

## Témoignage de jeu : Scénario Domotique Magique

LA PRÉSENTE PARTIE A ÉTÉ RÉALISÉE DANS LE CADRE DU BÊTA-TESTING DE LA PREMIÈRE PARTIE DU SCÉNARIO INTITULÉ « RECHERCHES SUR LA DOMOTIQUE MAGIQUE ». CEPENDANT, DU FAIT D'UNE MAUVAISE ÉVALUATION DU TEMPS DE JEU ET UN NOMBRE IMPORTANT DE PROTAGONISTES AU SEIN DU GROUPE D'AVENTURIERS, LE JEU S'EST ÉTERNISÉ SUR UNE SIMPLE QUÊTE ANNEXE, ET ABSOLUMENT PAS SUR LE DONJON. NOUS AVONS CEPENDANT TROUVÉ CE DÉBUT D'AVENTURE ASSEZ AMUSANT POUR ÊTRE CONSIGNÉ. BONNE LECTURE À VOUS.

### On remet le cadre en place... :

Les aventuriers commencent en tout début de journée dans l'auberge dite du « Tabouret à l'envers », occupés à discuter avec Syajek qui leur avait donné rendez-vous ici, autour de deux ours à la bière et de choppes de bière. Leur employeur fait un exposé succinct sur la Domotique Magique et ses risques, et la mission de son organisation de prévention des risques magiques. Sentant que les aventuriers, attentifs et animés de bonne volonté au départ, commencent à lâcher un peu, je ravive leur enthousiasme en offrant une tournée générale de bière et un ours à la bière supplémentaire au crédit de Syajek. Ces derniers sont d'ailleurs très contents et connaissent un sentiment d'allégresse, car il leur tarde aussi de partir à l'aventure. Rien ne semble pouvoir les séparer, on dirait des amis de toujours, aucune embrouille au sein du groupe. C'en est presque ennuyeux...

### ... Et on fait les présentations :

La compagnie est somme toute équilibrée, les sept aventuriers sont tous au niveau 1. Ceux-ci comprennent DAR VADEHORS, un Barbare Gladiateur muet, lourdement protégé et armé d'une épée 2 mains (un vrai Tank), il s'exprime en langage des signes (et quand il « argumente » ça fait mal) ; GROFION, Semi-Homme Ranger sachant manier l'arbalète ; STEINLAMANDER, Mage de Feu spécialisé et Humain, assez discret et posé mais ayant un goût douteux pour les expériences étranges (et faisant une fixation sur la pyromanie) ; KELDAS, un Nain Guerrier jovial mais particulièrement radin et pouvant se révéler pénible à la moindre occasion, il manie sa hache avec force et habileté ; KYLANA, Elfe sylvain Ranger utilisant l'arc, au charisme particulièrement puissant qu'elle ne met pas à contribution de par sa naïveté, elle se sent proche de la nature ; HÖRGER, un Ogre Guerrier plutôt intelligent pour ceux de son espèce, riche (enfin, plus tant que ça maintenant, vous verrez plus tard) et jouissant d'une réserve de vie conséquente (autre Tank du groupe) ; et enfin NEOWORLD, Elfe Noir drow et Prêtre de Slanoush (ne me demandez pas pourquoi) qui agit comme s'il était le chef de cette compagnie. Il a été choisi comme Healer alors qu'il ne peut soigner que les membres du sexe opposé par ses prodiges, ce qui représente 1 fille dans un groupe de 7 personnes (mauvais calcul donc). Comme certains des cultistes de Slanoush, il est porté sur le sado-maso mais n'est pas plus exubérant que cela.

### Quand on touche à l'argent... :

Une fois la mission expliquée aux joueurs et les questions importantes posées, la récompense est fixée à 9356 PO après un grand moment de négoce avec le nain (la somme est le maximum pouvant être proposé, ce qui ne sert à rien car ça n'arrange pas pour le partage, je vous l'accorde). Syajek s'en va en souhaitant bonne chance aux aventuriers, après avoir cédé sa carte de la région contre un dernier ours à la bière offert par le Prêtre (soit 3 PO la carte, c'est cher !). La compagnie se met d'accord pour trouver une quête annexe afin de s'exercer un peu. Ayant la flemme d'aller au Bureau des Emplois, ils demandent au tenancier s'il connaît une quête. Ce dernier leur répond que ses patrons, l'Association des Brasseurs à la Brasserie Guiliness, proposent une quête. Au moment de partir, le tenancier les retient car Syajek n'a pas payé la note en partant (oh le fourbe !), et il menace d'appeler la garde si personne ne le rétribue. On peut noter que la compagnie n'est plus aussi soudée qu'avant, ce qui commence à devenir amusant car des dissensions apparaissent et les joueurs commencent à former des groupes : chacun s'insulte, pleure et crie et tenant sa bourse fermement, et le Nain plus que n'importe qui en faisant les trois à la fois évidemment. Plus question d'amitié lorsqu'on touche à l'argent, c'est une règle d'or en JDR ! Le Semi-Homme paie finalement la note, et tous finissent par sortir, contents par ce généreux compromis.

