

4 **ABSTRACT**
solo

LA DERNIÈRE NUIT



Cette aventure est la version Abstract Donjon du scénario solo La dernière nuit de Jean Balczesak. Pionnier du jeu de rôle en France, Jean défricha les horizons de ce loisir, réalisant les traductions officielles de grands classiques comme L'Appel de Cthulhu ou Star Wars D6 System. La version initiale de La dernière nuit était motorisée par les règles de L'œil noir. C'était d'ailleurs le tout premier scénario publié en Français pour ce standard allemand, qui représentait à l'époque une forme simple et agile du med fan. La dernière nuit reprend aujourd'hui du service avec un autre jeu incarnant cette simplicité et cette agilité dans le contexte actuel : c'est ainsi le tout premier scénario publié en Français pour Abstract Donjon ! Tous nos remerciements à Jean pour avoir permis ce clin d'œil à l'histoire du jeu de rôle...

Les XII Singes

Dans cette aventure dont vous le héros, vous commencez au paragraphe noté 1 et vous suivez les instructions. Vous évoluez ainsi de paragraphe en paragraphe. Vous gagnez si vous atteignez le dernier paragraphe, conclusion de l'histoire. C'est le moyen de tester les principes de base d'*Abstract Donjon*. Pour jouer cette aventure, vous utiliserez une feuille de personnage similaire à celle d'*Abstract Donjon* et vous appliquerez des mécanismes qui forment le socle des règles de ce jeu. Bien sûr, il s'agit d'une version simplifiée, de découverte, uniquement centrée sur quelques points.



RÈGLES

VOTRE PERSONNAGE



Votre personnage est Jehan, un aventurier qui erre de lieux en lieux. Prenez sa feuille de personnage. Deux grands types d'éléments le caractérisent. (Des dés, de 1 à 4, les qualifient.)

- **Ses caractéristiques :** Robustesse qui recouvre force et endurance, Agilité qui correspond à dextérité et précision, Intellect qui rassemble raisonnement et connaissances, Esprit qui englobe volonté et qualité relationnelles. Par ordre d'importance, pour Jehan, les caractéristiques par ordre d'importance sont Agilité, Robustesse, Esprit et Intellect.
- **Ses traits :** trois qualificatifs spécifiques qui rendent Jehan singulier – « Opportuniste », « Rusé comme un renard », « Débordant d'énergie ».

Jehan possède également un dé bonus dont l'usage est expliqué plus loin. Et une rubrique *Trésor*, vide pour le moment, dans laquelle vous noterez les objets récupérés par Jehan au cours de l'aventure.



NOM

Jehan

NIVEAU

XP

ROBUSTESSE

3 dés

AGILITÉ

4 dés

Trancher, Endurer, Briser, Sauter, Grimper, Plier, Nager, Souffler, Courir, Broyer, Pousser, Tirer, Soulever, Porter, Encaisser, Arracher, Lancer

Esquiver, Parer, Équilibrer, Basculer, Rouler, Viser, Danser, Attraper, Ramasser, Désarmer, Nouer, S'échapper, Dévier, Transpercer, Se retourner

BONUS

1 dé

INTELLECT

1 dé

ESPRIT

2 dés

Convaincre, Se souvenir, Déduire, Raisonner, Déchiffre, Inventer, Chercher, Débattre, Supposer, Étudier, Résoudre, Mystifier, Incanter, Méditer,

Communier, Sentir, Motiver, Exhorter, Sympathiser, Persuader, Intimider, Pressentir, Ordonner, Commander, Provoquer, Embrouiller, Canaliser

TRAITS

Opportuniste

1 dé

Rusé comme

un renard

1 dé

*Débordant
d'énergie*

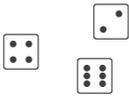
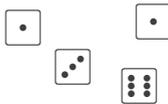
1 dé

TRÉSORS

AU DÉBUT DE LA PARTIE

Avant de commencer à jouer, vous déterminez les réserves de Jehan. Pour cela, munissez-vous de 14 dés à 6 faces. Pour chaque caractéristique et trait, lancez les dés correspondants : 4 dés pour l'Agilité, 3 dés pour la Robustesse, 2 dés pour l'Esprit, 1 dé pour l'Intellect, 1 dé pour Opportuniste, 1 dé pour Rusé comme un renard, 1 dé pour Débordant d'énergie. Conservez les dés avec leur résultat et placez-les sur la feuille de personnage avec la caractéristique ou le trait concerné. Enfin le dé bonus n'est pas lancé, il est directement placé sur .



