneront sur ce monde. Mais n'ayez pas peur. Ceux qui se repentiront pourront nous servir et ne subiront pas notre colère. Notre règne approche... Notre règne approche. L'incarnation de Pouikata est arrivée, nous l'avons enfin trouvée. »

Que voulez-vous demander. ?

◇ *L'incarnation de Pouikata ? [2.b.4]*

◇ *Est-ce que vous savez quelque chose sur la poule de Grotno ou Toubiloupak ? [2.b.7]*

2.b.4 Un goblin suspicieux

« Vous pensez que moi tout révéler à vous ? Vous avez l'air d'un héros... Vous voudriez pas empêcher l'arrivée des gobelins au pouvoir ? Moi goblin, pas orque. »

Que désirez-vous faire ?

☒ *Tenter de convaincre que vous ne voulez pas empêcher le règne des gobelins. (test d'intelligence 11+) Réussite [2.b.5] / Echec [2.b.6]*

☒ *Convaincre à l'aide du pendentif de Pouikata (nécessite le pendentif de Pouikata et test d'intelligence 5+) Réussite [2.b.5] / Echec [2.b.6]*

2.b.5 Une langue déliée

Le gobelin vous regarde avec hésitation son regard vide laissant apparaître sa difficulté à raisonner de manière logique. Après une intense réflexion, il vous fait un grand sourire et vous dit. « D'accord. Moi vous faire confiance. Vous pas avoir l'air méchant, surement ami des gobelins qui va nous aider à nous libérer. Notre chef avoir entendu parler de poule verte. Poule verte être incarnation de Pouikata. Pas être faite pour humains alors nous décider de ramener incarnation de déesse à maison des gobelins. Maison être au nord après la forêt, mais attention forêt dangereuse, gens souvent se perdre et vilaines bêtes parfois manger gobelins. Mais nous avoir route secrète. Aller être à gauche, à droite, et toujours tout droit. »

A cet instant un autre gobelin coupe alors leur chef et lui dit. « Pourquoi toi donner route dangereuse, lui avoir l'air gentil ? Vraie route être à droite, à gauche, tout droit, à gauche, passer le tronc, tout droit et à droite. Surtout à la fin pas aller tout droit. ».

Vous vous apprêter à demander d'autres informations mais c'est à ce moment que le garde se réveille. Vous jetant un regard à la fois confus et en colère il vous somme de quitter les lieux.

A partir de maintenant vous pourrez à tout moment entrer dans la forêt [3.a.1].

Que décidez-vous ?

◇ *Direction la forêt, La poule verte vous attend. Vous ne pourrez plus revenir à la prison [3.a.1]*

◇ *Retourner inspecter le poulailler de Grotno. Au cas où. Vous ne pourrez plus revenir à la prison [2.d.1]*

2.b.6 Un gobelin peu loquace

Le gobelin vous regarde l'air atterré par la faiblesse de votre argumentation. « Vous pensez que moi bête à ce point ? Les gars, faisons appel à la colère de Pouikata. » A ces mots les gobelins se mettent en face de vous et pendant que quelques-uns frappent leur gamelle sur le sol, d'autre sautent dans tous les sens en faisant des bruits de poule. Le tintamarre tira rapidement le garde chargé de surveiller les petits prisonniers de son sommeil et son réveil fut d'autant plus brutal que l'un des êtres verdâtres eut la bonne idée de lui jeter à la figure le contenu de son seau d'excréments. Rouge de colère il se tourne vers vous.

« Qu'est-ce que vous avez fait ? Sortez d'ici tout de suite. On n'a pas idée d'agiter les prisonniers comme ça. Déguerpissez avant que je vous enferme avec eux. ». Avisant les regards mauvais des prisonniers et l'odeur des lieux vous choisissez de quitter les lieux au plus vite. En remontant l'escalier menant vers la sortie vous entendez distinctement, entre deux insultes du garde. « Pouikata avoir répondu à nos prières... Elle a fait fuir le méchant homme. ».

Que décidez-vous ?

◇ *Domage. Vous aurez peut-être plus de chance avec Toubiloupak. Vous ne pourrez plus revenir à la prison [2.c.1]*

◇ *Retourner à la ferme de Grotno inspecter le poulailler. Vous ne pourrez plus revenir à la prison [2.d.1]*

2.b.7 Des informations utiles

« Moi pas connaitre Grotno sauf si lui être méchant homme qui détenait incarnation de notre déesse. Par contre moi connaitre bien Toubiloupak sait bien le préparer. Être bon potage goblin avec limaces, hérisson, champignons et gras de poubelles. Etonné qu’humains connaitre bien gastronomie des gobelins. ».

Devant les hochements de tête des gobelins présents, vous comprenez deux choses. La première, ils n’ont visiblement jamais entendu parler de Toubiloupak. La seconde que vous ne devriez jamais goûter à la cuisine goblinne... non pas que vous en ayez eu envie.

Que décidez-vous ?

- ◇ *Cette histoire d’incarnation de Pouikata semble suspecte essayer d’en apprendre plus. [2.b.4]*
- ◇ *Quitter les lieux et interroger Toubiloupak, il n’a peut-être pas engagé de gobelins pour commettre son forfait, mais il n’est pas innocent pour autant. Vous ne pourrez plus revenir à la prison [2.c.1].*
- ◇ *Retourner inspecter le poulailler de Grotno pour trouver des indices. Au cas où. Vous ne pourrez plus revenir à la prison [2.d.1].*

2.c.1 Rencontre avec Toubiloupak

Arrivé à la ferme de Toubiloupak, vous ne pouvez que constater le contraste avec celle de Grotno. Là où celle de Grotno tombait presque en ruines et était très modeste, celle de Toubiloupak était bien entretenue, vaste et entre les parterres de fleurs on distinguait clairement quelques bâtiments encore en construction. Passant sur un petit chemin de briques entre deux gigantesques haies taillées en poulets, Vous arrivez à l'entrée de ce qui semble être la maison du suspect. Vous frappez à la porte d'entrée et entendez une petite voix suraiguë crier avec un débit à peine intelligible « J'arrive ».

Alors que la porte s'ouvre quelques instants après, vous voyez devant vous un petit être au crâne particulièrement surdéveloppé et aux sourcils broussailleux... un gnome. Richement vêtu et avec un certain bon goût, il vous observe sous toutes les coutures en maugréant des « oui... oui... très intéressant... ce doit être ça. ». Se décidant enfin à vous tendre la main pour vous saluer il vous dit. « Bienvenue. Je suis Toubiloupakalouratibotavinatakoriolis, mais les aimables personnes de ce village m'appellent simplement Toubiloupak, mais bon c'est toujours ce qui arrive avec les noms gnomes. Vous devez être un aventurier engagé par Grotno, je n'ai pas volé sa poule. Entrez je suppose que nous avons à parler. ».

Que décidez-vous ?

◇ *Entrer dans la maison. [2.c.2]*

◇ *Rester sur le perron pour discuter. [2.c.9]*

2.c.2 Une discussion courtoise

Il vous regarde l'air satisfait. Vous le suivez jusqu'à un salon carré richement décoré de colonnades, vases dorés. En son centre autour d'une petite table finement ouvragée, votre gnomesque hôte vous invite à vous assoir dans un fauteuil couvert d'une couverture violette. Après une longue inspiration Toubiloupak vous regarde droit dans les yeux et vous raconte d'un débit qu'il essaie manifestement de contenir.

« Venons-en au fait voulez-vous ? Bien. Je n'ai pas volé la poule de Grotno. Est-ce que j'ai essayé de lui racheter ? Oui et plusieurs fois à une valeur supérieure à celle du marché. Est-ce que j'essaie d'acheter toutes les poules des environs ? Oui. Mais vu que vous n'allez surement pas me croire voici quelque chose qui devait faciliter les choses. » Il vous tend une potion. « C'est une potion de vérité concoctée par mon cousin. Vous pouvez la vérifier si vous ne me croyez pas. ».

Que décidez-vous ?

Ξ *Essayer d'identifier la potion (test d'intelligence 8+) Réussite [2.c.3] / Echec [2.c.4].*

◇ *Ne pas lui laisser prendre la potion... ça pourrait être un piège. [2.c.8]*

2.c.3 La vérité va jaillir

Vous débouchez la petite fiole, et reniflez le liquide blanchâtre qu'elle contient. Observez son opacité, sa réaction à la lumière... en versez un petit peu sur votre paume et après quelques tests supplémentaires, vous en êtes certain. Il s'agit bien d'une potion de vérité. Vous remettez alors la potion au gnome qui la boit d'un trait et vous dit.

« Je suis prêt à commencer. Que voulez-vous savoir ? ».

Que décidez-vous ?

◇ *Commencer l'interrogatoire. [2.c.6]*

◇ *Lui poser une question gênante pour être certain que la potion fasse effet. [2.c.7]*

2.c.4 Un test peu concluant.

Vous inspectez l'épais liquide blanc légèrement métallisé à l'odeur rappelant vaguement un mélange de fromage, de viande avariée et de fleurs des champs... mais rien n'y fait vous êtes incapable de l'identifier. Vous pourriez toujours en avaler quelques gouttes pour être sûr, mais cela pourrait être un piège.

Que décidez-vous ?

◇ *Lui faire boire la potion et commencer l'interrogatoire. [2.c.6]*

◇ *L'interroger sans la potion. [2.c.8]*

◇ *Goûter la potion pour en voir les effets. [2.c.5]*

2.c.5 Plan B

Prenant votre courage à deux mains vous déversez dans votre gosier quelques gouttes de la potion. Le goût est très particulier mêlant vieux fromage, brocoli, épices et rose... mais au moins ce n'est pas de l'acide. Vous décidant à avaler la mixture épaisse vous sentez légèrement votre tête se mettre à tourner. La potion semble agir. Mais pour être certain vous demandez à votre hôte qui vous regarde d'un œil mi- amusé, mi- surpris de vous poser une question. Se prenant au jeu il vous demande « Quel fut votre moment le plus gênant ? ».

Ne contrôlant plus votre bouche vous lui racontez la fois où, complètement ivre vous avez embrassé un goblin en le prenant pour votre mère... satisfait du résultat et très honteux vous vous apprêtez à rendre la potion au gnome pour qu'il la prenne, mais ce dernier s'empresse alors de vous bombarder de questions plus gênantes les unes que les autres. C'est ainsi après avoir révélé de nombreux secrets honteux comme votre peur des poneys, votre goût pour le ragoût de rat aux champignons, votre aversion pour la bière et bien d'autres choses que la potion finit de faire effet. Autant rassuré qu'humilié, vous tendez le reste de la potion à votre hôte hilare qui l'avale d'un coup et vous regarde, prêt à répondre à vos questions.

Que décidez-vous ?

◇ *Commencer l'interrogatoire. [2.c.5]*

2.c.6 Un interrogatoire concluant

Toubiloupak sous l'effet du sérum se met à parler la vitesse folle propre aux gnomes. « Je vous l'ai déjà dit je n'ai pas volé la poule de Grotno, oui j'ai essayé de l'acheter et à plusieurs reprises. Mais c'était autant pour le rembourser après l'accident que pour avoir le maximum de poules. Et vous savez pourquoi je veux toutes ces poules ? Ce n'est pas simplement pour avoir le monopole du commerce des œufs... c'est encore mieux que ça vous verrez. J'ai trouvé la clef de la richesse mieux qu'une poule aux œufs d'or. Une fois que j'aurais toutes les poules des environs le prix des œufs va s'envoler... et non seulement je vais pouvoir vendre les œufs au prix fort, mais mon plan ne s'arrête pas là. Ceux qui n'auront pas les moyens d'acheter des œufs pourront toujours louer les poules pour une durée déterminée. Imaginez un peu, les pâtisseries de la région seront contraintes d'acheter mes œufs au prix fort... et les habitants qui n'auront pas l'argent nécessaire devront me louer les poules. Et sans poules pas de poulets, de coqs... je règnerais sans partage sur le commerce des volailles de la région. J'aurai plus de pouvoir que n'importe qui... même le seigneur Frendore devra s'agenouiller devant moi... Mouahhh... Alors imaginez bien que ce n'est pas la petite poule verte de Grotno qui me fait peur. Au pire j'avais prévu qu'elle tombe malade ou ait un accident. Mais je pense savoir qui l'a fait, ce sont sûrement les gobelins. Allez voir à la prison vous devriez trouver quelque chose d'utile. Et si vous ne me croyez pas allez inspecter les poulaillers. ».

Que décidez-vous ?