## Les rues d'une ville ne sont jamais sûres :

Le Barbare qui a vu la carte de la ville fonce à la Brasserie et les autres n'ont d'autre choix que de le suivre. L'Elfe sylvain s'oppose quant à elle à ce que le Nain retourne dans la taverne pour boire, ce qui lui vaut une **Mandale** de la part de ce dernier (-1 EV). En chemin, l'Ogre se fait voler quelques PO par un pickpocket sans que personne ne le remarque.

## Un beau bordel chez Guiliness... :

À la Brasserie Guiliness, je me suis trouvé en position de faiblesse dans la peau du PNJ que je jouais. Une fois les modalités de la quête annexe expliquées (voir quête « Sauvetage ! »), les aventuriers ont tous tenté d'augmenter la récompense grâce aux nombreuses compétences de FARIBOLES, ce qui a donné un capharnaüm incroyable et qui n'est pas étranger à une augmentation notoire de la prime. Elle passe de 20 à 100 PO par personne si les aventuriers ramenaient des preuves de la disparition des charriots, et les marchands qui les conduisaient sains et saufs (juste histoire que les aventuriers déguerpissent de la Brasserie au plus vite !). Ils sont au moins d'accord sur le fait d'aller jusqu'à Chnafon voir s'ils trouvent les charriots.

## ... Qui s'achève par un moment de solitude au Magasin :

En sortant de la Brasserie, le Prêtre profite d'une dispute entre le Nain et le Barbare pour voler discrètement 15 PO à l'Ogre. Avant de sortir de Mliuej pour aller vers Chnafon, les joueurs vont au magasin d'équipement, mais à cause de son AGORAPHOBIE, le Prêtre panique et court jusqu'au magasin en hurlant pour y attendre ses amis. Courte pause shopping : Capes, Gamelles pour manger, Outre pour boire, Équipements pour dormir et s'éclairer, et bien sûr des sacs pour transporter des rations (+ quelques bouteilles de Picrate pour le Nain). Le Nain culotté est d'ailleurs chassé de la boutique après avoir tenté de se faire passer pour un employé des firmes DURANDIL. Il voulait récupérer le seul poignard de cette marque présent dans le magasin en prétextant un « rappel de matériel défectueux ». Les aventuriers sortent enfin de la ville, forts de leur nouvel équipement.

## On peut faire de mauvaises rencontres n'importe où :

À quelques centaines de mètres du pont sur le fleuve Elibed, les joueurs ont une mauvaise surprise : ils tombent nez-à-nez avec un Troll des Collines Berserk armé de sa double-mortensen, qui arrive par la vallée de Moo-duj-nou. Pendant que le Troll se rapproche, le Nain propose toutes sortes de pièges débiles et infaisables (comme entraîner le Troll près de la rivière et le faire tomber dedans avec une des cordes de 10 mètres) pendant que les aventuriers se demandent s'ils doivent d'abord tirer avec les armes de jet, ou bien foncer directement à sa rencontre. Le temps de cette réunion stratégique et ceux qui possèdent des armes de jet ne disposent plus que d'1 tour avant que le Troll ne soit sur le groupe. Ils se décident enfin à tirer.