NOM <i>Jehan</i>	NIVEAU	XP
ROBUSTESSE 	AGILITÉ 	
Trancher, Endurer, Briser, Sauter, Grimper, Plier, Nager, Souffler, Courir, Broyer, Pousser, Tirer, Soulever, Porter, Encasser, Arracher, Lancer	Esquiver, Parer, Équilibrer, Basculer, Rouler, Viser, Danser, Attraper, Ramasser, Désarmer, Nouer, S'échapper, Dévier, Transpercer, Se retourner	
INTELLECT 	BONUS 	ESPRIT 
Convaincre, Se souvenir, Déduire, Raisonner, Déchiffrer, Inventer, Chercher, Débattre, Supposer, Étudier, Résoudre, Mystifier, Incanter, Méditer,		Communier, Sentir, Motiver, Exhorter, Sympathiser, Persuader, Intimider, Pressentir, Ordonner, Commander, Provoquer, Embrouiller, Canaliser
TRAITS <i>Opportuniste</i> 	<i>Rusé comme un renard</i> 	TRÉSORS
<i>Débordant d'énergie</i> 		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>

OBSTACLES ET ADVERSAIRES

Jehan peut rencontrer :

- **Des obstacles** : il s'agit d'embûches simples dont la difficulté est mesurée par un nombre croissant de dés, noté « X »D. Lorsque Jehan tente de surmonter un obstacle, vous lancez les dés de cet obstacle. Vous devez atteindre leur somme en dépensant des dés de Jehan. Vous pouvez choisir n'importe quelle réserve de dés de Jehan (Caractéristiques, Traits ou Trésor) à condition de pouvoir le justifier. Le ou les dés sont ensuite défaussés. *Par exemple, la route de Jehan est entravée par une porte à crocheter (1D). Vous lancez le dé de cette porte et vous obtenez [1]. Pour crocheter la porte vous devez donc dépenser 3 points venant des dés de Jehan : par exemple [1] d'Agilité et [2] de Rusé comme un renard. (Si vous dépensez plus, tant pis les points excédentaires sont perdus).*

- **Des adversaires** : il s'agit d'ennemis à combattre, dont le principe est similaire aux obstacles, si ce n'est qu'ils sont susceptibles d'infliger des dommages à Jehan. Ils disposent donc d'un paramètre supplémentaire, « Attaque » suivi d'un chiffre -X et d'une caractéristique. Un combat se déroule en un ou plusieurs tours de jeu. D'abord lancez les dés comme pour les obstacles. Au cours de chaque tour de jeu, Jehan agit en premier comme s'il s'agissait d'un obstacle. S'il élimine tous les dés d'un adversaire, celui-ci est neutralisé. Sinon, il joue après Jehan et lui inflige ses dommages : baissez un dé de la caractéristique indiquée d'autant de points que ces dommages. Si un dé atteint 0, il est défaussé (s'il reste des dommages à subir, affectez les points suivants à un autre dé). Puis un nouveau tour commence, etc. *Par exemple, Jehan rencontre deux gardes (1D, Attaque : -1 Robustesse). Vous lancez les dés pour chaque garde : [2] pour le premier et [1] pour le second. Jehan attaque le premier et lance un couteau sur le garde avec [1]. Vous utilisez [1] de son Agilité et [1] pour Débordant d'énergie. Assez pour neutraliser le premier garde (Cela dépasse même, mais le point excédentaire est perdu). Ensuite, le second garde agit et frappe Jehan avec sa masse d'armes. Vous baissez un dé de Robustesse de Jehan de 1 point (son dé [1] devient [0]). Un second tour commence...*

À tout moment, vous pouvez déplacer le dé bonus et le mettre tel quel, avec son [1], dans la réserve de Robustesse, Agilité, Intellect ou Esprit.

À ZÉRO...