◇ *Inspecter les poulaillers de Toubiloupak au cas où. [2.c.13]*

◇ *Direction la prison. Vous ne pourrez pas revenir chez Toubiloupak. [2.b.2]*

◇ *Retourner voir le poulailler de Grotno. Vous ne pourrez pas revenir chez Toubiloupak [2.d.1]*

2.c.7 Un test rassurant ?

Après avoir attendu que le breuvage fasse effet sur Toubiloupak vous tentez de trouver les questions les plus gênantes possibles. C'est ainsi que vous apprenez de ce dernier sa peur des vaches, l'histoire du jour où ivre il aurait embrassé un cochon au lieu de sa fiancée d'alors, et son goût un peu trop prononcé pour les haricots qui le force à se parfumer à outrance.

Bien que particulièrement gênant ce moment semble prouver l'efficacité du filtre.

◇ *Commencer l'interrogatoire. [2.c.6]*

2.c.8 Un interrogatoire sur confiance

Toubiloupak hausse les épaules et range la fiole. « Bien je vais vous dire tout ce que je sais. Pour commencer non je n'ai pas volé ou fait voler la poule de Grotno. J'essaye bien d'avoir toutes les poules de la région mais une petite poule verte n'est pas une menace pour mes plans. Je ne vous en dirais pas plus car ça ne concerne pas votre enquête mais sachez simplement que je vais devenir très riche grâce au monopole du commerce des œufs.

Par contre pour ce qui est de votre enquête je peux peut-être vous aider. Il y a quelques temps j'ai vu des gobelins roder près de chez votre employeur. Plusieurs d'entre eux ont été arrêtés et mis dans la prison sous la mairie. Vous trouverez peut-être des informations là-bas. Et si vous ne me faites toujours pas confiance, vous pouvez librement inspecter mes poulaillers. Mais attention pas de désordre. ».

Que décidez-vous ?

◇ *Inspecter les poulaillers de Toubiloupak au cas où. [2.c.13]*

◇ *Direction la prison. Vous ne pourrez pas revenir chez Toubiloupak. [2.b.2]*

◇ *Retourner voir le poulailler de Grotno. Vous ne pourrez pas revenir chez Toubiloupak [2.d.1]*

2.c.9 Une discussion tendue

Toubiloupak soupire puis s'adresse à vous. « Si vous voulez faire ça sans politesse c'est votre choix. Allons droit au but. Non je n'ai pas volé la poule de Toubiloupak. Oui je réunis des poules pour avoir un monopole mais vu que Grotno n'a qu'une poule et garde ses œufs pour lui je n'ai pas de temps à perdre à voler son volatile vert. Et si vous avez fini de me faire perdre mon temps je vous conseillerais d'aller voir ailleurs. Oh et si ça vous amuse allez inspecter mes poulaillers, je n'ai plus de temps à perdre avec vous. ». Et sur ces mots il vous claque la porte au nez.

Que décidez-vous ?

Ξ *Il a l'air suspect et il vous a manqué de respect... il va falloir le faire parler. (test de force 10+) Réussite [2.c.10] / Echec [2.c.11].*

◇ *Inutile de perdre plus de temps avec ce grincheux, mais inspectons tout de même les poulaillers. [2.c.13]*

◇ *Direction le village. Il y aura peut-être des informations intéressantes. Vous ne pourrez plus revenir chez Toubiloupak [2.b.1]*

◇ *Retourner voir le poulailler de Grotno. Vous ne pourrez plus revenir chez Toubiloupak [2.d.1]*

2.c.10 Un interrogatoire musclé

N'écoutez que votre courage et vos biceps vous ouvrent la porte d'un grand coup de pieds faisant s'affaler Toubiloupak qui se tenait derrière. Vous le saisissez par le col, le soulevez à hauteur de votre visage et lui dites. « Et maintenant tu vas tout me dire. ».

Après quelques baffes pour l'aider à mieux comprendre où se situait son intérêt, il vous livre tout ce qu'il sait. Cela se résume en trois points. D'une part il n'a pas volé la poule de Grotno et n'a jamais voulu qu'elle devienne verte. Deuxième point, il a prévu d'acheter toutes les poules de la région pour, d'une part, avoir le monopole du commerce des œufs et d'autre part proposer un service de location de poule pour se faire encore plus d'argent. Enfin il vous dit avoir aperçu des gobelins trainer non loin de la ferme de Grotno et certains d'entre eux auraient été enfermés en prison. C'est peut-être une bonne piste.

A la fin de votre petite discussion vous décidez d'assommer Toubiloupak au cas où lui viendrait l'idée d'appeler la garde du village.

Que décidez-vous ?

◇ *Une si belle maison sans surveillance... il doit y avoir des choses intéressantes.*
[2.c.12]

◇ *Inspecter les poulaillers de Toubiloupak au cas où.* [2.c.13]

◇ *La prison semble être une bonne piste. Vous ne pourrez plus revenir chez Toubiloupak.* [2.b.2]

◇ *Retourner voir le poulailler de Grotno. Vous ne pourrez plus revenir chez Toubiloupak.* [2.d.1]

2.c.11 Entrée en scène ratée

Vous vous préparez à enfoncer la porte... vous vous lancez de tout votre poids contre elle mais vous écrasez simplement avant de vous affaler sur le sol. A moitié groggy, vous tentez de vous relever et apercevez Toubiloupak qui s'approche de vous, un petit bâton à la main et vous met un gros coup sur la tête. Il vous flanque ensuite un gros coup de pied au fessier vous forçant à partir. Vous vous éloignez en courant en entendant « Si je vous revois dans le coin j'appelle la garde. J'ai essayé d'être gentil mais il y a des limites. Voyou, faquin, fils de noblin (fils d'un nain et d'un goblin)... il y a intérêt à ce que je ne vous revois pas dans les parages. ».

Vous perdez 1 point de vie.

Que décidez-vous ?

◇ *Enquêter au village pourrait être une bonne option. Vous ne pourrez plus revenir chez Toubiloupak. [2.b.1]*

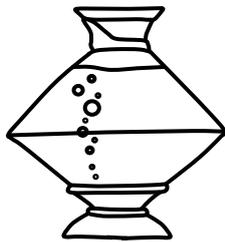
◇ *Retourner voir le poulailler de Grotno. Vous ne pourrez pas revenir chez Toubiloupak. [2.d.1]*

2.c.12 Pillage !!!

Vous fouillez la maison de fond en comble. Vous y trouvez quelques babioles sans importance et les rares objets de valeur semblent enfermés dans des coffres qu'il faudrait un temps fou pour crocheter ou forcer. Malgré tout, votre réquisition des biens de Toubiloupak, faite pour le bien de votre enquête vous aura apporté deux choses.

Vous trouvez tout d'abord une potion de soin dans une belle fiole en verre. Cela pourra s'avérer fort utile en cas de combat. Mais votre plus belle acquisition est sans conteste un anneau d'or, orné d'arabesques d'argent et d'une pierre orangée émettant une douce lumière.

Vous obtenez :



Potion de soin

(consommable, rend 2 points de vie)



Anneau de Toubiloupak

(intelligence +1)

Que décidez-vous ?

◇ *Inspecter les poulaillers de Toubiloupak au cas où. [2.c.13]*

◇ *La prison semble être une bonne piste. Vous ne pourrez plus revenir chez Toubiloupak. [2.b.2]*

◇ *Retourner voir le poulailler de Grotno. Vous ne pourrez plus revenir chez Toubiloupak. [2.d.1]*

2.c.13 Les poulaillers du gnome

Contournant la maison de Toubiloupak, vous sentez les poulaillers bien avant de les voir. Au fil de votre avancée l'odeur de la fiente se fait de plus en plus marquée et commence à vous donner envie de libérer votre dernier repas des contraintes de votre digestion.

C'est alors que vous arrivez sur les lieux. Face à vous se dresse le plus grand poulailler que vous n'avez jamais vu. Ce dernier se compose de deux grands bâtiments, séparés par une vaste cour le tout entouré d'une palissade de deux mètres de haut. Mais ce n'est qu'une fois à l'intérieur que la surprise est la plus grande. Là, courent en caquetant en tous sens des centaines de poules ce qui ajoute à votre nausée une des plus grosses migraines de votre vie. A votre vue, des dizaines de poules se précipitent vers vous dans l'espoir d'obtenir du grain, vous couvrant rapidement de plumes et de fiente. Voyant que vous n'en avez pas elles tentent d'attirer votre attention en picorant vos pieds.

Que décidez-vous ?

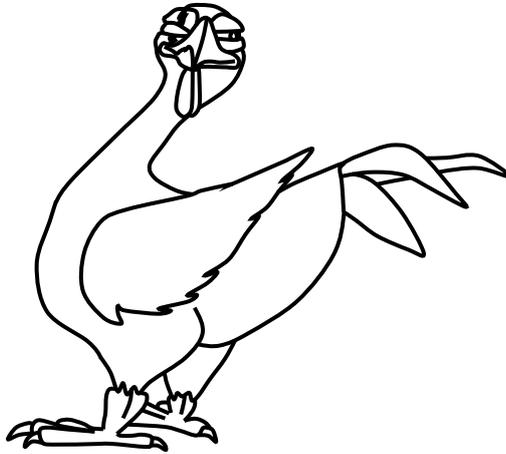
◇ *Leur apprendre la vie à ses sales bêtes. Hors de question de vous faire picorer sans rien faire. [2.c.14]*

Ξ *Ignorer les poules et inspecter les lieux. (test de fourberie 10+) Réussite [2.c.15] / Echec [2.c.16]*

2.c.14 L'attaque de la poule

Vous commencez par shooter dans une poule puis donnez un coup de poing à une autre. Voyant que vous devenez agressif, certaines poules commencent à fuir en tous sens et un représentant particulièrement imposant de l'espèce vous toise se préparant à l'attaque. Enfin un peu de combat dans cette aventure.

Poule hypertrophiée énermée :



Combat 7+

Le combat fut difficile, mais vous voilà finalement vainqueur. Couvert du sang de la bête vous envisagez un moment de prendre sa tête pour trophée mais vous vous ravisez rapidement en raison de l'odeur de la bête.

*Ξ Le calme étant revenu, vous pouvez inspecter les lieux (test de fourberie 10+)
Réussite [2.c.15] / Echec [2.c.16]*

2.c.15 Une découverte intéressante

Après près de deux heures à inspecter le poulailler vous en avez le cœur net, la poule de Grotno n'est pas ici. Toubiloupak semble bien avoir dit la vérité. Cette inspection vous aura cependant coûté cher car non seulement vous avez grâce au concours des poules, libéré votre dîner de l'asservissement de votre estomac ; mais de plus votre prestance naturelle est quelque peu entachée par une couche de fiente qui semble avoir marqué durablement vos vêtements.

C'est alors que vous étiez sur le point de partir que vous remarquez dans l'un des bâtiments, une petite trappe cachée. L'ouvrant vous trouvez tout un ensemble de fioles contenant un liquide verdâtre légèrement brillant avec une étiquette marquée « hormones de croissance, pour des poules plus fortes et plus grandes. Utilisable sur les humains pour une durée limitée. Attention augmente l'agressivité. ». Vous décidez d'en emprunter une puis quittez les lieux.

Vous obtenez :



Hormones de croissance

(consommable, force +1, dégâts +1)

Que décidez-vous ?

- ◇ *Enquêter au village pourrait être une bonne option. Vous ne pourrez plus revenir chez Toubiloupak. [2.b.1]*
- ◇ *Retourner voir le poulailler de Grotno. Vous ne pourrez pas revenir chez Toubiloupak. [2.d.1]*

2.c.16 Une fouille peu fructueuse

Couvert de fiente, votre dignité, votre odeur naturelle perdue jusqu'à votre prochain bain et votre estomac libéré, c'est après deux heures de recherches que vous arrivez à la conclusion que la poule de Grotno ne se trouve pas ici. Si vous avez loupé quelque chose, ce n'est pas ce que vous cherchiez selon toute vraisemblance. Vous voilà contraint de quitter les lieux bredouille. La poule n'a vraisemblablement pas été prise par le gnome.

Que décidez-vous ?