## Un 1<sup>er</sup> combat peu glorieux mais plutôt bien mené :

La flèche de l'Elfe se perd dans la nature, tandis que le carreau du Hobbit atteint le Troll sans lui faire beaucoup de dégâts. Celui-ci arrive enfin sur le groupe. Le Barbare, le Nain et l'Ogre se ruent sur le Troll, tandis que le Semi-Homme et l'Elfe sylvain se tiennent non-loin, prêts à continuer le tir à distance ; et enfin l'Elfe noir et le Mage restent en retrait (le premier tentant de lancer des prodiges offensifs, et le second ne participant pas au combat car préservant ses forces). Les combattants au corps-à-corps ne touchent absolument pas le Troll. Pire, l'Ogre enchaîne 2 critiques et tombe lourdement, prouvant ainsi sa grande maladresse. La 1<sup>ère</sup> fois, tenant compte des conditions particulière du combat (3 adversaires harcelants le Troll), je décide de faire une entorse à la règle du critique et fait un jet de dé pour voir si le Troll arrive à se concentrer sur l'Ogre. Un joli manqué et le Troll s'énerve tellement qu'il frappe dans le vide (éclats de rires autour de la table). En revanche, le pauvre Ogre n'échappera pas à la punition qu'entraîne sa seconde chute, encaissant pas moins de 19 dégâts. Mais si les combattants au corps-à-corps n'arrivent toujours pas à toucher le Troll, le Semi-Homme et l'Elfe criblent quand même celui-ci de flèches et carreaux, lui infligeant des dommages significatifs. Le Prêtre, plus concentré sur son EA après ses échecs répétés, réussit un critique sur un prodige de **Flagellation Sadique**, doublant ainsi les dégâts (conséquents) de son attaque sur le Troll.

## Ou comment achever un Troll sur un air champêtre :

Ayant enfin un peu de chance, le Barbare arrive à porter un puissant coup d'épée au Troll, le laissant évanoui sur le sol avec 1 EV. Petite concertation (dispute) dans le groupe pour savoir qui va l'achever et récupérer l'expérience. Il est décidé qu'un des Tanks (l'Ogre) devrait évoluer au plus vite pour protéger le groupe. Ceux-ci fouillent ensuite le Troll, et récupèrent les effets de ses précédentes victimes (loué soit le tableau des objets inutiles !). Grâce à sa compétence de FOUILLER DANS LES POUBELLES, l'Ogre récupère une vieille terrine, pouvant ainsi compléter plus tard ses 3 repas quotidiens obligatoires. Les autres doivent se partager un piège à souris, un archet de violoncelle, un jeu de cartes sans as, une bouillotte, un sablier vide et un gant troué. L'Ogre en profite pour embarquer une des jambes du Troll pour la manger en route, CHA-1 tant qu'il la transporte avec lui. La double-mortensen est quant à elle inutilisable. Malheureusement, ils ont enchaîné 5 actions particulièrement ratées depuis le début de l'aventure, et ont droit à leur 1<sup>ère</sup> Calamité MANKDEBOL, n°38 : **Débordement de Caddyro** : des champignons géants poussent un peu partout autour d'eux. Odeur très forte. Les aventuriers vomissent et perdent 2 EV, puis se remettent en route.

## Indices trouvés et pause repas agitée pour le groupe :

Peu après avoir passé le fleuve Elibed, les aventuriers trouvent sur le bord de la route un tas de débris qui semblent être les restes d'un charriot, et le Semi-Homme ramasse dans le tas un morceau de tonneau marqué du sigle des Brasseurs de Mliuej. Le Nain veut déjà rentrer et toucher la moitié de la récompense sans s'être foulé autre mesure, mais les autres remarquent des traces évidentes de roues et de pas qui s'éloignent, et décident de suivre la piste qui les mène à la lisière de la forêt de Schlipack... Il n'est pas loin de midi à présent, et il est décidé de faire une pause pour se restaurer. Le Hobbit décide de cuisiner pour tout le monde, mais l'Ogre qui rate son jet d'intelligence ; il laisse son APPEL DU VENTRE le pousser à se servir dans les rations du pauvre Semi-Homme, et le Barbare fait de même en voyant son compagnon de corpulence malmener la réserve du cuistot autoproclamé de la compagnie. Le Nain, profitant de la confusion, en profite de voler discrètement d'autres PO à l'Ogre, trop concentré sur la nourriture pour y prêter attention (et les autres sont trop accaparés par le conflit en cours pour le voir). Après que tout le monde eut calmé sa faim, se soit reposé et ait même récupéré quelques points d'EV, le groupe décide de se remettre en marche. Le Nain maltraite l'Elfe sylvain, et le Prêtre qui s'en aperçoit tente un sort de **Flagellation Sadique** sur le Nain pour le punir (bien que le sort échoue et que personne ne s'en rende compte, mettant ainsi fin à l'incident).

