

Solution

« La geste du Chevalier Errant »



[Livre de Benjamin Berget publié chez Posidonia Editions](#)

Avant-propos

Le chemin proposé n'épuise pas toutes les possibilités, il suit le parcours d'un chevalier féminin et évite de perdre trop de points d'Honneur. Les dessins de créatures manquées sont des invitations à recommencer l'aventure et à tracer votre propre route. Conservez votre inventaire d'une partie à l'autre pour être sûr de pouvoir tout explorer.

I Tibodal

- **1** : Fier chevalier de l'ost d'Arthur, vos compagnons d'armes sont décimés par une épidémie de Mort noire provoquée par votre ennemi de toujours, l'infâme baron Noruas. Lancer une pierre sur le sac.
- **25** : crier. Alertée, la bête à corne vous interpelle. Perdez le combat.
- **62** : la bête à corne vous assomme.
- **116** : se réveiller après un rêve étrange. Découvrir un greuchoix. Vous êtes Héroïne.
- **7** : Bien que répugnant, le greuchoix peut être utile. Accepter de faire « PAF PAF » avec lui.
- **180** : Faire « PAF PAF » à la grande joie du greuchoix.
- **122** : Tibodal le greuchoix raconte son histoire. Souffrant d'un mal profond, il a besoin de votre aide. Accepter de le porter.
- **399** : Tibodal devient votre premier compagnon. Il cède une carte de la région.
-

La Geste du Chevalier Errant

La Mort Noire



II Gant-Troué

- **21** : étudier la carte de la région. Faire halte au cimetière.
- **148** : approcher des détrousseurs. Crier.
- **134** : accepter de délivrer le cadavre parlant.
- **110** : Gant-Troué la mie-goule raconte son histoire. L'accepter comme compagnon.
- **26** : vous êtes déjà accompagné de Tibodal.
- **89** : la cohabitation s'annonce difficile, faire preuve d'autorité pour maintenir la cohésion du groupe. Quitter le cimetière.
- **185** : s'adosser à un arbre. Frapper aux Portes du Sommeil.

III Ramier

- **156** : rencontrer un patachon. Vous êtes accompagné d'une mie-goule.
- **33** : Le patachon prend peur. Le rassurer. Réussir l'épreuve de Charisme. Louer votre force de travail pour voyager plus vite.
- **129** : le patachon pose une énigme. Vous êtes accompagné d'un greuchoix.
- **384** : Tibodal vous aide à répondre.
- **92** : le patachon vous autorise à monter dans son chariot.
- **297** : le patachon se nomme Ramier. L'accepter comme compagnon. Vous êtes héroïne.
- **114** : repousser les avances de Ramier. Vous n'avez pas cédé votre pendentif.
- **40** : première étape. Vous êtes accompagné d'une mie-goule.
- **338** : aider Gant-Troué même si c'est avilissant.
- **191** : Gant-Troué vous fait un cadeau.
- **303** : faire une partie.
- **45** : réussir l'épreuve de Dextérité.
- **154** : profitez du repas en bonne compagnie.
- **267** : **frapper** aux Portes du Sommeil.
- **165** : contourner le lac Noskcaj.
- **63** : ne pas faire demi-tour.
- **220** : tomber dans une embuscade. Parlemonter.
- **184** : défendre Ramier. Réussir l'épreuve de Force.
- **234** : réussir l'épreuve de Dextérité.
- **390** : vous êtes héroïne. Apaiser la mule.
- **168** : réussir l'épreuve de Charisme.
- **247** : réussir l'autre épreuve de Charisme.
- **223** : le kenku raconte son histoire. Frapper aux Portes du Sommeil.
- **103** : vous êtes pris en chasse. Réussir l'épreuve de Dextérité.
- **132** : vos poursuivants sont vaincus. Récupérer une corne d'hamadryade.
- **225** : Rencontre d'un paysan. Foban raconte son histoire. Perdre l'épreuve de Dextérité. Nuit agitée.
- **361** : retour sur la route. Rencontre d'une marchande d'œufs. Réussir l'épreuve de Charisme.
- **48** : La marchande vend également des renseignements sur la vie à Laténie. Payer.
- **209** : la marchande raconte son histoire.
- **71** : passer la nuit dans la ferme abandonnée. Frapper aux Portes du Sommeil.
- **365** : le niveau des tonneaux a drastiquement baissé. Vous êtes accompagné d'un greuchoix.
- **383** : la magie greuchoise sauve les apparences.
- **298** : Ramier vous donne son sifflet. Quitter temporairement le chariot.

IV Le rebouteux

- **72** : prendre un bain.
- **190** : Vous avez le sifflet.
- **86** : refuser l'offre du premier rebouteux.
- **141** : poursuivre l'exploration.
- **244** : rencontrer Hir-son. Frapper aux Portes du Sommeil.
- **305** : présenter Tibodal au rebouteux.
- **269** : lui parler de votre quête.