◇ *Enquêter au village pourrait être une bonne option. Vous ne pourrez plus revenir chez Toubiloupak. [2.b.1]*

◇ *Retourner voir le poulailler de Grotno. Vous ne pourrez pas revenir chez Toubiloupak. [2.d.1]*

2.d.1 Un poulailler ravagé

Vous voici sur les lieux du crime. Un petit poulailler entouré d'une petite palissade en bois dont la porte git sur le sol. Inspectant les lieux vous remarquez de nombreuses petites traces de pas. Visiblement Shildera n'a pas été enlevée par une, mais plusieurs personnes... et de petite taille. Surement des gobelins ou des gnomes. Les voleurs ne semblent même pas avoir essayé de cacher leurs traces, ou celles laissées par la poule durant son transport tant par les plumes que la fiente. La piste étant simple à suivre, elle vous amène à l'orée d'une sombre forêt qui ne présage rien de bon.

Il vous semble à peu près certain que les ravisseurs sont passés par là, mais il sera difficile de suivre la piste avec toutes ces feuilles. De plus, il est peu probable une fois à l'intérieur que vous ayez le courage de revenir en arrière. Peut-être faudrait-il enquêter pour obtenir plus d'indices.

A partir de maintenant vous pourrez à tout moment entrer dans la forêt (p. 47)

Que décidez-vous ?

◇ *Enquêter au village pourrait être une bonne option. [2.b.1]*

◇ *Aller interroger Toubiloupak, on ne sait jamais, ça éviterait peut-être des périls inutiles. [2.c.1]*

◇ *Entrer dans la forêt. [3.a.1]*

3.a.1 Promenons-nous dans les bois

Vous voici dans la forêt. Elle est plutôt sombre et dense et ne vous inspire guère confiance. Vous sentez qu'il ne sera pas simple de vous y retrouver sans faire un plan et qu'il vaudrait mieux suivre les divers sentiers.

Trois sentiers partent de votre position. L'un allant à l'ouest longeant l'orée de la forêt, les chemins du nord et de l'est s'enfoncent dans la forêt.

Note : si vous avez trouvé des objets dans la forêt ces derniers ne vont pas réapparaître comme par magie si vous revenez au même endroit. Par contre les monstres auront eu le temps de soigner leurs blessures/être remplacés sauf exceptions explicites. Vous pourrez donc refaire les combats si vous vous trompez de route ou si le cœur vous en dit. De plus, à partir de maintenant vous ne pouvez plus accéder directement à l'entrée de la forêt.

Que décidez-vous ?

◇ *Aller vers l'ouest [3.b.1]*

◇ *Aller vers le nord [3.f.1]*

◇ *Aller vers l'est [3.k.1]*

3.a.2 Fausse route

Vous enfonçant peu à peu dans la forêt, le sentier s'effaçant peu à peu sous vos pas... vous finissez par vous perdre. Après plusieurs heures de marche vous arrivez par chance à retrouver le chemin par lequel vous êtes entré. Il ne vous reste plus qu'à tout recommencer. Vous vous dites que vous auriez peut-être dû faire une carte des lieux.

Que décidez-vous ?

◇ *Aller vers l'ouest [3.b.1]*

◇ *Aller vers le nord [3.f.1]*

◇ *Aller vers l'est [3.k.1]*

3.b.1 Pendant que le loup est là

Vous engageant sur le chemin en ligne droite vous entendez un grognement. Là devant vous se trouve un vieux loup vous regardant la bave aux lèvres.

Sac à puces mécontent :



Combat 9+.

Vous arrivez à mettre en fuite votre adversaire mais pour combien de temps. Il est probable que si vous repassiez par ici il vienne prendre sa revanche. Quoiqu'il en soit vous voici face à un nouveau choix. Un chemin semble continuer vers l'ouest et l'autre s'enfonce plus profondément dans la forêt vers le nord.

Que décidez-vous ?

◇ *Aller vers l'ouest [3.a.2]*

◇ *Aller vers le nord [3.c.1]*

◇ *Aller vers l'est [3.a.1]*

3.c.1 Le danger vient d'en haut

A cran dans cette forêt où se mêlent de nombreux bruits, vous arrivez à un nouveau croisement. Si l'on compte la route sur laquelle vous vous trouvez il y a quatre sentiers.

Réfléchissant sur votre choix vous apercevez une ombre se déplacer rapidement d'arbre en arbre et se cacher dans un buisson près de vous en émettant d'étranges bruits. Préférant agir avant d'être attaqué, vous frappez de toutes vos forces. Ecartant le feuillage, vous découvrez le cadavre d'un écureuil. Vous êtes peut-être un peu à cran.

Que décidez-vous ?

◇ *Aller vers l'ouest [3.d.1]*

◇ *Aller vers le nord [3.i.1]*

◇ *Aller vers l'est [3.f.1]*

◇ *Aller au sud [3.b.1]*

3.d.1 Un nouveau choix

Avançant prudemment dans la forêt, tentant de retrouver votre calme, vous arrivez à un nouvel embranchement. L'un des chemins semble s'enfoncer plus profond dans la forêt vers le nord et le second semble aller vers l'est. En tendant l'oreille vous entendez de légers bruits provenant de ce dernier chemin et une odeur de viande grillée assaille vos narines. Peut-être trouverez-vous quelqu'un qui pourra vous aider.

Que décidez-vous ?

◇ *Aller vers l'ouest [3.e.1]*

◇ *Aller vers le nord [3.a.2]*

◇ *Aller vers l'est [3.c.1]*

3.e.1 Surprise !!!

Vous engageant sereinement sur le sentier vous commencez à voir une lumière percer devant vous à travers les arbres et le crépitement du feu vous semble rassurant. Cependant, au fil de votre approche, quelque chose vous dérange. A l'odeur de la viande grillée se mêle une horrible odeur de crasse, d'excrément et de sueur. De plus, vous commencez à entendre le pas lourd de celui qui semble être à l'origine du feu. Peut-être un orque en armure venu chasser.

Avançant avec prudence vers la lueur des flammes, se cachant derrière les arbres vous finissez par apercevoir l'auteur de l'odeur et des bruits. Non ce n'est définitivement pas un orque. Là assis près du feu se trouve un énorme troll en train de faire rôtir un elfe sur une broche, sûrement un aventurier qui n'a pas eu de chance.

Par chance le cuisinier ne semble pas encore avoir remarqué votre présence, vous pourriez peut-être rebrousser chemin discrètement.

Que décidez-vous ?

Ξ *Tenter de rebrousser chemin. (test de fourberie 10+) Réussite [3.e.2] / Echec [3.e.3]*

◇ *Enfin un peu d'action. Chargezzzzzz. [3.e.4]*

3.e.2 Chut

Faisant attention de rester dans l'ombre, évitant les brindilles et racines vous arrivez à partir discrètement. Retournant au précédent croisement vous vous retrouvez face à un choix. Revenir sur vos pas là où l'écureuil vous avait surpris, prendre le sentier vers le nord où retourner voir le troll car après tout rien ne dit qu'il est méchant... Si ?

◇ *Revenir sur vos pas. Vous ne pourrez pas retourner en 3.e.1 [3.d.1]*

3.e.3 Crac!

Vous apprêtant à partir en toute discrétion, vous posez le pied sur une branche morte qui émet alors un son retentissant. Le troll lève la tête, l'air benêt et se dirige vers vous l'air mécontent. Ça y est-il vous a repéré l'heure n'est plus à la fuite.

Troll mécontent



Combat 15+

(Une fois vaincu le troll ne réapparaît pas)

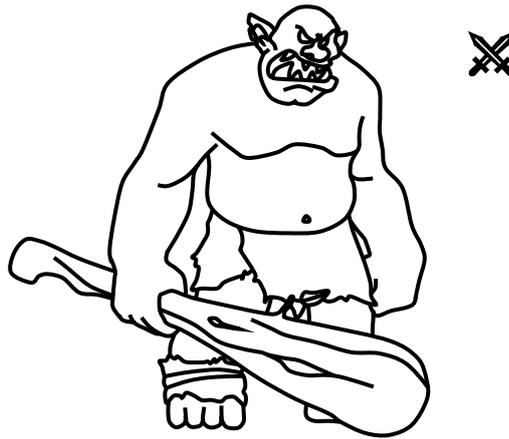
Vous sortant victorieux de ce combat, vous constatez amèrement que non seulement vous avez failli y passer, mais en plus il n'y a aucun objet de valeur ni sur la carcasse du troll, ni dans les vêtements du repas du monstre vert. Dépité, vous retournez au croisement précédent.

◇ *Revenir sur vos pas. Vous ne pourrez pas retourner en 3.e.1 [3.d.1]*

3.e.4 Mort aux trolls

Sortant de votre couvert, vous surprenez le troll ce qui vous donne un certain avantage dans le combat. Malgré tout la lutte s'annonce difficile.

Troll surpris



Combat 12+

(Une fois vaincu le troll ne réapparaît pas)

Vous avez réussi, vous avez jeté à bas votre adversaire. Malgré ce sentiment de fierté vous êtes un peu dépité lorsque vous constatez qu'il n'y a aucune richesse ni sur le cadavre du troll, ni sur celui de l'elfe. Pourtant c'était pas expliqué comme ça dans les livres. Vous êtes donc contraint de retourner au croisement précédent avec deux choix aller au nord ou revenir sur vos pas.

◇ *Revenir sur vos pas. Vous ne pourrez pas retourner en 3.e.1 [3.d.1]*

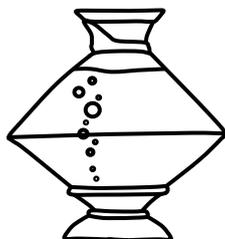
3.f.1 Une bonne découverte

Vous enfonçant dans un bosquet particulièrement touffu—vous manquez de peu de perdre le sentier quand soudain vous débouchez sur une petite clairière. En son centre se trouve une unique pierre gravée d'une lune surplombant un arbre. Cela ne fait aucun doute il s'agit d'un autel dédié à Abrari, une déesse de la guérison et de la forêt très en vogue dans la région. Au centre de la pierre se trouve une petite alcôve contenant une potion. Sans aucun doute un cadeau d'un hermite aux nécessiteux.

Vous approchant pour saisir la potion, vous êtes envahi d'une sensation de bien-être. Une lumière bleutée commence à monter autour de vous et vous entoure. Votre corps se régénère, vos plaies se referment, la crasse accumulée sur vous et vos vêtements disparaît. Une fois régénéré vous prenez la potion et avisez votre situation. Trois chemins partent de ce lieu. L'un au sud et les deux autres à l'ouest et au nord.

Vous regagnez un point de vie.

Vous obtenez :



Potion de soin

(consommable, rend 2 points de vie)

Que décidez-vous ?

◇ *Aller au nord [3.g.1]*

◇ *Aller à l'ouest [3.c.1]*

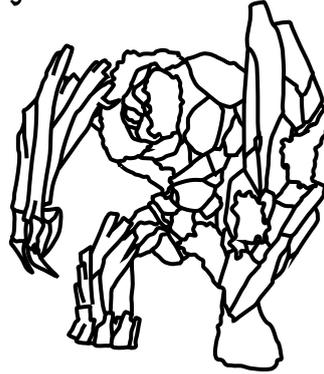
◇ *Aller au sud [3.a.1]*

3.g.1 Un arbre mécontent

Vous arrivez de nouveau à un carrefour de trois voies. Une au nord, une à l'est et l'autre au sud. Ces longs moments dans la forêt commencent à vous peser et la fatigue vous empêche de voir une racine dans laquelle vous vous prenez les pieds. Etalé au sol de toute votre longueur, vous maugréez quelques instants hésitant entre vous relever ou en profiter pour piquer un petit somme.

Ce n'est qu'à ce moment que vous apercevez que l'« arbre » à qui appartenait la racine vous regarde d'un air menaçant. Visiblement ce que vous avez pris pour un arbre n'est autre qu'un sylvarin, une créature de bois particulièrement agressive qui protège les forêts.

Sylvarin mécontent



Combat 9+

Vous parvenez finalement à mettre en fuite votre adversaire non sans mal. Mais l'endroit n'est pas sûr. Mieux vaudrait se remettre en route.

Que décidez-vous ?

◇ *Aller au nord [3.h.1]*

◇ *Aller à l'est [3.l.1]*

◇ *Aller au sud [3.f.1]*

3.h.1 Route bloquée

Débouchant sur un nouveau croisement, vous remarquez avec amusement un étrange arbre tombé en plein milieu du chemin. Vous approchant pour y regarder de plus près, vous remarquez que cet arbre est en fait un sylvarin particulièrement grand et vraisemblablement mort. Mais le plus intéressant est que son pourfendeur, visiblement un aventurier orque est lui aussi décédé sans doute écrasé par le poids de sa victime et ce depuis un certain temps.