Parthèse MJ : on peut voir à ce stade que les combats sont assez longs au niveau des jets de dés, et soit tout le monde parle en même temps, soit certains n'ont pas de temps de parole, volontairement ou non. Gérer 7 aventuriers en même temps n'est pas tâche aisée, mais je veux justement tester comment s'en sortent 7 joueurs de niveau 1 dans un scénario prévu pour 4 joueurs de niveau 3 à 5. Cependant, plus on est de fous, plus on rit, c'est bien connu ! Et les rires, c'est la plus belle des récompenses. Et puis, le test de jeu est pour l'instant concluant.
---

## Recette du pâté de cochon mutant par des aventuriers :

Revenons à nos moutons : à peine les aventuriers font-ils 200 mètres dans la forêt qu'ils tombent sur 2 cochons mutants qui les attaquent, et là ça devient « EPIC LOL » ! Un des monstres charge le Nain, qui grâce à sa compétence CHERCHER DES NOISES obtient l'initiative, arrive à faire 2 réussites critiques d'affilé et One-Shot le pauvre cochon, l'éventrant avec sa hache jusqu'au cœur. Tout le monde se déchaîne sur le cochon survivant, le blessant plus ou moins (plutôt moins pour ceux au corps-à-corps, et toujours une belle démonstration d'adresse pour les utilisateurs d'armes de jet). Le Prêtre de Slanoush loupe encore ses prodiges, tandis que le Mage de Feu, enfin d'attaque, lance une **Boule de feu mineure**. Malheureusement, il loupe le monstre et enflamme un arbre et une famille d'écureuils qui y avait établi ses quartiers. L'Elfe sylvain est triste mais parvient à se concentrer encore sur le combat, malgré ses larmes pour les pauvres petites créatures. Alors que le cochon n'est pas loin de rendre l'âme, l'elfe réussit un critique et tire sur un point sensible du cochon, le privant de quelques EV et de sa protection initiale, créant ainsi une ouverture dans laquelle le prochain aventurier n'a plus qu'à s'engouffrer. Le Prêtre fracture finalement le crâne du cochon avec son bâton, qui s'affaisse sur le côté, mort.

## Moment de répit après la bataille :

Une fois l'orage passé, le Barbare se plaint de n'avoir pas eu encore d'XP. L'Ogre se taille une cuisse de cochon mutant et se la fait rôtir au-dessus d'un buisson que l'un des écureuils enflammés par le Mage a cramé dans sa fuite. Le Mage, aidé quant à lui par le prêtre, extrait le cœur du cochon restant et le garde pour une expérience inavouée. Devant un tel spectacle (et un jet de dé manqué), l'Elfe ne peut s'empêcher de vomir sur les pieds de l'Ogre, qui se demande s'il peut jouer au **lancer d'elfe**. Les aventuriers décident de repartir, mais se posent des questions : la fumée dégagée par le court incendie et les bruits du combat n'ont-ils pas prévenu les possibles brigands embusqués s'ils sont près d'ici ? Pour en avoir le cœur net, la compagnie envoie le Semi-Homme en déplacement silencieux 50m par 50m afin de vérifier s'il y a des ennemis proches tout en suivant les traces, toujours visibles. Au bout de 100m, le groupe abandonne cette idée et parcourt un demi-kilomètre en s'enfonçant dans la forêt sans davantage de précaution.

## Exemple de ce qu'est une approche subtile chez les bourrins :

C'est là que les choses se corsent : sentant soudainement une grande concentration de bière aux alentours, le Nain, le Hobbit et l'Ogre, ne pouvant résister à l'APPEL DU TONNEAU foncent comme des dératés à la suite de l'Ogre qui sait d'instinct où se trouve la bière, suivis eux-même par le Barbare qui sent que la baston est proche. Les autres ne veulent rien savoir et continuent à avancer à leur rythme. Une dizaine de mètres plus loin, ceux qui sont partis en avant déboulent dans le camp des brigands en faisant plus de bruit que les trompettes de l'apocalypse. Le camp est composé de 3 tentes avec un garde sobre devant l'une d'elles et armé d'une épée, 3 tonneaux dans un coin avec 3 brigands ivrognes et sans armes perchés dessus, un charriot avec un essieu cassé non loin. L'Ogre, le Hobbit et le Nain ne peuvent stopper leur élan et s'affalent sur l'un des tonneaux de bière en le brisant, entraînant dans leur chute 2 des ivrognes qui ne comprennent pas ce qui leur arrive.