En raison des dépenses occasionnées par les actions et des dommages subis, peu à peu, les réserves de Jehan vont baisser. Si toutes les réserves de Jehan sont vides

ou s'il doit subir des dégâts et qu'il n'a plus de dé de la caractéristique ciblée par l'attaque, Jehan est neutralisé. La partie est perdue...

MAUVAISES RENCONTRES

Jehan peut bénéficier de récupération partielle. À tout moment, en dehors d'un combat, vous pouvez décider qu'il se repose brièvement. S'il lui manque un ou des dés par rapport à son maximum de départ en Robustesse, lancez 1 dé et ajoutez-le à sa réserve de Robustesse. Faites de même pour les trois autres caractéristiques. Mais à chaque fois que vous lui octroyez une récupération, vous devrez inscrire une petite croix sur la feuille de personnage ou sur une feuille vierge.

En outre, il vous arrivera plusieurs fois de lire des paragraphes dont le numéro est suivi d'un astérisque [*]. À chaque fois que cela se produira, vous devrez également ajouter une petite croix à votre décompte.

7 FATIDIQUE

À partir du moment où vous avez atteint 7 croix, vous avez des chances de faire une mauvaise rencontre. Désormais, vous cessez de compter les croix. Le temps est compté et Jehan n'a plus le temps de prendre des récupérations partielles (il bénéficie néanmoins de celles éventuellement indiquées par un paragraphe de l'aventure). Enfin, à chaque fois que vous arriverez à un paragraphe dont le numéro est suivi d'un astérisque [*], il vous faudra :

1. Noter le numéro du paragraphe où vous êtes.
2. Effectuer un jet de dé sur la table ci-dessous et éventuellement résoudre la rencontre indiquée.
3. Si Jehan est toujours vivant, retourner à votre paragraphe et continuer l'aventure.

Mauvaises rencontres	
d6	Évènement
	Rien ne se passe
	Un jeune prêtre
	Deux gardes
	Un garde et chien

LES RENCONTRES

Un jeune prêtre



1D

Si Jehan porte une armure ou autre parure dérobée en cours d'évasion, il abuse le jeune prêtre et celui-ci passe son chemin. Sinon, le novice appelle un garde qui arrive aussitôt.

Un garde



1D

Attaque : -1 Robustesse

Un chien



1D

Attaque : -1 Robustesse

Spécial : s'enfuit dès qu'il subit 2 points de dommage.



L'AVENTURE

1. Aïe ! Une douleur lancinante tараude votre crâne alors que vous reprenez lentement vos esprits. Hébété, vous ouvrez progressivement les yeux... Où êtes-vous ? ! La dernière chose dont vous vous souvenez, c'est que vous vous promeniez tranquillement dans les rues de Vertport. L'après-midi de printemps était chaude et odorante. Ah, ces commerces bigarrés, ces enfants rieurs et bien nourris, toute cette faune qui se bousculait sur la place du marché... C'est alors qu'un homme s'est approché de vous... Vous étiez persuadé que c'était un garde. Il vous a posé beaucoup de questions auxquelles vous avez répondu volontiers : non vous ne connaissiez personne dans la cité, oui vous étiez en quête d'aventure, etc. Vos réponses ont eu l'air de le satisfaire. Il a alors fait un signe discret à quelqu'un qui devait se trouver derrière vous, il y a eu une grande explosion dans votre tête et puis... plus rien ! Pas de doute, on vous a assommé. Et voilà que vous vous réveillez dans un cachot sordide. Un petit soupirail garni de barreaux s'ouvre sur le ciel nocturne. Le sol est recouvert de paille moisie. L'ameublement est des plus réduits : une couchette grossière en bois fixée au mur par des chaînes et un tabouret bancal sur lequel trône une chandelle. Que décidez-vous ?

Vous attendez d'en savoir plus. [28]

Vous essayez sans délai de mettre sur pied un plan d'évasion. [46]

2. À peine apparaissez-vous devant le palefrenier, que celui-ci – un jeune homme d'une vingtaine d'année – s'écroule en tremblant à vos pieds en vous suppliant de l'épargner. Vous n'avez pas le cœur de le frapper et vous vous emparez, sans autres difficultés, d'un magnifique cheval noir. (Pour simuler le gain de temps et d'efforts que vous procurera votre monture, vous bénéficiez d'une récupération partielle en Robustesse et Agilité).