Bien que vous puissiez facilement contourner cette gêne sur votre chemin, si vous êtes assez fort, vous pourriez peut-être soulever le cadavre de l'être sylvestre et récupérer quelque chose d'utile sur l'aventurier écrasé.

Que décidez-vous ?

Ξ *Tenter de prendre l'équipement du mort. (test de force 11+) Réussite [3.h.2] / Echec [3.h.3]*

◇ *Aller à l'ouest [3.i.1]*

◇ *Aller à l'est [3.m.1]*

◇ *Aller au sud [3.g.1]*

3.h.2 Un nouveau jouet

Finalement ces heures supplémentaires en salle de musculation vous auront été utiles et vous réussissez, non sans mal, à dégager le cadavre de l'aventurier. Inspectant la dépouille malgré son odeur de charogne, vous êtes un peu déçu. Son armure est en miette, ses potions sont brisées et les parchemins ont été rendus illisibles à cause du passage du temps. Malgré tout vous trouvez un javelot qui a pour une raison inconnue réussi à survivre à la chute de l'être de bois.

Vous obtenez :



Javelot à dents

(jet, combat +1)

Que décidez-vous ?

◇ *Aller à l'ouest [3.i.1]*

◇ *Aller à l'est [3.m.1]*

◇ *Aller au sud [3.g.1]*

3.h.3 Ça manque de muscles

Vous tentez de soulever le cadavre de l'être de bois de toutes vos forces. Vous le décollez légèrement du sol, vous êtes rouge, les veines de votre cou commencent à ressortir. Vous voyez là devant vous une arme qui pourrait vous être utile. Vous y êtes presque quand soudain vos forces vous quittent et le cadavre de bois brut vous retombe sur les pieds.

Après avoir effectué la danse de la douleur et maudit à peu près tous les arbres des environs ; vous décidez de vous remettre en route tout en gardant à l'idée que les travaux de force ce n'est pas pour vous.

Vous perdez 1 point de vie.

Que décidez-vous ?

◇ *Aller à l'ouest [3.i.1]*

◇ *Aller à l'est [3.m.1]*

◇ *Aller au sud [3.g.1]*

3.i.1 Un vieux chêne

Encore un croisement vous commencez à penser que vous vous êtes perdu dans cette satanée forêt. Mais ce dernier semble un peu différent, plus propre. La végétation est moins dense et le chemin effectue un cercle presque parfait autour d'un vieux chêne.

Parmi les quatre routes menant à votre position, celles de l'est et du sud semblent s'enfoncer dans une partie plus dense de la forêt à l'inverse de celle du nord. A l'ouest, la végétation semble légèrement différente, l'atmosphère y est plus lourde et humide.

Que décidez-vous ?

◇ *Aller au nord [3.o.1]*

◇ *Aller à l'ouest [3.j.1]*

◇ *Aller à l'est [3.h.1]*

◇ *Aller au sud [3.c.1]*

3. j.1 La champignonnière

Avançant prudemment vers l'ouest, vous remarquez à votre étonnement un changement brutal de décor. L'atmosphère se fait plus lourde et moite. Les arbres sont couverts de lichen et de champignons. Vous commencez à avoir quelques difficultés à respirer et à réfléchir droit.

Après un temps qui vous semble difficile à évaluer, vous arrivez dans une petite clairière dont le sol est jonché d'une flore fongique. Votre tête tourne de plus en plus et vous commencez à voir des chandelles. Une silhouette semble se dresser devant vous mais ce n'est que l'ombre d'un arbre qui bouge dans le vent.

Ξ *Vous tentez de vous ressaisir. (test d'intelligence 8+) Réussite [3.j.2] / Echec [3.j.6]*

3.j.2 L'attaque du champignon géant

Vous vous reprenez suffisamment vite pour comprendre que ce n'était pas une ombre mais bien une sorte d'homme champignon géant. Oui, vous en êtes sûr c'est l'un des agents de Gleuzblark, le dieu de la pourriture et de la corruption. Et l'endroit où vous êtes est une zone corrompue par ce dieu dont les champignons émettent des spores faisant perdre la tête.

Retenant votre respiration vous vous préparez à un combat difficile.

Homme-champignon



Combat 8+

Vous parvenez à jeter à bas votre adversaire. Durant le combat vous avez eu le temps d'apercevoir les cadavres de plusieurs aventuriers couverts de limon et de champignons, une part de leur équipement intact. Vous vous apprêtez à prendre vos richesses « biens » méritées, quand vous remarquez que d'autres hommes champignons arrivent... Vous n'aurez pas le temps de tout prendre.

Que décidez-vous ?

◇ *Prendre le bouclier [3.j.4]*

◇ *Prendre le grimoire [3.j.3]*

◇ *Prendre la dague [3.j.5]*

3.j.3 Un grimoire bien utile

Vous précipitant vers le cadavre de ce qui semble être un mage, vous lui arrachez des mains un vieux grimoire dont la couverture ne semble pas encore avoir été trop attaquée par la pourriture et les champignons. Les hommes champignons se rapprochant, vous fuyez à toute vitesse jusqu'au vieux chêne où vous êtes enfin libre de reprendre votre souffle.

Là, vous examinez votre trouvaille. Cet épais ouvrage à la couverture épaisse renforcée de cuivre et de cuir est en fait plus qu'un recueil de sort traditionnel, il est aussi composé de tout un ensemble de parchemins détachable et prêt à l'emploi et de nombreux traités théoriques.

Vous obtenez :



Recueil de Magnus

(intelligence +1, magicien : +1 point de sorts maximum)

◇ *Retourner au vieux chêne. Vous n'avez plus accès à la champignonnière.*

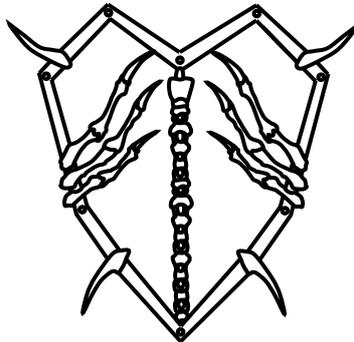
[3.i.1]

3. j.4 Un bouclier piquant

Vous vous précipitez sur le cadavre de ce qui semble avoir été un nain et tentez de lui arracher son bouclier, seule pièce d'équipement semblant encore valable. Vous devez le tirer de toute vos forces mais vous parvenez à prendre l'objet de votre convoitise arrachant quelques racines qui s'y étaient accrochés au passage. Face à l'avancée des hommes champignons, vous fuyez à perdre haleine jusqu'à atteindre le vieux chêne.

Arrivé là, vous commencez à nettoyer votre nouvelle acquisition et constatez avec stupéfaction que ce que vous aviez pris pour des racines sont en fait des os d'une grande créature enchâssée sur le bouclier. Lorsque vous approchez votre main de la face avant du bouclier, ces ajouts se tendent vers vous avec un air menaçant. Un bouclier magique... c'est une bonne trouvaille ça.

Vous obtenez :



Bouclier d'os piquants

(Protection +2)

◇ *Retourner au vieux chêne. Vous n'avez plus accès à la champignonnière.*

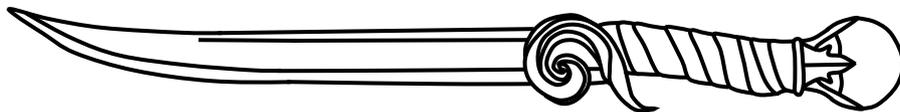
[3.i.1]

3. j.5 Un couteau élégant

Vous n'avez pas le temps de réfléchir. Vous saisissez l'objet le plus proche de vous... vraisemblablement ce qui aurait dû être une dague quelconque ou quelque chose du même acabit et prenez vos jambes à votre cou, ne vous arrêtant qu'au niveau du vieux chêne.

Arrivé là, vous avisez d'un œil dégoûté votre acquisition, une vieille lame recouverte d'une gangue de glaise, de pourriture et de champignons. Prenant votre courage à deux mains (et souhaitant ne pas avoir fait tout ça pour rien), vous décidez de vous atteler à la dure tâche de nettoyer l'objet. Peu à peu vous découvrez un poignard élégant, finement ouvragé et serti d'une magnifique opale noire, mais plus intéressant encore, l'arme semble être enchantée. En effet, lorsque vous la prenez en main, votre corps semble légèrement vaporeux et flou.

Vous obtenez :



Cure-dent brumeux
(combat +1, fourberie +1)

◇ *Retourner au vieux chêne. Vous n'avez plus accès à la champignonnière.*
[3.i.1]

3.j.6 Désillusion

Ce que vous avez pris pour l'ombre d'un arbre vous flanque un violent coup de gourdin sur la tête. Désorienté et incapable de vous défendre, vous courez en tous sens durant un long moment dans la clairière, poursuivi par l'ombre. Pire encore, d'autres ombres cauchemardesques semblent se lever et vous pensez apercevoir des cadavres. N'écoutez que votre courage, vous fuyez en hurlant au hasard des chemins et soudain, le noir total.

Vous vous réveillez la tête endolorie avisant au-dessus de vous une branche ayant la marque de votre front. Vous redressant avec difficulté, vous vous rendez compte que vous êtes proche du vieux chêne. Au moins vous n'aurez pas toute la route à refaire. Visiblement aller à l'ouest fut une mauvaise décision.

Vous perdez 1 point de vie.

◇ *Retourner au vieux chêne. Vous n'avez plus accès à la champignonnière.*

[3.i.1]

3.k.1 Rien à l'horizon

Vous enfonçant dans la forêt vous vous attendez à tout, mais au final rien ne se passe. Cette partie de la forêt semble calme et le silence règne seulement interrompu par les piailllements de quelques oiseaux. Bien que sur vos gardes, vous ne détectez pas l'ombre d'un danger ce qui vous préoccupe tout particulièrement. Vous êtes devenu aventurier pour faire face au danger et pour devenir célèbre et riche (surtout devenir riche) pas à l'ennui.

Vous arrivez finalement au croisement de trois routes. L'une menant au nord, l'autre au sud et l'autre à l'ouest. Mais pour le moment aucun danger à l'horizon.

Que décidez-vous ?

◇ *Aller au nord [3.1.1]*

◇ *Aller à l'ouest [3.a.1]*

◇ *Aller au sud [3.a.2]*

3.1.1 Une vieille stèle

Vous arrivez à une petite clairière au centre de laquelle se trouve une petite stèle en pierre gravée. Ne voyant aucun danger aux alentours, vous vous approchez de la pierre gravée sur laquelle est inscrit un message partiellement recouvert de mousse.

« Chers usagers,

Si vous êtes arrivé ici c'est que vous cherchez la bénédiction d'Abrari, déesse de la guérison et de cette forêt. Malheureusement nous sommes au regret de vous informer qu'en raison des attaques répétées des hommes champignons, les druides ont été contraints de déplacer le sanctuaire et son activité dans une autre clairière au sud-ouest d'ici.

Nous nous excusons de la gêne occasionnée.

PS : la grotte de l'est est actuellement occupée par un troll. »

Etrange message provenant de la part d'ermite vivant à l'écart du monde. Mais bon après tout certains druides font parfois office de guérisseurs dans les petites communautés villageoises.

Que décidez-vous ?

◇ *Aller au nord [3.m.1]*

◇ *Aller à l'ouest [3.g.1]*

◇ *Aller à l'est [3.n.1]*

◇ *Aller au sud [3.k.1]*

3.m.1 Tou jours plus profond

Vous arrivez dans une partie de la forêt où la canopée est si dense que plus aucune lumière ne réussit à traverser. Avancé à tâtons dans les bois vous devez vous aider de vos armes pour avancer. Cette obscurité vous donne l'opportunité de goûter le sol à plusieurs reprises lorsque vos pieds rencontrent des racines. Plus inquiétant, vous entendez des bruits autour de vous et à plusieurs reprises il semble que quelque chose vous file entre les jambes. Malgré la peur grandissante, vous réussissez à garder une maîtrise admirable de votre vessie.

Tâtonnant et trébuchant, vous finissez par arriver à un croisement de trois routes. Si vous avez bien estimé, l'une va au nord, une autre au sud et une dernière à l'ouest.

Que décidez-vous ?