## Il est important de s'imposer dès le départ... :

Mû par un soudain instinct de survie, le 3<sup>ème</sup> ivrogne saisi un tabouret non loin et le casse sur le dos du Hobbit, dont la protection absorbe heureusement le choc. Le garde de la tente s'approche rapidement du lieu de l'incident, mais ne remarque qu'à la dernière minute le Barbare complètement fou qui lui court dessus. Ce dernier, après un jet de dé particulièrement audacieux, arrive à porter une attaque avec son épée à 2 mains, dégâts maximum (6 sur le D+6 ; +1 car FO = 13 ; +2 bonus d'élan), ce qui laisse en un seul coup le pauvre brigand qui ne comprend rien de ce qui lui arrive à 6 EV. Les autres aventuriers restés en arrière arrivent à la lisière du camp et contemplent le triste spectacle.

## ... Car le courage et l'abnégation ne sont pas le fort des hors-la-loi :

Foirant une épreuve de Courage en raison du fracas causé par les quatre bourrins, de la subite férocité du Barbare et des impressionnant dégâts occasionnés au brigand, les 3 ivrognes s'enfuient. Le Nain et l'Ogre se jettent sur les autres tonneaux de bière, alors que le Hobbit, voulant se venger, ramasse ce qui reste du tabouret et le lance en visant le dos de son agresseur (et évidemment le tabouret s'échoue à 2 mètres de sa cible). Le Barbare, quant à lui, force sa chance et décapite d'un coup latéral son adversaire. Pendant que celui-ci fouille sa victime, le Hobbit fulmine et tire un carreau d'arbalète sur l'ivrogne fuyard qu'il commence à détester, et réussit à le ralentir en lui perçant la jambe d'un tir bien placé. Les 2 autres ivrognes gagnent la forêt et disparaissent dans la nature sans demander leur reste.

## Regarder un combat n'exclut pas de surveiller ses arrières :

Pendant ce temps, le second garde de la tente qui était parti en patrouille revient en prenant traîtreusement à revers le Mage, le Prêtre et l'Elfe, et cible de son épée l'archère naïve. Celle-ci, grâce à ses sens aiguisés, esquive de justesse l'attaque et l'épée du mercenaire se plante dans l'arbre. Le temps que celle-ci recule, encoche une flèche et la tire, le brigand zélé a réussi à sortir son arme encastrée dans le bois et à dévier la flèche dans un mouvement de lame chanceux. Le Prêtre effectue alors une double-réussite critique : avec son bâton, il réussit à assommer purement et simplement le brigand ( ! )... Pendant que le Mage et le Prêtre

attachent le prisonnier à un arbre avec une corde et que l'Elfe va enfin prêter main-forte aux autres, le Hobbit rate un autre tir sur l'ivrogne estropié, qui atteint lui aussi la forêt et en profite pour disparaître (pas d'XP pour le Semi-Homme mais une vengeance bien méritée).

### Barbare VS Chef des Brigands :

À cet instant, le Chef des Brigands, alerté par tout ce bruit, sort de sa tente armé de ses 2 épées courtes (il est Ambidextre). Il se retrouve nez-à-nez avec le Barbare, et se demande un court instant qu'est-ce qui peut bien se passer dans son camp et qui sont ces individus qui se tiennent devant lui. Le Nain, qui commence à avoir l'habitude d'enchaîner les propositions débiles, se désintéresse de son tonneau de bière et essaie d'embrouiller le Chef en disant qu'ils sont représentants et qu'ils voudraient effectuer un sondage (encore une idée pourrie). De toute façon, le Barbare ruine son plan en exhibant fièrement la tête décapitée du garde de la tente. Pas vexé pour un sou, le Nain retourne à sa bière.

Parenthèse MJ : un petit conseil, n'hésitez pas à faire des pauses. En enchaînant sans arrêter les situations rocambolesques, le MJ a tendance à lâcher son personnage, incarnant moins les PNJ et se concentrant plus sur la narration, ce qui devient à force moins « Roleplay ». J'ai par ailleurs subi ici un critique en « manque d'inspiration », ne trouvant rien d'autre à dire que : « Le Chef des Brigands regarde la tête que tient le Barbare et dit OH ! » (puis 3 secondes de blanc, à la suite desquelles tout le monde éclate de rire). C'est sûr, la fatigue s'impose toujours à un moment ou à un autre. De toute façon, nous étions déjà pliés de rire après qu'un aventurier ait finalement suggéré qu'ils avaient foncé dans le camp sans savoir ce que c'était, et que si ça se trouve ils avaient attaqué une « boîte de nuit forestière » et occis les vigiles. Ahlalalala...