Allez en [9]

3. [*] Les bagues rutilantes du prêtre attirent votre regard. Vous trouvez également une petite viole noire sur laquelle est écrit : « Ultime évasion ».

Vous goûtez son contenu. [27]

Vous sortez du temple sans plus attendre. [5]

4. Vous quittez le dortoir par la porte sud. Après quelques minutes de progression dans un couloir bien entretenu, vous voyez une porte creusée dans le mur de gauche.

Vous essayez de l'ouvrir. [26]

Vous continuez. [40]

5. Sur le perron du temple, vous pouvez admirer quelques instants la cité qui sommeille sous la voûte étoilée de cette douce nuit de printemps. L'air frais vous revigore et vous le respirez à pleins poumons. Mais vous savez qu'il vous faut encore sortir de la ville. Que faites-vous ?

Vous vous précipitez dans les rues obscures en direction des remparts. [9]

Vous vous dirigez vers le bâtiment en bois, long et bas, que vous apercevez sur votre droite. [15]

6. Vous venez de renverser un tabouret ! À côté de vous, un gros garde moustachu s'agite dans son sommeil et marmonne d'une voix mal assurée : « *Allez maman, laisse-moi dormir encore un peu...* » avant de se retourner et de recommencer à ronfler.

Allez en [34]

7. Soudain, le prêtre se retourne dans un grand froissement de robe. « *Alors, on croit qu'Aznageel est devenu sourd ? Et bien non ! Et comme tu es venu tout seul jusqu'ici, je vais procéder immédiatement à ton sacrifice. Ezarion est prêt à l'accepter. Viens ici mon enfant, viens te faire dévorer l'âme. Ah ! Ah ! Ah !* ». Le rire dément et le rictus du grand prêtre trahissent sa folie. Il s'approche lentement de vous, comme dans un cauchemar, brandissant devant lui ses mains fines ornées de longs ongles postiches en métal. Il n'est bientôt plus qu'à un pas de vous et vous pouvez sentir son haleine chaude battre votre visage, quand, enfin, vous vous arrachez à la fascination qu'il exerce sur vous. Le combat s'engage...



Aznageel, le grand prêtre

3D

Attaque : -2 Robustesse

Si vous le tuez, vous avez la possibilité de le fouiller. [3]

À moins que vous ne préfériez ne pas perdre de temps et sortir tout de suite du temple. [5]

8. Le combat est de courte durée et les gardes ont vite fait de vous maîtriser. Ils vous couvrent de chaînes et, dès l'aube, vous serez sacrifié. Sincères condoléances...

9. [*] Vous progressez rapidement au travers des ruelles noyées d'ombre. Pendant un certain temps, vous ne rencontrez personne. Soudain, vous entendez un appel à l'aide.

Vous vous précipitez pour porter secours à la personne qui appelle. [32]

Vous continuez votre chemin. [30]

10. [*] Vous allez donc pouvoir vous en servir comme d'un gourdin rudimentaire une fois avant qu'il ne se brise. Lors de votre première attaque contre votre geôlier, augmentez de 1 la valeur d'un dé que vous utilisez.

Allez en [19]

11. [*] La porte est fermée à clé.

Si vous avez le trousseau du geôlier, allez en [16]

Sinon, vous pouvez toujours essayer d'ouvrir la porte avec les moyens du bord (morceau de fil de fer qui traîne, votre arme, etc.).



Porte à crocheter ou défoncer

1D

Si vous ouvrez la porte, allez en [16]

Si vous préférez ne pas essayer d'ouvrir la porte, allez vers le sud en [4]

12. [*] Le garde se réveille en un clin d'œil ! Il n'est pas disposé à se laisser faire.



Un garde

1D

Attaque : -1 Robustesse

Si vous gagnez le combat, allez en [39]

Sinon [13]

13. [*] Pas de chance, vous êtes mort ! Au moins, vous n'aurez pas à subir d'épreuves plus cruelles...