V Laténie

- **314** : retrouver Ramier grâce au sifflet. Réussir l'épreuve de Charisme à l'entrée de la cité. Vous avez trafiqué les tonneaux.
- **379** : faire vos adieux à Ramier.
- **265** : rencontrer le prêtre Jean. Shangri-La se trouve dans son cœur.
- **359** : le prêtre Jean raconte son histoire.
- **117** : observer la cité en hauteur.
- **100** : arriver sur la grand-place de Laténie. L'ordre de votre exploration est important, sous peine de tourner en rond.

✓ **385 Rue de la forge**

- ❖ **249** : chercher une nouvelle épée (si besoin). L'armurier raconte son histoire. Retour à la grand-place pour enquêter.
- ❖ **82** : passer à la rue des tanneries. Demander votre chemin.
- ❖ **246** : ce nom vous dit quelque chose.
- ❖ **364** : écouter la conversation.
- ❖ Au lieu de partir, retourner au début de la rue des tanneries.
- ❖ **82** : redemander votre chemin.
- ❖ **246** : cette fois, opter pour le Fin palais.
- ❖ **77** : découvrir Zagor dans l'échoppe.
- ❖ **197** : suivre Zagor. Lui payer à boire.
- ❖ **229** : Loup*Solitardent prend votre place. Ne pas déclencher de rixe.
- ❖ **151** : repayer un verre à Zagor.
- ❖ **18** : réussir l'épreuve de Charisme.
- ❖ **284** : Zagor raconte sa déchéance depuis la Montagne de Feu. Il vous cède sa fiole de jaquerie. Retour à la grand-place.

✓ **332 Rue des pharmacopées**

- ❖ **281** : vous avez un compagnon à soigner. Gagner l'hôpital.
- ❖ **208** : Tibodal est sauvé. Faites vos adieu au greuchoix. Demander des renseignements sur la Mort noire.
- ❖ **109** : réussir l'épreuve de Charisme.
- ❖ **355** : obtenir l'onguent du mire.
- ❖ **389** : chasser les scrouges.
- ❖ **356** : retour à la rue de la forge. L'armurier se porte bien mieux. Obtenir une nouvelle lame. Vous êtes héroïne et l'armurier vous demande de partir.

✓ **127 Rue des jeux**

- ❖ **20** : se diriger vers la course de licornes.
- ❖ **253** : vous êtes héroïne. Payer la somme exigée. Réussir l'épreuve sans tricher.
- ❖ **287** : obtenir la clé du crabe #2. Retour à la grand-place.

✓ **82 Rue des tanneries**

- ❖ **82** : cette fois, entrer dans le chenil.
- ❖ **327** : donner le bon mot de passe.
- ❖ **106** : obtenir l'adresse de l'auberge huppée.

✓ **173 Quartier huppé**

- ❖ **173** : se rendre au Crabe aux belles pinces. Payer la somme demandée.
- ❖ **374** : passer devant les salons privés. Utiliser la clé du salon #2. Vous possédez la fiole de Jaquerie.
- ❖ **39** : accepter la quête de Malboniac.
- ❖ **375** : utiliser la fiole de jaquerie.
- ❖ **137** : perdre 1 point d'Honneur.
- ❖ **219** : garder le pendentif.
- ❖ **231** : vous êtes héroïne et vous avez rendu service à Malboniac.
- ❖ **31** : noter les informations sur Scapinor. Frapper aux Portes du Sommeil.
- ❖ **344** : quitter l'auberge.

V Le Port

- ❖ **272** : réussir l'épreuve de Charisme.
- ❖ **65** : observer l'activité du port. Vous êtes héroïne.
- ❖ **235** : résister à l'attaque psychique.
- ❖ **343** : vous êtes héroïne.
- ❖ **392** : fuir le spectre.
- ❖ **188** : réussir l'épreuve de Dextérité.
- ❖ **307** : aller dormir chez Ruisi. Vous êtes héroïne.
- ❖ **2** : frapper aux Portes du Sommeil.
- ❖ **274** : aider l'homme blessé. Poursuivre son assaillant.
- ❖ **351** : arrêter l'assaillant. Rendre ses biens à l'homme blessé.
- ❖ **139** : vous êtes héroïne.
- ❖ **201** : accepter de payer.
- ❖ **22** : écouter le chant.
- ❖ **17** : utiliser le code pour débloquer Scapinor.
- ❖ **340** : vous êtes héroïne. Payer la somme demandée.
- ❖ **96** : Scapinor demande davantage. Payer la somme demandée.
- ❖ **46** : exiger de partir immédiatement.
- ❖ **376** : insister lourdement.
- ❖ **80** : réussir l'épreuve de Force.
- ❖ **302** : réussir la seconde épreuve de Force.
- ❖ **254** : répondre à l'individu belliqueux.
- ❖ **9** : réussir l'épreuve de Charisme.
- ❖ **24** : Lui donner la corne d'hamadryade.
- ❖ **358** : la rixe cesse.

- ❖ **317** : découvrir votre navire.
- ❖ **400** : fin de la quête du chevalier féminin. Bravo !

- **1** : début de la quête du chevalier masculin...