### Un combat pour le moins épique – et POC (épique époque, jeu de mot nain) :

L'ennemi crie « Tu as tué Tankred, fils de chien, tu en subiras les conséquences ! » et se rue au combat. Le Barbare prend l'initiative dans cet assaut et attaque le Chef, qui pare facilement le coup. Malheureusement, sa riposte est pour le moins... fracassante ! Un double-critique fait que ce dernier ébrèche son épée en mettant un premier coup dans un rocher sur le sol, et tombe ensuite lourdement, entraîné par l'élan de sa seconde attaque. Ceci est la preuve formelle que ces aventuriers sont soit des purs Chats noirs, soit des purs Chats blancs (et jamais gris !). Le Barbare en profite pour lui coller d'aussi méchantes blessures qu'il a infligées au précédent bandit. L'Elfe, sentant qu'elle pourrait obtenir des XP sur une traître occasion de piquer la mort du Chef au Barbare, tire une flèche. Mais par un coup du destin (et d'un critique au dé), celle-ci touche plutôt le Hobbit à l'épaule, mettant ce dernier hors course pour ce combat. Quant à l'Ogre, il joue au **lancer de nain**, car le Nain s'intéressait de trop près à son tonneau. Le petit être à barbe retombe sur un rocher, -2 EV et il est assommé de surcroît. Le Chef, lui aussi complètement dépassé par le Barbare, loupe son jet de Courage et prend ses jambes à son coup. Le Barbare en profite pour le rattraper et lui passer son épée au travers du dos. Son armure est ruinée, et il se retrouve à 1 EV qu'il perdra dans sa chute. C'en est fini du Chef des Brigands.

### Ne jamais négliger une fouille pour s'enrichir :

Le Mage et le Prêtre s'amènent avec leur prisonnier ligoté tandis que le Barbare trouve sur son défunt adversaire une dizaine de PO, ramasse les deux épées perraves et entre dans la tente face à lui. L'Ogre qui a déjà fini son tonneau de bière et descendu à moitié celui du nain prend l'épée du premier garde décédé pour s'en servir de « couteau à beurre ». Le Mage et le Semi-Homme décident de fouiller la tente de gauche, alors que l'Elfe sylvain et le Prêtre fouillent celle de droite. Le prisonnier et le Nain assommé sont laissés à la garde de l'Ogre. Le Barbare trouve dans la tente du Chef un lit de camp, une table avec une Carte de la Terre de Fangh dessus, et dans un coin un tonneau de bière de Mliuej encore intact. Le Barbare s'empare du tonneau dans l'espoir de le revendre à bon prix pour s'acheter des armes. L'Elfe sylvain et le Prêtre sont quant à eux dans la tente des prisonniers, et en trouvent 3 attachés et baillonnés. Les deux premiers sont les Brasseurs de Mliuej qui menaient le convoi, et le 3<sup>ème</sup> un autre Prêtre de Slanoush capturé par les bandits après être passé trop près de leur camp. Enfin, le Mage et le Semi-Homme tombent sur la tente des larcins, avec 2 coffres devant eux. Après quelques pourparlers, le Hobbit prend celui de droite et le Mage celui de gauche. Les richesses des victimes reviennent donc au Mage, pour un total de 120 PO, et le Semi-Homme hérite

d'un objet étrange, que le Prêtre reconnaît comme une relique de Slanoush, **la Lanière de fouet d'Astulug** (qui ne sert à rien).

### Quand on met de la Relique dans l'équation :

Malgré le harcèlement moral (et sexuel si on connaît Slanoush) du Prêtre, le Hobbit garde la relique, mais suggère néanmoins de s'en servir pour réveiller le Nain en le fouettant... Et ils l'ont fait ! Suite à un court interrogatoire du Prêtre, le prisonnier avoue qu'ils ont récupéré cet objet sacré après avoir poutré un Paladin de Slanoush il y a quelques temps. L'objet est inutile mais a la qualité d'attiser la convoitise du Prêtre. Les aventuriers s'intéressent un peu au chariot non loin, mais comme personne ne sait réparer une essieu brisé, ils s'en désintéressent bien vite.