14. [*] De chaque côté du couloir, il y a des cellules vides tout à fait semblables à celle que vous avez quittée. Au bout d'une centaine de mètres, le passage fait un coude à angle droit vers la gauche et bientôt, vous vous retrouvez devant une porte d'acier fermée par un énorme cadenas. Quoi que vous fassiez, vous n'arrivez pas à l'ouvrir. Vous êtes donc obligé de revenir sur vos pas, de repasser devant votre cachot et de vous diriger vers le sud.

Allez en [43]

15. [*] Un « parfum » de foin et de crottin vous apprend qu'il s'agit des écuries du temple. L'occasion unique de vous emparer d'un cheval ! Malheureusement, vous entendez un palefrenier qui chante en faisant des heures supplémentaires, à l'intérieur de la bâtisse...

Vous y allez quand même, quitte à assommer l'employé trop zélé. [2]

Vous préférez filer sans demander votre reste. [9]

16. Vous ouvrez la porte. À cet instant, vous entendez au loin le son d'une cloche qui retentit. Mais vous n'y prêtez pas attention, le spectacle qui s'offre à vous est trop merveilleux ! Vaguement éclairé par la lumière du dortoir, vous contemplez un trésor somptueux : des milliers de pièces d'or débordent de coffres ouvragés, des coupes serties de pierres scintillent de tous leurs feux, il y a des diamants, des saphirs, des... Un toussotement provenant de derrière vous, vous ramène à la réalité. Vous vous retournez : les gardes sont réveillés !

Allez en [8]

17. Le gardien arrive en courant. Ivre de colère, il ouvre la porte et entre dans la cellule en mugissant : « *Qui c'est qui m'a fichu un prisonnier pareil ? C'est pas possible !!!* ». Il est très agressif et tient un couteau à la main. Au fait, avez-vous (honnêtement) pensé à vous servir du tabouret comme d'une arme ?

Oui [10]

Non [42]

18. Vous réalisez que les barreaux sont trop solides.

Il ne vous reste plus ensuite qu'à essayer d'attirer le gardien. [22]

19. Le gardien n'est peut-être qu'une grosse outre à vin, ce n'en est pas moins un adversaire redoutable. Vous allez devoir l'affronter.



Un garde

1D

Attaque : -1 Robustesse

Si vous remportez le combat, allez en [45]

Sinon, allez en [13]

20. Il y a une porte dans le mur ouest de la salle de garde. Après l'avoir ouverte, vous découvrez un petit couloir qui donne dans une salle immense éclairée par de grands flambeaux. C'est un temple. Des volutes d'encens planent entre de gigantesques colonnades. Ici, murs et plafonds sont en onyx. Au fond, se dresse une colossale statue (30 mètres de haut !) en obsidienne représentant un homme à tête de mort. Devant la statue, il y a un autel où s'affaire le grand prêtre vêtu d'une robe noire. Inlassablement, il répète les mêmes mots : « *Ezarion, accepte le sacrifice et garde nous en ta bienveillance!* » Avec difficulté vous parvenez à détacher votre regard de la scène qui se déroule devant vous et prenez conscience que la sortie du temple n'est située qu'à une dizaine de mètres de vous : une porte monumentale laisse passer un peu de clarté lunaire et vous pouvez apercevoir quelques étoiles... Que voulez-vous faire ?

Si vous voulez attaquer le grand prêtre, allez en [7]

Si vous préférez sortir sans faire de bruit, allez en [5]

21. Vous êtes dans un couloir étroit éclairé par des torches fixées au mur. Ce couloir est orienté nord-sud (votre cellule est à l'est).

Allez-vous vers le nord ? [14]

Ou vers le sud ? [43]

22. Qu'allez-vous faire pour provoquer la venue du gardien :

Pousser de grands cris en prétendant que vous êtes malade à mourir ? [33]

Utiliser la chandelle et la paille pour mettre le feu à la cellule ? [35]

Faire semblant d'être fou-furieux et hurler à vous en décrocher la mâchoire, tout en martelant la porte et en cassant ce qui vous tombe sous la main ? [17]

23. [*] D'un bond, vous vous retrouvez au centre de ce qui semble être une salle de garde. Deux hommes en uniforme rouge sont affalés sur la table et devisent en vidant une bouteille. Il leur faudra une seconde pour réagir, mais ils sortiront vite leurs sabres !