◇ *Aller au nord [3.a.2]*

◇ *Aller à l'ouest [3.h.1]*

◇ *Aller au sud [3.l.1]*

3.n.1 Une grotte peu engageante

Continuant votre traversée des bois, votre route se termine devant une petite grotte. Voyant les caisses et tonneaux devant cette dernière vous vous dites qu'elle a dû être utilisée comme campement ou lieu de stockage par des bandits. Cependant vous ne savez pas si c'est à cause du fait que les caisses soient éventrées laissant apparaître des vivres décomposés ou bien à cause des cadavres partiellement dévorés devant la grotte, mais ce lieu ne vous inspire pas confiance. De plus, les grognements qui semblent s'échapper de la grotte loin de vous rassurez vous indiquent que les lieux ont vraisemblablement changé de propriétaire.

Cédant un peu à votre curiosité, vous voyez à l'entrée de la grotte une armure certes partiellement mâchouillée, mais qui vous offrirait sans nul doute une bonne protection. Ce n'est qu'à ce moment que vous distinguez très clairement l'un des trolls les plus laids et les plus grands que vous ayez vu. De plus, fait notable, l'odeur qu'il dégage fait passer celle des vivres pourries pour un doux parfum de fleurs de printemps.

Que décidez-vous ?

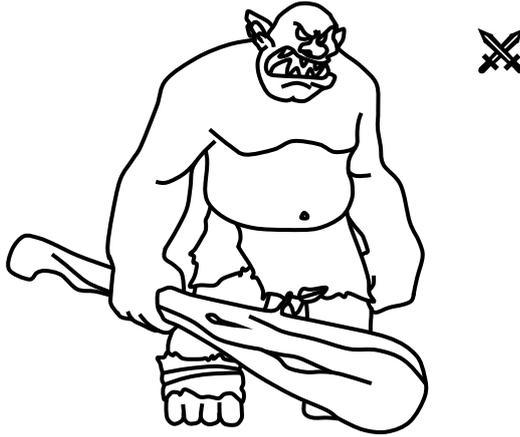
◇ *L'armure est à vous, combattre le troll [3.n.2]*

◇ *Fuir vers l'ouest [3.1.1]*

3.n.2 Nouvelle armure

N'écoutez que l'appel de la richesse et de la gloire vous chargez. Vous voyez à ce moment dans les yeux du troll une lueur d'incompréhension, ce dernier devant se demander si vous êtes idiot ou suicidaire.

Troll surpris

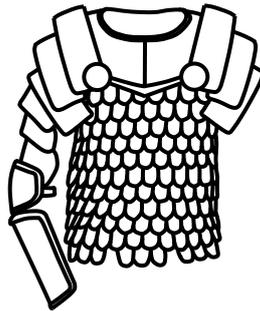


Combat 12+

(Une fois vaincu le troll ne réapparaît pas)

Parvenant à venir à bout de la bête, vous mettez enfin vos mains sur l'objet de vos convoitises. Une armure dont il manque quelques morceaux mais qui s'avèrera des plus utiles.

Vous obtenez :



Armure en morceaux

(Protection +2)

◇ *Retourner sur vos pas. Vous ne pourrez pas revenir dans la grotte en 3.n.2.*

[3.m.1]

3.0.1 Enfin sorti

C'est avec une joie non dissimulée que vous arrivez enfin à la lisière de la forêt. Les arbres de plus en plus épars laissent la place à une plaine herbeuse parsemée de grands rochers et traversée par une unique route de terre. Quittant enfin le sous-bois, vous n'auriez jamais pensé être aussi satisfait à la vue d'un grand nombre de traces de pas, de quelques plumes verdâtres et de fientes. Vous avez retrouvé la piste de Shildera. Elle et son maître seront bientôt réunis et vous obtiendrez votre or.

Fatigué par votre longue marche, couvert de boue et de feuilles, vous prenez quelques heures pour vous reposer. Ce repos salutaire vous permet de soigner vos blessures et de retrouver un peu de vigueur. Plus ou moins frais et en pleine forme, vous reprenez la route.

Vous regagnez 1 point de vie.

(Règles avancées : les magiciens regagnent 2 points de sort et les prêtres/druïdes 1 point de foi).

◇ *Reprendre la route. [4.a.1]*

4.a.1 Reprise de la piste

Suivant la piste laissée par le volatile et ses ravisseurs, vous ne suivez qu'un temps le sentier avant de vous enfoncer entre les collines durant plusieurs heures. Le bruit du ressac et l'odeur d'iode de plus en plus pressants vous informent que vous vous dirigez vers la côte. Au fil de votre avancée, le terrain change devenant de plus en plus rocailleux et accidenté et il vous faut faire particulièrement attention pour ne pas glisser à chacun de vos pas.

Soudain vous vous figez et vous cachez derrière un rocher. La piste semble se poursuivre jusqu'à une falaise et semble prendre un petit chemin descendant contre l'a pic. Mais un gobelin armé se tient sur votre route. Vous tournant le dos, il semble perdu dans ses pensées le regard plongé dans les vagues en contrebas.

Que décidez-vous ?

Ξ *Tenter de le pousser dans le vide (test de fourberie 11+) Réussite [4.a.2] /
Echec [4.a.3]*

◇ *S'approcher pour discuter. [4.a.3]*

4.a.2 L'envol du goblin

Avançant prudemment, discret comme un gnome face à un troll, vous avancez sans bruit vers votre cible. Il ne vous a pas vu et ne ressent pas la menace. Au contraire il se met à pousser une petite chanson.

« Bientôt mère revenir,

Et goblin faire payer.

Tous les autres peuples,

Y vont déguster.

Pouikata est géniale,

Elle va nous sauver.

Gloire à ahhhhhhhhhhh... »

Le chant mélodieux de la créature nauséabonde est interrompu par l'impact de vos pieds sur son postérieur. Propulsé dans les airs, vous constatez que tout au long de sa chute vers les rochers et l'océan, le petit être vert tente vainement de battre des bras pour voler en hurlant « Pouikata donner ailes ». Visiblement sa « déesse » n'a pas cru bon de donner à son serviteur le don du vol. Le danger étant écarté vous pouvez reprendre le petit chemin longeant la falaise.

◇ *Avancer sur le chemin escarpé. [4.b.1]*

4.a.3 Rattrapage raté

Vous avancez prudemment sur le sol rocailleux et légèrement humide. Votre cible ne semble pas vous avoir vu et semble absorbée par une chanson sur Pouikata, la mère des gobelins. Vous n'êtes plus qu'à quatre mètres, trois mètres, deux mètres... Vous vous apprêtez à donner un gros coup de pieds au goblin lorsque vous glissez sur une pierre humide. Tentant de rattraper la situation, vous tendez le bras dans votre chute pour essayer de pousser le goblin. Peine perdue vous ne parvenez qu'à lui effleurer le postérieur ce qui vous traumatise durablement. Se retournant, les joues rouges, vous l'entendez dire « Je savais que tu n'allais pas me résis... mais vous n'êtes pas ma chérie. ». Prenant conscience de la situation, la petite tête de l'être nauséabond passe de l'étonnement, à la gêne puis à la colère. Poussant un couinement de colère il vous hurle. « Je vais vous apprendre moi à toucher le postérieur des gens ».

Gobelin offusqué



Combat 7+

La route étant maintenant dégagée, vous pouvez reprendre votre piste sur le petit chemin près de la falaise.

◇ *Avancer sur le chemin escarpé. [4.b.1]*

4.a.4 Une discussion difficile

Vous approchant du garde vous émettez un petit renâchement pour attirer son attention. Ce dernier se retourne vers vous, braquant son arme comme s'il s'attendait à être attaqué. Chose étonnante pour une personne de sa race, il ne semble pas effrayé par l'éventualité de devoir vous combattre seul.

« Vous devoir partir. Pas être lieu pour vous ici. Moi garder grotte secrète des gobelins et protéger notre déesse. Vous dire quoi vous vouloir comme ça moi savoir si moi doit attaquer vous ou pas. »

Que décidez-vous ?

Ξ *Lui dire que vous venez en ami (test d'intelligence 10+) Réussite [4.a.5] /
Echec [4.a.7]*

◇ *Lui montrer le pendentif de Pouikata (nécessite pendentif de Pouikata) [4.a.6]*

4.a.5 Un nouvel ami

Comprenant rapidement qu'il sera difficile d'obtenir l'approbation de la créature avec simplement des arguments rationnels, vous vous mettez à lui raconter une histoire rocambolesque sans queue ni tête d'une aventure qui vous aurait amené ici. Se prenant au récit, le goblin à la fois confus et enjoué finit par vous dire.

« C'est bon j'ai compris, vous être venus ici pour voir notre déesse. Oui Grande Pouikata mère de tous les gobelins être revenue sur terre et nous l'avoir trouvée. Elle être prisonnier de méchant homme. Nous libérer elle et l'avoir ramenée ici dans son temple. Grand prêtre va la faire renaître, redonner toute sa puissance. Vous devriez aller voir. Ça être très intéressant. Mais attendez. Vous aurez besoin de ça pour entrer. Ah oui et vous devoir faire attention aux pièges sur le chemin. »

Vous obtenez



pendentif de Pouikata (intelligence +1)

◇ *Avancer sur le chemin en évitant les pièges. [4.c.1]*

4.a.6 Un pendentif bien utile

A la vue du pendentif, un grand sourire se dessine sur le visage de votre interlocuteur, révélant une rangée de dents pourries dont plusieurs sont absentes.

« Vous avoir pendentif de Pouikata. Vouloir dire vous être amis de nous. Moi avoir grande nouvelle. Déesse être revenue. Nous avoir trouvé poule verte chez méchant humain. Grand prêtre bientôt lui redonner pouvoir et gobelins enfin régner sur le monde. Mais vous pas vous inquiéter. Si avoir pendentif Pouikata, vous protégé. Vous pourrez servir gobelins dans nouveau monde et être en sécurité. Vite, vous devoir entrer pour assister au rituel. Faire attention aux pièges sur le chemin. ».

◇ *Avancer sur le chemin en évitant les pièges. [4.c.1]*

4.a.7 Fin des négociations

Tentant de convaincre votre interlocuteur par des arguments rationnels, vous faites l'erreur d'employer des termes trop compliqués. Embrouillé et se sentant idiot le petit être verdâtre s'énerve rapidement.

« Vous essayer de m'embrouiller l'esprit. Vous étranger, porter armes et sentir bizarre. Moi pas laisser passer vous. Mois vous apprendre une leçon. ». Et c'est en émettant un hululement strident que le petit être vous charge.

Gobelin offusqué



Combat 7+

La route étant maintenant dégagée, vous pouvez reprendre votre piste sur le petit chemin près de la falaise.

◇ *Avancer sur le chemin escarpé. [4.b.1]*

4.b.1 Un chemin escarpé

La route est difficile. Le chemin étroit et escarpé est composé de pierres glissantes et le moindre faux pas risque invariablement de vous faire plonger vers la mer et les rochers. Vous accrochant d'une main à la falaise, vous faites tout pour ne pas perdre l'équilibre face à la houle et ne pas avoir l'air ridicule. Vous commencez à regretter cette quête dans laquelle vous vous êtes lancé. Des gobelins, une poule verte, une divinité, une forêt labyrinthique. Ce n'est pas ce que disaient les brochures sur la vie d'aventurier. Où sont les richesses, le frisson épique, l'alcool et les femmes/hommes. Il va clairement falloir que vous posiez une plainte auprès de Pôle Aventure... où que vous changiez de service.

Perdu dans vos pensées, rêvassant d'une vie meilleure, votre attention se relâche un peu, ce qui en l'occurrence pourrait vous être fatal.

Ξ *Détecter un piège (test de fourberie 9+) Réussite [4.b.2] / Echec [4.b.3]*

4.b.2 Une bonne réactivité

Perdu dans vos pensées et maugréant, vous remarquez au dernier moment une corde dressée sur le chemin à seulement quelques centimètres du sol. Suivant la corde du regard, vous remarquez qu'elle remonte le long de la paroi et semble reliée à un mécanisme. Si vous ne vous étiez pas ressaisi à temps, le contenu du seau vous serait sûrement tombé dessus. Et au vu de l'odeur qui s'en dégage vous avez de la chance que ce ne soit pas le cas.

Enjambant le piège avec la plus grande précaution, vous reprenez votre route en orientant, cette fois, toute votre attention sur le chemin.

◇ *Avancer sur le chemin en évitant les pièges. [4.c.1]*

4.b.3 Un piège humiliant

Maugréant sur votre aventure peu héroïque et sans queue ni tête, vous avancez le long du chemin escarpé. Ne faisant attention qu'à vos pensées vous ne remarquez la corde tendue sur le sol qu'au moment où votre pied se pose dessus. Entendant un léger clic au-dessus de vous, vous levez la tête juste à temps pour voir un seau déverser un flot de matière puante et visqueuse sur vous. C'est au moment où le contenu du bac arrive sur vous que vous regrettez d'avoir ouvert la bouche. C'est ainsi que se déverse sur vous et un peu dans votre bouche quelques litres d'excréments de gobelins macérés.

