

Tu es descendu de la colline. Tu sais que tu auras besoin d'une épée ou d'un glaive. Alors tu vas chez @L'Échoppe du Fer Bien Huilé.

Au détour d'une rue, derrière un étal branlant assemblé avec des planches récupérées, se tient un marchand inquiétant : le gardien. À côté de lui une porte.

Petit et maigre comme un clou, il porte une longue redingote noire couverte de poches dont certaines semblent bouger toutes seules. Une barbe grise emmêlée lui descend jusqu'à la ceinture. Derrière lui, sur ce qu'il reste d'un mur pendent des dizaines de clefs, de fioles et d'objets impossibles à identifier. Son œil droit louche légèrement vers les bourses de ses clients.

Son échoppe est un véritable capharnaüm. Des épées enchantées côtoient des haches maudites. Des anneaux de protection reposent à côté de bagues qui transforment leur porteur en chèvre un jour sur trois. Des potions de soin sont mélangées à des élixirs provoquant une irrésistible envie de chanter de l'opéra pendant les combats.

Le marchand affirme toujours connaître l'origine de ses produits :

- « Cette épée appartenait à un héros légendaire ! » - « Lequel ? » - « Aucune idée, il est mort avant de me payer. »

Ses prix changent selon son humeur, la phase de la lune ou la taille du client. Il accepte l'or, les gemmes, les objets rares et parfois les promesses douteuses. Les aventuriers expérimentés savent qu'il faut toujours lire les petites runes gravées sur les objets, mais les petites runes ont justement été gravées tellement petites qu'elles sont illisibles.

Parmi ses meilleures ventes figurent :

L'Épée du Courage Excessif : rend incroyablement brave, au point d'attaquer les dragons avec une cuillère.

Le Casque de Télépathie : permet d'entendre les pensées des autres, mais seulement celles des poulets.

La Cape de Discretion Absolue : rend invisible... mais uniquement aux aveugles.

L'Anneau de Chance Variable : double la chance un jour sur deux et la divise par dix le reste du temps.

La Boussole Maudite : indique toujours la direction de quelque chose d'intéressant, mais jamais celle de la sortie.

Malgré les nombreuses malédictions, les explosions spontanées et les transformations temporaires en légumes, les aventuriers continuent de lui acheter des objets. D'abord parce qu'ils sont souvent utiles. Ensuite parce qu'il ne laisse passer que certaines personnes triées sur le volet. Enfin parce que personne n'a jamais réussi à refuser son sourire inquiétant lorsqu'il murmure :

- « Allez, mon brave... qu'est-ce qui pourrait mal tourner ? »

Tu refuses l'offre de ce marchand et tu montres ta @carte d'aventurier. Tu demandes à voir Marius. Le marchand tique un peu mais te laisse rentrer.

@L'Échoppe du Fer Bien Huilé ce magasin est étonnamment respectable.

Contrairement aux autres commerces qui vendent des babioles inutiles, des amulettes maudites ou des parchemins explosifs, cette échoppe ne propose que du matériel réellement utile à l'aventurier moyen.

L'enseigne, une épée croisée avec un glaive, grince doucement au-dessus de la porte. À l'intérieur, l'odeur du cuir, de l'huile pour armes et du métal fraîchement poli remplace les habituelles senteurs de moisissure et de rat grillé.

Des râteliers couvrent les murs du sol au plafond :

Commenté [gd1]: @ est dans Lore

Vous devez en choisir un/une

- Épées courtes pour éclaireurs et voleurs.
- Épées longues pour aventuriers polyvalents.
- Glaives à lame large capables de trancher un goblin en deux.
- Épées bâtardes pour ceux qui aiment compliquer leur entraînement.
- Sabres de cavalerie récupérés sur des chevaliers malchanceux.
- Grandes épées à deux mains destinées aux barbares qui considèrent la stratégie comme une forme de lâcheté.

Le propriétaire, Maître Marius Ferplat, est un nain trapu à la barbe tressée. Son plus grand talent consiste à expliquer pendant une heure pourquoi une épée équilibrée vaut mieux qu'une arme magique qui chante quand on la dégage.

Sa devise est gravée sur le comptoir :

« Une bonne lame coupe toujours mieux qu'une mauvaise enchantée.

»

Les prix sont affichés clairement, ce qui est extrêmement suspect mais pas pour toi.

Plus étrange encore : les armes vendues ici fonctionnent exactement comme annoncé.

Aucun démon n'est invoqué par erreur.

Aucune malédiction ne transforme l'utilisateur en grenouille.