Le premier garde

1D

Attaque : -1 Robustesse



Le second garde

1D

Attaque : -1 Robustesse

Si vous gagnez, allez en [20]

Sinon, allez en [13]

24. [*] Pas de doute, cette chambre a dû appartenir à votre geôlier. En fouillant bien, vous retrouvez son uniforme d'apparat : une veste de cuir rouge.

Allez en [31]

25. Elle se précipite d'un pas léger vers un coin sombre de la ruelle. Là, elle soulève péniblement une dalle de pierre qui révèle un trou noir. Puis, elle vous dit : « *Si tu suis les égouts vers l'ouest, tu arriveras au grand collecteur qui mène à l'extérieur de Vertport. Dépêche-toi.* » Elle vous donne une torche qu'elle avait au côté. Après avoir allumé cette dernière, vous vous enfoncez sous terre dans le cloaque. Vous êtes obligé de vous courber pour avancer dans les couloirs étroits et puants. À la vue de votre torche, des rats gras et répugnants s'enfuient devant vous. Vous préférez ne pas imaginer quelles immondices écœurantes sont charriées par l'eau noirâtre et huileuse qui caresse vos chevilles. Après une éternité, l'égout rejoint le collecteur principal. Encore quelques dizaines de minutes et vous trouvez une sortie...

Allez en [52]

26. [*] Vous avez découvert l'armurerie du temple ! Comme il s'agit de ne pas traîner, vous vous emparez rapidement d'une épée courte de qualité. Désormais quand vous attaquez avec elle, ajoutez 1 point à l'un des dés utilisés.

Vous ressortez dans le couloir. [40]

27. Le liquide de la fiole a un fort goût d'amande amère. Vous ressentez une étrange sensation. Tout commence à tourner autour de vous, vous tombez par terre...

Et vous allez en [13]

28. Les heures passent, interminables. Puis enfin, vous entendez un bruit provenant de derrière la lourde porte de chêne. Un petit panneau carré s'ouvre dans cette dernière et vous voyez apparaître un visage simiesque et mal rasé (le gardien ?) qui vous annonce : « *Eh, clampin ! D'la visite. Essaye d'être poli avec son Éminence, à défaut d'être propre...* » L'individu s'efface alors pour céder la place à un deuxième personnage. Le nouveau venu a un aspect raffiné et cultivé. Il vous contemple de ses minces yeux creusés à même la chair blanchâtre de son visage émacié. Satisfait de son examen, il prend la parole : « *Bienvenue à toi mon enfant. Je me présente, grand prêtre Aznageel. Sache que dans quelques petites heures ta modeste personne va contribuer à la grandeur de notre déité. Afin d'attirer ses faveurs, tu seras sacrifié à l'aube, cela risque d'être un peu douloureux ; tu seras d'abord écorché vif, écartelé, désossé, puis bouilli à feu doux, avant d'être...* » Atterré, vous n'entendez pas la suite du programme. Bientôt, le prêtre se retire et votre décision est prise : il faut filer d'ici, et vite !

Allez en [46]

29. [*] Vous découvrez une chambre richement décorée, éclairée par un brasero où brûlent des bois parfumés. Une fouille poussée est possible.



Fouiller la pièce

1D

Allez en [38]

Si vous ne voulez pas fouiller la pièce, allez en [36]

30. [*] Le silence des rues semble de plus en plus menaçant à mesure que vous approchez des murailles. Soudain, vous apercevez devant vous une poterne donnant vers l'extérieur de la cité. Il y a deux gardes : vous devez tenter une sortie en force !



Le premier garde

1D

Attaque : -1 Robustesse



Le second garde

1D

Attaque : -1 Robustesse

Si vous la réussissez, vous parvenez à vous défaire des gardes et vous vous enfuyez dans la campagne nocturne [52]

Sinon, vous devez continuer à vous battre. Si vous mourez [13]

31. *Vous prenez le couloir vers le sud. [49]*

Vous revenez vers le nord. [14]

32. [*] Vous découvrez, au détour d'une rue, une jeune femme en train de se faire agresser par un gros homme manifestement ivre. Vous essayez de ramener le malotru à la raison, mais sa seule réaction est de vous intimider d'aller voir ailleurs s'il y est !