### Lorsqu'il faut finalement rentrer :

Le groupe remarque que l'après-midi est bien avancée, et qu'en se mettant en route de suite ils pourraient atteindre Mliuej en début de soirée, juste à temps pour toucher leur récompense. Après un moment de suspicion, le second Prêtre de Slanoush est intégré au groupe, sans autres possessions que celles prises au prisonnier (et un huitième joueur à gérer), ce qui fait que le premier boude et suit le groupe sans participer, restant à distance raisonnable. Cela peut pourtant donner du roleplay intéressant car les deux Prêtres veulent la relique du Hobbit, mais ne peuvent néanmoins pas se mentir entre eux. Les Brasseurs détruisent le dernier tonneau à moitié vidé, provoquant l'indignation du Nain fraîchement réveillé et de l'Ogre qui veulent les taper, ne comprenant pas le concept « pour des raisons d'hygiène ». Le Barbare charge son tonneau à lui sur le dos et prend son épée à la main pour décourager les autres de l'approcher. Tout le monde étant prêt, la compagnie repart pour Mliuej en traînant le prisonnier pour le remettre à la Milice Fanghienne. Le voyage de retour à travers la forêt se passe bien, car le début d'incendie créé précédemment par la **Boule de feu mineure** du Mage a fait fuir les prédateurs de cette zone. Malheureusement, il est prouvé qu'en Terre de Fangh, rien ne se passe jamais tranquillement bien longtemps.

### Comment gérer un Dragon quand on est level 1 :

Le groupe sort de la forêt et est à nouveau en vue du pont sur le fleuve Elibed quand tout à coup, suite à un critique dans la table des rencontres, un Dragon de Banlieue fait son apparition devant eux. Pas de chance, celui-ci a justement faim et décide de faire une pause déjeuner... Grâce à son aptitude au LANGAGE DES MONSTRES, l'Ogre tente de négocier avec le Dragon, mais comme de toute façon personne ne comprend l'Ogre, les aventuriers commencent à s'inquiéter. Le Barbare pose son tonneau et veut engager le combat pour récupérer de l'XP, alors que le Hobbit aimerait bien s'enfuir. Les autres ne savent pas quoi faire. L'Ogre essaie d'envoyer le Dragon manger les charognes du Troll croisé dans la matinée et des Brigands tués, mais celui-ci n'a pas envie de se déplacer si loin et il a faim.

### Négociations, fuites & lassitudes :

Les rations du Hobbit sont mises dans la négociation entre les deux monstres, mais le Semi-Homme, réussissant un jet de Courage, se décide enfin à courir et atteint l'autre côté du fleuve Elibed, suivi de près par le Nain et les Brasseurs. Voyant les rations du Hobbit s'enfuir avec leur propriétaire, l'Ogre tente de négocier le prisonnier, mais c'est à cet instant que le Mage et l'Elfe sylvain choisissent de s'enfuir avec pour rejoindre les deux autres fuyards. Perdant son autre moyen de marchander, l'Ogre n'a plus d'autre choix que de proposer dans la balance le tonneau de bière du Barbare, mais sentant d'instinct qu'on en veut à son tonneau, celui-ci brandit son épée de façon menaçante. Le Prêtre de Slanoush n°1 s'approche du groupe à présent réduit pour voir quelle sera la suite des événements. L'Ogre, fatigué de négocier, rejoint tranquillement à son tour ses camarades de l'autre côté du pont, laissant en plan les belligérants. Le Barbare essaie d'établir un semblant de stratégie contre le Dragon (pas facile d'expliquer quand on est muet), mais le Prêtre n°1 de Slanoush, lassé d'attendre, part lui aussi à la suite de l'Ogre, suivi par le Prêtre n°2 qui n'en a plus rien à faire. Profitant de l'inattention du Barbare qui invective les lâcheurs, le Dragon prend le tonneau entre ses dents et le brise, absorbant son précieux contenu. Furieux mais pas fou, le Barbare désormais seul fuit à son tour pendant que le monstre est occupé à boire.

## Quand la malchance guette :

Après avoir rejoint le groupe, le Barbare décide de mettre un coup de poing sur le crâne du Nain (il pense que c'est le Nain qui a fui en premier le combat). Le choc est amorti par le casque qui devient déformé, CHA -1 tant que le Nain le porte. Ayant accumulé assez de points pour invoquer une Calamité MANKDEBOL, la n°15 s'abat sur eux : **Bactérie de Niourgl**. Les réserves de nourriture sont désormais inutilisables, et tout le monde jette ce qu'il possédait d'alimentaire. Le Nain vide sa bouteille de Picrate et se venge du Barbare en la lui lançant dans les parties génitales. Choisisant la surenchère, le Barbare shoote dans la bouteille pour la briser, mais celle-ci ne s'éloigne que de 2 mètres et résiste à l'impact, au grand dam du guerrier et à la grande joie du Nain qui la récupère. L'incident est clos, et le groupe repart pour Mliuej alors que la nuit tombe.