Vous en êtes certain, vous n'avez jamais été aussi humilié que ce jour. Puant et visqueux vous vous avisez que dès que l'aventure sera terminée vous pourrez jeter et/ou brûler l'ensemble de vos vêtements ainsi que votre armure. Vous envisagez aussi d'aller voir un hypnotiseur pour qu'il vous fasse oublier ce qui s'est passé, mais restez certain que le goût laissé par les selles des gobelins, lui, ne partira jamais. Au moins, personne ne vous a vu et ce piège n'était pas mortel. Utilisant le reste de l'eau de votre gourde pour vous nettoyer un tant soit peu, vous reprenez finalement votre route en portant toute votre attention sur le chemin... mais ce goût et cette odeur vous hanteront jusqu'à la fin de vos jours.

◇ *Avancer sur le chemin en évitant les pièges. [4.c.1]*

4.c.1 L'entrée de la grotte

Longeant le chemin étroit descendant le long de la falaise, évitant les quelques pièges grossiers tendus par les gobelins, vous arrivez finalement à l'entrée d'une grotte. Eclairés par des torches, les premiers mètres sont recouverts de peintures grossières. Ces dernières semblent représenter des gobelins en adoration devant un grand oiseau vert. L'une des créatures représentées semble être un chef ou un shaman et porte ce qui ressemble à un long bâton et une étrange fiole. Examinant le mur opposé, la scène dépeinte semble représenter des hordes d'oiseaux géants chevauchés par des gobelins mettant à sac une ville.

Vous enfonçant dans la grotte vous finissez par arriver à un passage obstrué par une grossière porte en bois mal agencée. En plein milieu des planches de bois pourries se trouve une fente horizontale où vous distinguez deux petits yeux malveillants. Une petite voix nasillarde émerge alors.

« Vous devez présenter pendentif de la déesse pour passer. Pas intérêt à me mentir. ».

Que décidez-vous ?

☒ *Tenter de convaincre que vous avez perdu le pendentif (test d'intelligence 11+) Réussite [4.c.2] / Echec [4.c.3]*

◇ *Lui montrer le pendentif de Pouikata (nécessite pendentif de Pouikata) [4.c.4]*

☒ *Enfoncer la porte (test de force 9+) Réussite [4.c.5] / Echec [4.c.5]*

4.c.2 Un mensonge efficace

Bien que peu intelligent (en même temps c'est un goblin), votre interlocuteur semble particulièrement buté et difficile à convaincre. Cependant, vous utilisez la technique ancestrale de l'histoire sans queue ni tête pour perdre votre interlocuteur limité et ce dernier vous laisse finalement passer.

Avançant le long d'un boyau, la roche grossière laisse peu à peu place à des blocs taillées dans un style purement nanesque. Surement les ruines d'un ancien poste avancé. Vous débouchez finalement sur un petit balcon surplombant une vaste salle que l'on peut rejoindre par un escalier de gravats et de bois grossier. Dans cette salle se trouvent une dizaine de gobelins assis sur des bancs en pierre dont l'attention est tournée vers un autel entouré de bougies et de torches. Vous approchant avec prudence, vous remarquez qu'une poule verte se trouve sur ce dernier. Ça y est vous l'avez trouvée.

C'est alors qu'un goblin portant un grand bâton surmonté d'une tête de poulet peinte en vert s'avance lentement vers la poule. Cela ne vous dit rien qui vaille.

Que décidez-vous ?

◇ *Attaquer tout ce petit monde par surprise, ce ne sont que des gobelins. [4.d.1]*

◇ *S'avancer vers l'autel. Après tout on vous a laissé entrer. [4.e.2]*

4.c.3 Il vous avait prévenu

Quels que soient vos arguments vous n'arrivez pas à convaincre votre interlocuteur qui est extrêmement perspicace (ou plutôt opiniâtre) pour un goblin. Excédé il vous hurle : « Vous prendre moi pour idiot. Vous pas toucher à notre reine.» Et sur ces mots, il fait passer une petite pique en bois à travers l'ouverture et vous touche à la cuisse. Vous l'entendez alors déguerpir en criant. « Intrus être là. Chef chef, incarnation de mère des gobelins en danger... ».

Il semble que l'approche diplomatique ne soit plus à l'ordre du jour. Si des gobelins sont à l'intérieur il y a fort à parier qu'ils vous attendront de pied ferme.

Défonçant la porte avec plus ou moins de facilité, vous suivez le seul chemin débouchant sur ce qui semble être une grande pièce appartenant sûrement à un avant-poste nain. Au centre de cette dernière se trouve un autel où un goblin avec un grand bâton semble vouloir protéger un autel improvisé sur lequel se trouve une poule verte. Enfin vous l'avez trouvée. Malheureusement, devant vous se dresse une dizaine de gobelins mal équipés et tremblant de peur.

Vous perdez 1 point de vie

Que décidez-vous ?

◇ *Chargerrrrr. [4.d.2]*

Ξ *Tenter d'intimider les gobelins (test de force 11+) Réussite [4.d.3] / Echec [4.d.4]*

4.c.4 Un pendentif très utile

Mettant le pendentif bien en évidence, vous percevez le trouble du goblin de vous voir porter cette amulette. « Première fois que moi voir vous ici. Surement nouveau. Vous devoir vous dépêcher rituel commencer bientôt. » et sur ces mots le petit garde particulièrement laid vous laisse passer.

Avançant le long d'un boyau, la roche grossière laisse peu à peu place à des blocs taillées dans un style purement nanesque. Surement les ruines d'un ancien poste avancé. Vous débouchez finalement sur un petit balcon surplombant une vaste salle que l'on peut rejoindre par un escalier de gravats et de bois grossier. Dans cette salle se trouvent une dizaine de gobelins assis sur des bancs en pierre dont l'attention est tournée vers un autel entouré de bougies et de torches. Vous approchant avec prudence, vous remarquez qu'une poule verte se trouve sur ce dernier. Ça y est vous l'avez trouvée.

C'est alors qu'un goblin portant un grand bâton surmonté d'une tête de poulet peinte en vert s'avance lentement vers la poule. Cela ne vous dit rien qui vaille.

Que décidez-vous ?

◇ *Attaquer tout ce petit monde par surprise, ce ne sont que des gobelins. [4.d.1]*

◇ *S'avancer vers l'autel. Après tout on vous a laissé entrer. [4.e.2]*

4.c.5 Pas le temps pour la subtilité

Reculant d'un demi pas, examinant la porte et ses points faibles, vous demandez au gobelin de s'approcher un peu car « vous le ne voyez pas bien ». Ce dernier s'exécute en maugréant et ce n'est qu'au moment où le nez de la créature passe à travers la fente que vous lancez votre attaque. D'un grand coup de pied, vous réussissez à renverser la porte qui écrase le garde qui se trouvait derrière. Attendant quelques instants, vous avez la certitude que personne ne vous a entendu.

Avançant le long d'un boyau la roche grossière laisse peu à peu place à des blocs taillées dans un style purement nanesque. Surement les ruines d'un ancien poste avancé. Vous débouchez finalement sur un petit balcon surplombant une vaste salle que l'on peut rejoindre par un escalier de gravats et de bois grossier. Dans cette salle se trouvent une dizaine de gobelins assis sur des bancs en pierre dont l'attention est tournée vers un autel entouré de bougies et de torches. Vous approchant avec prudence, vous remarquez qu'une poule verte se trouve sur ce dernier. Ça y est vous l'avez trouvée.

C'est alors qu'un gobelin portant un grand bâton surmonté d'une tête de poulet peinte en vert s'avance lentement vers la poule. Cela ne vous dit rien qui vaille.

Que décidez-vous ?

◇ *Attaquer tout ce petit monde par surprise, ce ne sont que des gobelins. [4.d.1]*

◇ *S'avancer vers l'autel. Après tout, personne ne sait comment vous êtes entré. [4.e.2]*

4.c.6 Manque de préparation

Vous vous apprêtez à enfoncer la porte d'un grand coup de pied, espérant écraser son petit garde mais vous évaluez mal les faiblesses et votre pied traverse simplement le bois moisi. Malgré tout, cela a presque eu l'effet escompté puisque vous entendez son petit gardien lâcher son arme et fuir en criant : « Au secours, monstre attaquer nous, grand danger, sauver incarnation de mère des gobelins. ». Si vous vouliez être discret c'est trop tard. Vous arrivez finalement à retirer votre pied de la porte et à enfoncer proprement cette dernière et vous vous engagez dans le seul chemin disponible.

Ce boyau semble déboucher sur ce qui semble être une grande pièce appartenant sûrement à un ancien avant-poste nain abandonné depuis des années. Au centre de cette dernière, se trouve un autel où un gobelin avec un grand bâton semble vouloir protéger un autel improvisé sur lequel se trouve une poule verte. Enfin vous l'avez trouvée. Malheureusement, devant vous se dressent une dizaine de gobelins mal équipés et tremblant de peur.

Que décidez-vous ?

◇ *Chargerrrrr. [4.d.2]*

Ξ *Tenter d'intimider les gobelins (test de force 11+) Réussite [4.d.3] / Echec [4.d.4]*

4.d.1 Attaque surprise

Emettant un cri de guerre de votre cru, vous foncez vers les gobelins. Votre attaque a l'effet escompté et la moitié d'entre eux fuient dans des petites galeries. Ceux qui restent se préparent au combat avec des armes de fortune.

Gobelins désorganisés



Combat 10+

Vous avez vaincu les gobelins et les derniers survivants sont sortis de la pièce. Devant vous, celui qui semble être le chef des gobelins se met sur votre route et vous hurle :

« Vous pas faire de mal à notre déesse. »

Que décidez-vous ?

◇ *Lui dire que la poule n'a rien de divine. [4.e.1]*

◇ *Qu'on en finisse. Attaquer le chef. [4.e.7]*

4.d.2 Bataille rangée

L'ennemi vous attend bien qu'ils soient nombreux. Par chance ce ne sont que des gobelins armés de bouts de bois, couteaux rouillés et armes improvisées. Malgré tout le combat risque d'être difficile.

Gobelins presque courageux



Combat 16+

A peine avez-vous abattu quelques-uns de vos adversaires que les autres lâchent leurs armes et partent en courant. Visiblement la volonté de protéger leur « déesse » n'était pas si forte que ça. Mais le combat ne semble pas être terminé. Devant vous, celui qui semble être le chef des gobelins se met sur votre route et vous hurle :

« Vous pas faire de mal à notre déesse. »

Que décidez-vous ?

◇ *Lui dire que la poule n'a rien de divine. [4.e.1]*

◇ *Qu'on en finisse. Attaquer le chef. [4.e.7]*

4.d.3 Bouh

Vous émettez un énorme cri de guerre en vous dressant de toute votre taille et insultez copieusement les gobelins. Ceci s'avère particulièrement efficace puisque si les plus courageux laissent tomber leurs armes et s'enfuient en courant, les autres s'évanouissent sur place en émettant des substances particulièrement odorantes.

Satisfait d'avoir évité le combat, vous vous dirigez vers l'autel. Malheureusement votre démonstration de force ne semble pas avoir affecté le chef des gobelins qui se dresse devant vous en brandissant son bâton.

Que décidez-vous ?

- ◇ *Lui dire que la poule n'a rien de divine. [4.e.1]*
- ◇ *Qu'on en finisse. Attaquer le chef. [4.e.7]*

4.d.4 Même pas peur

Alors que vous dirigez vers les gobelins en proférant toutes les insultes de votre répertoire, vous trébuchez sur un gravat et manquez d’embrasser le sol. Loin de faire peur aux gobelins, votre prestation les a plutôt rendus hilares et pour la première fois depuis longtemps, ils n’ont pas peur d’un adversaire.

Gobelins presque courageux



Combat 16+

A peine avez-vous abattu quelques-uns de vos adversaires que les autres lâchent leurs armes et partent en courant, leur courage effrité par vos coups. Visiblement la volonté de protéger leur « déesse » n’était pas si forte que ça. Mais le combat ne semble pas être terminé. Devant vous celui qui semble être le chef des gobelins se met sur votre route et vous hurle :

« Vous pas faire de mal à notre déesse. »

Que décidez-vous ?