Suivez-vous son conseil et reprenez-vous le chemin de l'enceinte fortifiée ? [30]

Ou passez-vous à l'action ? [44]

33. Ameuté par vos cris, le gardien arrive rapidement. Mais il n'ouvre pas la porte et vous regarde d'un œil goguenard par le judas : « *Eh ben alors clampin, on a bobo ? T'inquiètes pas, le gentil grand prêtre va bientôt s'occuper de toi et t'auras plus jamais mal. Si t'insistes, pt'ête qu'il avancera l'heure du sacrifice ?* » Puis il referme le panneau et vous l'entendez s'éloigner.

Votre tactique n'a pas eu l'efficacité escomptée, retournez en [22]

34. Vous voyez que le couloir se prolonge vers le sud de l'autre côté du dortoir. Il y a également une porte dans le mur est de la pièce.

Vous allez vers le sud. [4]

Vous vous intéressez à la porte de l'est. [11]

35. Le feu prend bien et vous vous trouvez rapidement enveloppé d'une masse de fumée suffocante.



Éviter l'asphyxie

1D

Allez en [17]

36. Vous suivez à nouveau le couloir vers le sud (il est trop tard pour revenir en arrière). Bientôt, le passage donne dans une grande salle faiblement éclairée d'où proviennent de puissants ronflements. Vous risquez un œil et vous voyez une trentaine d'hommes (des gardes !) endormis sur des paillasses. Vous n'avez pas le choix, il vous faut traverser cette pièce.

Vous préférez la manière forte et sautez, arme au poing, dans le dortoir [8]

Vous préférez essayer de passer sans faire de bruit, allez en [6]

37. [*] À peine égratigné, le gros homme sombre dans un coma éthylique et commence à ronfler avec insistance. La jeune femme se tourne vers vous : « *Vous avez l'air bizarre. Qu'est-ce qui vous est arrivé ?* »

Vous lui racontez tout. [41]

Vous préférez la laisser dans l'ignorance et vous repartez. [30]

38. Cette chambre doit être celle d'un prêtre. Vous découvrez, sous le matelas du lit à baldaquin, une bourse contenant une dizaine de pièces d'or et deux petites fioles de métal sur lesquelles est écrit : « *Potion de guérison* ». Chaque fiole contient une potion de récupération partielle. Vous pouvez les boire tout de suite ou attendre un meilleur moment.

Allez en [36]

39. Il y a une porte dans le mur sur votre droite.

Vous l'ouvrez ? [29]

Vous continuez dans le couloir ? [36]

40. Le couloir continue pendant encore une dizaine de mètres, puis fait un coude à angle droit vers l'ouest. Vous entendez des bribes de conversation provenant d'au-delà du coude :

« *Pas mauvaise cette eau de vie, hein Grakdul ?* »

– *Ouais, ouais, elle s'laisse boire. Eh, dis, on en a encore longtemps avant la relève ?*

– *Burp ! J'crois pas. Mais j'men fiche, j'ai pas envie de dormir. Allez, bois encore un coup... C'est pas d'refus Jolas. Toi, t'es un homme bien !... »*

Vous attaquez valeureusement, espérant que les ivrognes ne vous opposeront pas une trop forte résistance [23]

Vous préférez essayer de trouver une meilleure arme dans la pièce que vous avez laissée derrière vous. [26]

41. Elle écoute patiemment votre histoire. « *Je crois que je connais un bon moyen pour sortir de la ville...* » vous dit-elle.

Vous lui faites confiance. [25]

Vous préférez la quitter là et vous vous dirigez vers l'enceinte. [30]

42. Tant pis, vous allez devoir vous battre comme vous pourrez.

Allez en [19]

43. Alors que vous allez vers le sud, vous constatez que l'air est humide et qu'une vague odeur de salpêtre assaille vos narines. Soudain, vous voyez une porte dans le mur de gauche.