Aucune épée ne réclame du sang toutes les trois heures.

Ce niveau de professionnalisme explique pourquoi la boutique est souvent déserte : les aventuriers préfèrent généralement acheter des objets

brillants et dangereux chez les concurrents avant de revenir ici après leur énième tentative.

Après tu te rends au supermarché des aventuriers au #...

#

Le @Supermarché des Aventuriers Utile.

Contrairement à la plupart des boutiques, où l'on trouve des épées chantantes, des bottes qui explosent et des baguettes magiques qui transforment les gens en navets, le Supermarché des Aventuriers Utiles a adopté une philosophie révolutionnaire :

"Si ça ne sert à rien, on ne le vend pas."

Cette idée a provoqué plusieurs émeutes chez les magiciens et trois crises de nerfs chez les bardes. En tant qu'aventurier chevronné tu as le droit, avec ta @carte d'aventurier, à 10 objets.

Rayon Armes

Pas d'épée flamboyante, pas de glaive légendaire.

Seulement des armes solides :

- Épées en acier bien entretenues.
- Haches de bûcheron pouvant aussi servir à couper du bois.
- Lances démontables pour le voyage.
- Arbalètes robustes avec pièces de rechange.

Chaque arme porte une petite étiquette :

"A déjà survécu à un combat contre un troll."

Rayon Éclairage

Le rayon préféré des aventuriers expérimentés.

On y trouve :

- Torches imperméables.
- Lanternes à huile.
- Bougies de longue durée.
- Briquets nains garantis même sous la pluie.

Un panneau indique :

"90% des morts dans un donjon sont précédés de la phrase : 'Je crois qu'on peut avancer sans lumière.'"

Rayon Cordes

Des kilomètres de cordages.

- Cordes d'escalade.
- Cordes de secours.
- Cordes de traction.
- Cordes pour attacher les prisonniers.
- Cordes pour attacher les aventuriers stupides.

Le vendeur affirme :

-« Si vous hésitez entre acheter une corde ou un objet magique, prenez la corde. »

Rayon Survie

Des objets que personne n'achète avant d'en avoir besoin.

- Gourdes.
- Sacs étanches.
- Couvertures.
- Pelles pliantes.
- Tentes légères avec matelas.
- Nécessaires de couture.

Commenté [gd2]: Ajouter ton paquetage

Un vieux ranger lit tranquillement le panneau :

"Les aventuriers préparés vivent plus longtemps."

Rayon Outils

Le paradis des voleurs, des explorateurs et des gens intelligents.

- Marteaux.
- Pioches.
- Pieds-de-biche.
- Scies.
- Clous.
- Petites enclumes de voyage.

Une affiche précise :

"Une porte fermée est souvent plus sensible à un levier qu'à une boule de feu."

Rayon Premiers Soins

Le rayon le plus rentable du magasin.

- Bandages.
- Attelles.
- Désinfectants.
- Aiguilles chirurgicales.
- Anti-venins.
- Anti-poison.
- Anti-virus.
- Compresses.
- Iode anti-radiations.

Un panneau indique :

"Les potions coûtent cher. Les pansements coûtent moins cher."

Rayon Cartographie

- Boussoles.
- Gps.
- Carnets imperméables.
- Craies de marquage.
- Règles de mesure.

Les explorateurs savent qu'il est préférable de savoir où l'on va avant de courir vers un dragon.

Rayon Anti-Pièges

Particulièrement populaire auprès des aventuriers.

- Perches de dix pieds.
- Miroirs d'inspection.
- Crochets.
- Sifflets d'alerte.
- Détecteurs mécaniques.

Le slogan du rayon :

"Touchez avec la perche, pas avec le barbare."

Rayon Divers Essentiels

Le plus grand rayon du magasin.

On y trouve :

- Savon.
- Papier.

- Gamelles.
- Aiguilles.
- Sacs de stockage.
- Verrous.
- Gourdes de secours.
- Couteaux utilitaires.
- Pierre à aiguiser.
- Anti-moustiques.

Rien de spectaculaire.

Mais ce sont précisément ces objets qui sauvent des vies.

La Caisse

Ici, personne n'achète d'artefacts légendaires.

Les clients ne repartent jamais sans rien...

Et le vieux caissier humain, vétéran de cinquante ans d'exploration, répète à chaque client :

« Les héros meurent avec des épées magiques. Les vétérans survivent avec une corde, une lanterne et du bon sens. »

C'est probablement le seul magasin où cette phrase est considérée comme un argument commercial.

Une fois sorti du magasin avec vos 10 objets tu continues ton aventure au ...