◇ *Lui dire que la poule n’a rien de divine. [4.e.1]*

◇ *Qu’on en finisse. Attaquer le chef. [4.e.7]*

4.e.1 Un shaman buté

Entendant vos paroles le petit être vert semble réfléchir un instant. Ce moment vous laisse le soin d'apprécier la bure verdâtre qu'il porte ornée d'une simple ceinture et couverte de taches de fientes et de crasse. Pas de doute, c'est certainement un shaman ou un prêtre.

« Vous dire que poule pas être incarnation de Pouikata ? Vous pas savoir. Pouikata mère de tous les gobelins, avoir pris forme de poule verte car poule courageuse comme gobelin et gobelins verts. Ça être incarnation de déesse et moi vais la libérer. »

A ces mots il sort une petite fiole contenant un liquide verdâtre brillant sur laquelle une étiquette semble indiquer « poson d'gantisme sacré ». Vous tentez de lui expliquer que la poule a été rendue verte par accident et qu'elle est tout à fait normale, mais ce dernier vous répond d'un air condescendant.

« Et alors ? peut-être volonté de Pouikata car poule pas naître de bonne couleur. Vous allez voir. Moi donner potion sacrée à poule et elle devenir incarnation de déesse et venger gobelins. Nous devenir maîtres du monde. Autre race repentir. Incarnation faire de nombreux enfants et gobelins enfin devenir chef du monde. ».

Que décidez-vous ?

◇ *Lui laisser donner la potion, il verra qu'il a tort et vous pourrez prendre la poule. [4.f.1]*

Ξ *Tenter de lui prendre la potion avant qu'il ne la donne à Shildera. (test de fourberie 11+) Réussite [4.e.7] / Echec [4.f.2]*

4.e.2 Rencontre avec le shaman

Vous voyant avancer vers l'autel, plusieurs gobelins se dressent face à vous, bien décidés à vous arrêter. Cependant, alors que les petits êtres verts allaient commencer les hostilités, celui qui semblait être leur chef les arrêta.

« Ça suffit, si lui être entré, c'est que garde laisser entrer lui. Lui étranger, mais lui ami. Vous venir ici pour moi bien examiner vous. ».

Les gobelins s'écartent devant vous, laissant un passage libre jusqu'à leur chef. Ce dernier semble plutôt vieux pour un gobelin. Portant une bure verdâtre couverte de taches, il s'appuie sur un bâton en bois surmonté d'une tête de poulet empaillée et peinte en vert. Après vous avoir examiné de bien trop près à votre goût, il recule d'un pas et reprend.

« Moi Zlurb, grand shaman de Pouikata. Vous surement venu ici à cause de poule verte. Vous envoyé par méchant fermier pas vrai ? Moi pas aussi stupide que autres gobelins. Voit clair en vous. Mais pas important. Vous comprendre que gobelins pas vouloir de mal à poule verte. Au contraire. Nous libérer elle et lui redonner forme divine. Déesse gobelin pas devoir être enfermée dans poulailler. Être dégradant. Rituel être sur le point de commencer vous pouvez y assister si vous voulez. ».

Que décidez-vous ?

◇ *Demander à en savoir plus sur Pouikata. [4.e.3]*

◇ *Tenter de convaincre le shaman qu'il se trompe. [4.e.4]*

Ξ *Il est temps de passer à l'action. Tenter d'assommer le shaman. (test de force 10+) Réussite [4.e.5] / Echec [4.e.6]*

4.e.3 Pouikata déesse des gobelins

« Bonne question étranger. Pouikata être notre déesse. Mère de tous les gobelins. Être souvent représentée par poule verte géante. Autre peuple qui s'intéresser à culture goblin souvent se moquer d'elle. Même beaucoup gobelins ignorer son existence. Beaucoup de gens penser elle mauvaise déesse car avoir fait nous lâche et peureux mais ça être grande force. Grâce à lâcheté et peur, gobelins réussir à survivre mieux que autres races. Humains, orques et nains combattre le danger, elfes et gnomes tentés de le comprendre... mais quand danger trop grand tous mourir. Gobelins eux survivre car fuir et se cacher. Ça être vrai force et âme des gobelins. Grâce à cadeau de mère des gobelins, nous survivre depuis toujours et survivront à toutes les races.

Prophétie dire qu'un jour Pouikata revenir parmi nous. Elle prendra la forme d'une poule verte peureuse et sera retrouvée par ses enfants. Alors enfants l'aider à retrouver force divine et elle donner à nous pouvoir d'écraser les autres races. Elle faire nombreux enfants et eux aider gobelins à régner sur nouveau monde. Car nous être plus ancienne race. Nous devoir régner. Mais si vous bien servir nous, alors vous rien à craindre. »

Que décidez-vous ?

◇ *Tenter de convaincre le shaman qu'il se trompe. [4.e.4]*

Ξ *Il est temps de passer à l'action. Tenter d'assommer le shaman. (test de force 10+) Réussite [4.e.5] / Echec [4.e.6]*

4.e.4 Une répartie inattendue

Vous racontez au shaman ce que vous avez appris de la poule de Grotno. Qu'elle est née comme une poule normale et qu'elle a été rendu verte par accident. Le shaman vous écoute avec patience puis secoue la tête comme s'il avait à faire à un enfant à qui il est difficile d'apprendre la table de 2.

« Et alors ? Peut-être que poule être née normale et avoir été rendu verte par accident. Mais ça être surement volonté de Pouikata. Vous penser que moi tort, mais qui vous être pour interpréter volonté de ma déesse. Moi être le shaman, pas vous. Moi voir qu'ici être poule verte incarnation de la déesse. Et moi le prouver. ».

A ces mots il sort une fiole en verre crasseuse contenant un liquide vert légèrement brillant. Sur l'étiquette rendu presque illisible vous arrivez à déchiffrer « poison d'gantisme sacré ».

« Moi vais donner potion sacrée et poule verte retrouver ses pouvoirs. Vous allez voir que moi avoir raison. »

Que décidez-vous ?

◇ *Lui laisser donner la potion, il verra qu'il a tort et vous pourrez prendre la poule. [4.f.1]*

Ξ *Tenter de lui prendre la potion avant qu'il ne la donne à Shildera. (teste de fourberie 12+) Réussite [4.e.7] / Echec [4.f.2]*

4.e.5 La manière forte

Faisant mine de vous intéresser à la divinité gobeline, vous vous approchez encore un peu du shaman. Un pas... Vous ne savez pas ce qui est le pire. L'odeur de fiente, de sueur et de crasse de la robe de votre interlocuteur, où son haleine, fruit d'un régime à base de rats morts et de denrées plus ou moins périmées. Deux pas... vous n'en pouvez presque plus mais êtes enfin à portée. Le prenant de court vous lui flanquez un énorme coup de pied dans les parties suivi d'un coup de poing qui l'assomme sur le coup. Surpris et horrifié par ce qu'il vient de se passer, ils se mettent à courir en tous sens, fuyant dans des tunnels adjacents à la grande pièce.

Prenant la poule sous le bras vous fuyez ne vous arrêtant, à bout de souffle qu'à l'orée de la forêt. Personne ne semble vous avoir suivi. Vous apprêtant à monter le camp, vous vous rendez compte que vous n'avez plus de vivres... et la faim commence à vous tirailler. C'est à ce moment exact que vous vous souvenez de cette petite Shildera que vous tenez sous le bras.

Que décidez-vous ?

◇ *Ramener la poule à Grotno. [5.a.6]*

◇ *Tant pis pour la quête... vous avez faim. Manger Shildera. [5.a.3]*

4.e.6 Un Shaman réactif

Vous vous approchez doucement du shaman luttant contre votre envie irrésistible de libérer le contenu de votre estomac face aux attaques olfactives de votre interlocuteur. Vous faites un pas, puis deux et sans prévenir vous préparez à donner un coup de poing particulièrement puissant. Tout serait bientôt terminé.

Chose étonnante, le petit être semble avoir prévu votre attaque et à peine vous a-t-il frôlé de la tête de volatile de son bâton, que vous êtes projeté en arrière par un éclair jaune-vert. Légèrement étourdi vous vous relevez tant bien que mal entendant les gobelins ayant assisté à la scène céder à la panique. Dirigant votre regard vers le shaman vous le voyez sortir une potion et se diriger vers la poule.

« Vous voir que moi avoir raison. Pouikata revenir parmi nous grâce à potion sacrée. ».

Vous perdez 1 point de vie

Que décidez-vous ?

◇ *Lui laisser donner la potion, il verra qu'il a tort et vous pourrez prendre la poule. [4.f.1]*

Ξ *Tenter de lui prendre la potion avant qu'il ne la donne à Shildera. (test de fourberie 12+) Réussite [4.e.7] / Echec [4.f.2]*

4.e.7 Duel au sommet

Fini les belles paroles, le responsable de l'enlèvement de la poule est devant vous. Vous allez enfin pouvoir finir cette quête. Ce dernier prend la fiole, l'agite en prononçant des paroles étranges et la tend vers la poule, mais votre attaque le déséquilibre et la fiole se casse au sol. Quoi qu'il voulait faire à cette poule vous l'en empêcherez. Vous êtes le héros et lui le méchant.

Shaman goblin



Combat 16+

Le shaman est vaincu, les autres gobelins sont en fuite. Vous prenez la poule et sortez la caverne. Vous l'avez retrouvée et elle semble allez bien. Elle vous remercie même par un petit filet de fiente. Mais vous commencez à avoir faim, et la route risque d'être longue.

Que décidez-vous ?

◇ *Ramener la poule à Grotno. [5.a.6]*

◇ *Tant pis pour la quête... vous avez faim. Manger Shildera. [5.a.3]*

4.f.1 L'incarnation de Pouikata

Le shaman goblin fait voir, non sans quelques difficultés le contenu de la fiole à Shildera. Quelques secondes se passent sans que quoique ce soit d'anormal se passe et un sourire commence à se dessiner sur vos lèvres. Vous aviez raison, cette poule n'est qu'une poule.

C'est alors que la poule pousse un cri qu'aucun animal de basse-cour même les plus grands n'auraient pu perpétrer. C'est là que l'animal commence à grandir d'abord de quelques centimètres, puis d'un mètre, puis deux... La croissance de l'animal ne semble s'arrêter que lorsqu'elle touche presque le plafond de la haute salle soit près de 5 mètres de haut. Autour de vous, les gobelins se sont réfugiés dans les tunnels autour de la salle, autant excités de l'arrivée de leur déesse que terrifiés. Seul le shaman reste à vos côtés se prosternant devant sa déesse.

« Elle être là... Mois l'avoir dit. Incarnation de notre déesse, va aider nous à vous réduire en esclavage nous devenir... »

Le discours enjoué du petit être nauséabond s'arrête lorsqu'il se fait gober d'un coup par la poule. Incarnation d'une déesse ou pas, la poule géante a faim et commence à paniquer se sentant à l'étroit dans l'ancre des gobelins. Esquivant les assauts de la bête, vous remarquez que les gobelins ont oublié une chose... les tunnels et l'entrée sont trop étroits pour que le monstre puisse sortir.

Que décidez-vous ?

◇ *Qui refuserait un tel combat ? A l'assaut. [4.f.4]*

◇ *Vous avez retrouvé la poule ça suffit. Retourner vers l'entrée en sécurité. [4.f.3]*

4.f.2 Une erreur fatale

Vous vous précipitez vers le shaman pour l'empêcher de donner la potion à la poule verte mais au dernier moment glissez dans une petite flaque de fiente laissée là par la captive. Le temps que vous vous releviez, le mal est fait. La poule a ingurgité goulument le contenu de la fiole. Et alors que le shaman vous regarde hilare, tous les autres gobelins semblent s'être terrés dans les tunnels avoisinants.

D'abord, rien ne se passe, ce qui commence à vous rassurer. Puis la poule pousse un cri, un cri qu'aucun animal de cette taille (ou de la vôtre) ne devrait pouvoir pousser. C'est alors que Shildera se met à grandir d'abord de quelques centimètres, puis d'un mètre, deux mètres... la poule ne s'arrête que lorsqu'elle atteint les cinq mètres frôlant alors le plafond de la salle. Vous êtes dans une mauvaise passe et votre seule satisfaction est que complètement désorientée, l'incarnation de Pouikata écrase le shaman. Mais vous voici face à un adversaire de taille.

Par chance, les ravisseurs de Shildera semblent avoir oublié qu'un être de cette taille ne pourrait jamais passer par les tunnels ou l'entrée de la grotte.

Que décidez-vous ?