Vous décidez d'entrer. [48]

Vous continuez dans le couloir vers le sud. [49]

Vous choisissez de faire demi-tour et vous vous dirigez vers le nord. [14]

44. [*]

Le gros homme



1D

Attaque : -1 Robustesse ou Agilité (vous choisissez quelle caractéristique est impactée)

Si vous mourez [13]

Si vous parvenez à infliger, au moins, 2 points de dommages à votre adversaire [37]

45. Ça y est ! Le corps du gardien est étendu à vos pieds. Vous voyez que la porte entrouverte du cachot donne sur un couloir éclairé par des torches.

Vous vous précipitez dans le couloir. [21]

Vous prenez votre temps et vous fouillez votre adversaire. [51]

46. Deux solutions s'offrent à vous :

Essayer d'arracher les barreaux et sortir par le soupirail [18]

Attirer le gardien dans la cellule, lui régler son affaire et fuir par le couloir. [22]

47. Le garde risque de se réveiller lors de votre passage.



Passer sans réveiller le garde

1D

Puis allez en [39]

Ou si vous ne vous souciez pas de le réveiller, allez en [12]

48. [*] La pièce est obscure. Une odeur de fauve émane de cet endroit. À tâtons, vous réussissez à trouver un chandelier et à l'allumer. C'est alors que vous constatez

que vous vous trouvez dans une chambre. Le désordre est indescriptible. Il y a un lit, une table, une chaise, un chien, une armoire... Un chien ?!!! Oui, vous avez bien vu ! L'ignoble créature qui vous contemple d'un air affamé a dû, un jour, être un chien. Avant que vous n'ayez le temps de vous perdre en vaines considérations, l'aimable cadon vous saute à la gorge !

Un chien



1D

Attaque : -1 Robustesse

Spécial : s'enfuit dès qu'il subit 1 point de dommage.

Si vous réussissez à tuer le chien [50]

Sinon [13]

49. Vous marchez pendant quelques minutes avant d'arriver au pied d'un long escalier. Vous le gravissez, en maudissant votre goût immodéré pour les pâtisseries, et vous tombez nez-à-nez avec un garde en armure rouge ! Heureusement, il s'est endormi en travers du chemin, la tête sur un tabouret, et ronfle paisiblement.

Vous l'attaquez. [12]

Vous essayez de passer sans le réveiller. [47]

50. *Voulez-vous prendre le temps de fouiller la chambre. [24]*

Sinon, vous retournez dans le couloir [31]

51. [*] Vous récupérez le couteau du gardien. De plus, en fouillant ce dernier, vous trouvez des pièces d'argent et un trousseau de clés (ça peut toujours servir !)

Allez en [21]

52. Enfin libre ! La campagne sous la lune, vous parait plus belle que jamais. Épuisé, vous vous allongez sous un arbre à l'écart de la ville dont vous apercevez les toits au loin. bercé par les hululements d'un hibou, vous vous endormez l'esprit tranquille. Demain, vous le savez, il y aura bien d'autres aventures à vivre...

CRÉDITS

Abstract Dungeon est un jeu de Matthew J. Hanson

Textes : Jean Balczesak

Direction éditoriale et adaptation : Franck Plasse

Couverture: Camille Kuo

Illustrations : Jeshields

Direction artistique et mise en page : Maxime Plasse

Correction : Frédéric « Danilo » Toutain

Abstract Solo est un supplément édité par les XII Singes © 2018-2019 authorized supplement of Abstract Dungeon © 2014 Sneak Attack Press. La marque Abstract Donjon, le logo Abstract Donjon, la marque Abstract Solo, le logo Abstract Solo, la marque les XII singes et le logo les XII singes sont la propriété de ReSpell © La marque Abstract Dungeon, le logo Abstract Dungeon, la marque Sneak Attack Press, le logo Sneak Attack Press sont la propriété de Sneak Attack Press ©. Le scénario La dernière nuit est © Jean Balczesak. Tous droits réservés. Il a été publié pour la première fois en 1986 dans le numéro 31 de Casus Belli 1e édition.

www.les12singes.com

<http://www.sneakattackpress.com>

Toute rediffusion de ce PDF est interdite.



Réalisé et fabriqué dans le respect de la convention européenne des droits de l'homme, de la convention européenne des droits de l'enfant et de la législation environnementale européenne (biodiversité, ressources naturelles, air, eau et déchets).