◇ *Qui refuserait un tel combat ? A l'assaut. [4.f.4]*

◇ *Vous avez retrouvé la poule ça suffit. Retourner vers l'entrée en sécurité. [4.f.3]*

4.f.3 La voie du lâche

Esquivant les attaques de la bête, vous arrivez non sans mal à vous mettre à l'abri dans le couloir menant à l'entrée. Votre aventure a pris un tour inattendu. Jetant un coup d'œil vers la salle, vous remarquez que la poule géante a rabattu son dévolu sur les gobelins cachés dans les tunnels adjacents. Une chose est sûre la volaille géante ne semble pas prête à aider les gobelins dans leur entreprise de domination du monde.

Prenant un moment pour réfléchir, vous examinez les choix qui s'offrent à vous. Vous pourriez combattre héroïquement la poule. Ça serait certainement un acte digne des légendes et ça éviterait que les gobelins n'arrivent à la domestiquer... pire qu'arriverait il si elle pondait un œuf ? Une jeune incarnation de Pouikata pourrait facilement quitter les lieux et aider les gobelins qu'elle ne dévorerait pas. D'un autre côté vous pourriez simplement partir après tout vous avez retrouvé la poule et les gobelins ne semblent pas un danger pour elle. Reste à savoir ce que vous direz à Grotno. Mais partir face devant un combat si épique pourrait s'avérer particulièrement lâche.

Que décidez-vous ?

◇ *Vous n'êtes pas un lâche. Vous allez mener un combat digne des légendes contre l'incarnation d'une déesse maléfique. [4.f.4]*

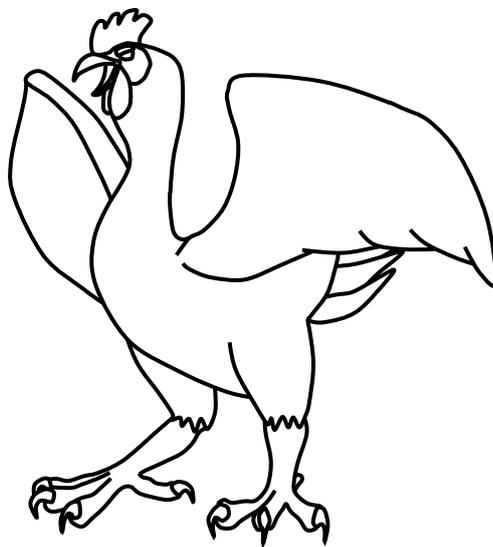
◇ *Allez dire à Grotno où se trouve sa poule. [5.a.4]*

◇ *Retourner voir Grotno et lui dire que sa poule est morte. [5.a.2]*

4.f.4 Un combat légendaire

Ça y est. Le moment est venu. Faisant face à l'horrible bête vous sentez l'excitation monter... à moins que ce ne soit la peur qui compresse simplement votre vessie et votre estomac. Vous faites face à la bête immonde, une incarnation d'une divinité maléfique... enfin en quelques sorte. Son caractère divin reste à déterminer. Saisissant votre arme vous chargez la volaille monstrueuse.

Incarnation de Pouikata



Combat 20+

Vous avez failli y passez mais vous l'avez fait. L'ignoble volatile surdimensionné git devant vous dans une mare de son propre sang. D'un certain point de vue vous avez sûrement sauvé les habitants de la région car si elle avait fait des petits les gobelins auraient pu les utiliser pour parvenir à leurs fins. Reste à savoir ce que vous allez dire à Grotno.

Que décidez-vous ?

◇ *Retourner voir Grotno et lui dire que sa poule a été tuée par les gobelins. [5.a.1]*

◇ *Retourner voir Grotno et lui raconter toute la vérité. [5.a.5]*

5.a.1 Une mauvaise nouvelle

Vous reprenez la route, non sans avoir au préalable découpé quelques morceaux de viande pour la route et pris quelques plumes en trophée de votre victoire. Vous retraversez le sentier le long de la falaise et le chemin sur les plaines. Vous traversez la forêt non sans vous perdre à plusieurs reprises et évitez de justesse une rencontre avec un troll très mécontent. Vous parcourez enfin encore un bout de chemin pour arriver à la ferme de Grotno. Là, vous racontez au vieux fermier odorant que sa poule est morte, tuée par les gobelins. Il tombe alors en larmes dans sa mesure délabrée mais accepte malgré tout de vous remettre un bon comme quoi vous avez bien fait votre mission. Quittant les lieux vous l'entendez pester contre les gobelins « Je te vengerai Shildera Chérie. J'vais tuer tous les gobelins. »

Quelques mois plus tard dans une taverne lors d'autres aventures, vous apprenez l'existence d'une milice dirigée par un général auto-proclamé connu pour son extrême cruauté, aidé d'un gnome très riche. Cette armée formée de bric et de broc s'était formée pour désinfecter la région de l'engeance gobeline ce qui provoqua de nombreux troubles. Cette armée se nommait... l'ergot de Shildera.

Fin

5.a.2 Un travail bâclé

Vous reprenez la route, laissant à l'énorme bestiole et à vous même la vie sauve. Vous retraversez le sentier le long de la falaise et le chemin sur les plaines. Vous traversé la forêt non sans vous perdre à plusieurs reprises et évitez de justesse une rencontre avec un troll très mécontent. Vous parcourez enfin encore un bout de chemin pour arriver à la ferme de Grotno. Là, vous racontez au vieux fermier odorant que sa poule est morte, tuée par les gobelins. Il tombe alors en larmes dans sa mesure délabrée mais accepte malgré tout de vous remettre un bon comme quoi vous avez bien fait votre mission. Quittant les lieux vous l'entendez pester contre les gobelins « Je te vengerai Shildera Chérie. J'veis tuer tous les gobelins. »

Plusieurs mois plus tard vous apprenez des nouvelles étranges en provenance du village de Terremôle. Une milice locale ayant voué sa vie à l'éradication des gobelin et financée par un riche commerçant gnome aurait connu de nombreux déboires dans sa mission. En effet, les petites créatures auraient utilisé des oiseaux géants ou une chose s'en approchant comme montures. Pire, de nombreux gobelins auraient pour la première fois depuis longtemps réussi à s'allier autour d'un symbole commun et du but de réduire les autres peuples en esclavage. Grâce à la résistance héroïque de la milice, une armée de chevaliers de Francondie eut le temps de se réunir et réussi à chasser les gobelins et leurs horribles montures avant qu'il ne soient trop nombreux.

Fin

5.a.3 Un repas bien mérité

C'est décidé, vous direz au fermier que sa poule a été tuée par des gobelins, mais pour l'heure il faut manger. Après avoir tué la poule, l'avoir plumée et vidée, vous commencez à la préparer. Fouillant vos poches et les alentours vous réussissez à dégoter ce qu'il vous faut. Vous la farcissez de thym sauvage, de romarin et de quelques baies ; la recouvrez de gros sel et la faites cuire à la broche au-dessus d'un petit feu comme on l'aurait fait avec un poulet. Chose appréciable la chair de l'animal n'était pas verte et était particulièrement tendre. Après un bon repas, et un léger repos, vous reprenez finalement la direction de la ferme de Grotno.

Après vous être perdu plusieurs fois dans la forêt et avoir échappé de justesse à l'attaque d'un troll, vous arrivez finalement à la ferme du donneur de quête. Là, vous annoncez que Schildera est morte, tuée par les gobelins. Grotno est abattu, mais il accepte tout de même de vous remettre le devis pour Pôle Aventure. Vous avez d'un certain point de vue bien fini votre quête.

Quelques mois plus tard, dans une taverne lors d'autres aventures, vous apprenez l'existence d'une milice dirigée par un général auto-proclamé connu pour son extrême cruauté, aidé d'un gnome très riche. Cette armée formée de bric et de broc s'était formée pour désinfecter la région de l'engeance gobeline ce qui provoqua de nombreux troubles. Cette armée se nommait... l'ergot de Schildera.

Fin

5.a.4 De la réalité divine d'une poule verte

Hésitant un moment vous vous décidez finalement. C'est peut-être la meilleure solution. Vous reprenez ainsi la direction de la ferme de Grotno. Parcourant de nouveau le sentier le long de la falaise, les plaines rocailleuses puis la forêt dans laquelle vous manquez de vous perdre ; vous arrivez finalement à votre destination. Là, vous racontez au fermier qui ne semble toujours pas s'être lavé votre aventure. D'abord quelque peu circonspect, son visage s'éclaire peu à peu et lorsque vous lui annoncez la survie de sa poule le sourire du fermier rayonne de toutes les quelques dents qu'il lui reste. Il se précipite dans sa mesure et en ressort pour vous remettre le devis, preuve pour Pôle Aventure de la réussite de votre quête. Il se précipite alors en direction de la forêt sans armes, ni équipement quelconque en hurlant : « Shildera, papa arrive. On va se retrouver ma grande cocotte. ». C'est particulièrement touchant à voir.

Si au bout de quelques jours vous apprenez la mort de Grotno, tué dans la forêt par un troll, les nouvelles qui vous arrivent par la suite sont plus inquiétantes. Des gobelins auraient commencé à mettre la région aux alentours de Terremôle à feu et à sang en chevauchant des hordes de volailles géantes. Pire encore, pour la première fois de leurs vies, tous les gobelins de la région semblent avoir réussi à s'unir autour du culte de ces volailles et de nombreux autres les rejoignent. Bien que les chevaliers de Francondie aient fini par intervenir, les gobelins avaient eu le temps de s'implanter et il en résultat un conflit de plusieurs années. Mais au moins vous avez accompli votre quête... non ?

Fin

5.a.5 Une histoire abracadabrantésque

C'est décidé vous allez dire la vérité à Grotno. Vous reprenez la route, laissant à l'énorme bestiole et à vous même la vie sauve. Vous retracez le sentier le long de la falaise et le chemin sur les plaines. Vous traversez la forêt non sans vous perdre à plusieurs reprises et évitez de justesse une rencontre avec un troll très mécontent. Vous parcourrez enfin encore un bout de chemin pour arriver à la ferme de Grotno. Là vous racontez au vieux fermier odorant toute votre aventure. Plus vous avancez, et moins il semble vous croire. Lorsque vous finissez votre récit il émet un grand soupir et vous regarde avec une certaine indignation.

« Vous pensez p'tête que j'suis bêt' à ce point ? Vous les aventuriers êtes tous les mêmes. Quand vous y arrivez pas, vous inventez des histoires abracadabrantésques. Pas question que je vous donne le devis comme quoi vous avez fait vot' travail. J'suis pas un idiot moi. Si c'est ça j'vais d'mander à Pôle Aventure d'm'envoyer quelqu'un d'autre. Un vrai aventurier pas un guignol comme vous. Allez foutez le camp de chez moi. »

Vous partez dépité de ce résultat. Pourtant vous avez vaincu un monstre géant, traversé une forêt labyrinthique et fait nombres d'autres exploits... mais il est peu probable que Pôle Aventure valide votre quête. Vous allez sûrement devoir passer par des formations dont la seule idée vous arrache un soupir d'exaspération. Mais au moins vous avez trouvé des choses intéressantes dans votre aventure... non ?

Fin

5.a.6 Une fin heureuse

Hors de question de manger l'objet de votre quête... vous êtes si près du but. Vous traversez la forêt avec difficulté devant à plusieurs reprises éviter les assauts d'un troll ou d'une bête sauvage. Mais vous arrivez finalement chez Grotno avec Shildera saine et sauve. En voyant sa chère poule, et pour votre plus grand malheur, le paysan vous saute au coup et vous fait un grooos câlin pour vous remercier. Remarquez, après l'odeur de gobelins, celle du fermier paraît presque subtile et agréable. Vous lui racontez alors brièvement votre aventure qu'il écoute avec attention.

« Alors comme ça c'était pas Toubiloupak ? j'crois que j'veis devoir m'excuser. Avec un peu de chance il va peut-être m'aider à m'protéger des gobelins qui en veulent à m'ptite. En tout cas merci beaucoup aventurier. ».

Après vous avoir forcé à manger un horrible bouillon de choux, de saucisse fumées et de carottes pour vous remercier, il vous remet un devis attestant auprès de Pôle Aventure que vous avez bien accompli votre quête. Vous prenez alors congé de votre hôte, fier d'avoir réussi là où d'autres auraient échoué. C'est certain, vous êtes un vrai aventurier et vous avez même peut être sauvé le monde d'une invasion de gobelins sur des poules vertes. Vous êtes un vrai héros.

Fin