## Une récompense méritée, et même plus :

Une fois à la brasserie Guiliness, les aventuriers exhibent le morceau de tonneau avec le sigle des Brasseurs que le Hobbit avait gardé, et rendent les deux Brasseurs qui confirment avoir été délivrés par les aventuriers alors que des brigands avaient pillé leur cargaison. Une erreur de mémoire du MJ qui leur offre 90 PO pour le groupe déclenche un tel scandale que le patron de la Brasserie vient voir en personne quelle est la cause de ce taulé général. Une fois la situation portée à sa connaissance, ce dernier offre 120 PO de récompense par personne et un anneau d'intelligence +1 dans une fiole (les dés ont été très généreux). Le Mage garde la fiole pour ses expériences, puis décide finalement de garder aussi l'anneau, ce qui n'indigne personne. À la question du Prêtre n°1 qui lui demande où il a eu cet anneau, il répond qu'il vient de sa collection personnelle car il a des affinités avec des représentants du Culte de Slanoush. Il promet d'ailleurs de parler en bien du Prêtre la prochaine fois qu'il ira au grand temple à Glargh. Voyant qu'ils ont toujours le prisonnier avec eux, le patron leur écrit un mot pour expliquer la situation au poste de garde de la Milice (les Gardes font confiance aux Brasseurs), et leur propose enfin de goûter à leur nouveau modèle de bière (EV +2 pour les buveurs). Le Nain se ressert car elle est délicieuse, ainsi que l'Ogre (le patron ne dit rien car l'Ogre l'intimide). Ils finissent enfin par sortir et se dirigent vers la taverne de départ.

## Petit détour au Magasin et répartition des chambres :

Le Barbare décide d'aller au magasin, et revend les deux épées perraves qu'il a piqué au Chef des Brigands pour 25 PO (prix réduit à cause de l'épée ébréchée). Le Nain, qui s'est fait oublier depuis, achète un nouveau casque et se débarrasse de l'ancien que le Barbare avait enfoncé. À la taverne, les aventuriers font un bon repas et paient leurs chambres : l'Ogre et le Barbare dormant dans le dortoir, tous les autres prennent des chambres simples (sauf le Prêtre n°1 de Slanoush qui prend une chambre double pour s'amuser). L'Elfe sylvain se souvient enfin qu'ils ont toujours le prisonnier avec eux, et profite qu'ils ont déjà payé leurs chambres pour aller le livrer au poste de garde. Celle-ci l'y emmène, suivie par le Nain qui espère toucher une part de la récompense, et du Barbare qui veut se dégourdir les jambes. Au poste de garde, l'Elfe montre le mot du patron, mais le Garde leur répond qu'il a bientôt fini son service et leur intime de repasser demain. Quand on lui demande ce qu'on peut bien faire d'un prisonnier toute une nuit, il répond qu'il s'en fout parce qu'il rentre chez lui dans 5 minutes. Les 3 compères retournent donc à l'auberge et confient la garde du prisonnier au seul type qui a pris une chambre double, le Prêtre n°1 de Slanoush (aïe !).

## Un juste retour des choses pour la fin :

La nuit a été réparatrice (sauf peut-être pour le prisonnier) et tout le monde a regagné ses derniers EV. Tandis que les aventuriers discutent des saloperies qu'à bien pu faire le Prêtre n°1 de Slanoush avec le brigand toute la nuit autour d'un petit déjeuner gratuit car frugal (l'Ogre doit se payer une portion supplémentaire), le Prêtre en question s'est discrètement éclipsé avec son prisonnier jusqu'au poste de garde. Accueilli par les miliciens, il se rend compte que c'est l'Elfe qui a toujours le mot du patron, mais par chance le garde d'hier soir est là et reconnaît le prisonnier. Celui-ci est identifié et jeté en prison, le Prêtre obtient une prime de 25 PO puis retourne à l'auberge. Le groupe est dégoûté de se rendre compte qu'ils ont laissé sur place le cadavre du Chef de la bande, recherché Mort ou Vif pour 100 PO. Le Nain veut une part de la récompense mais échoue à intimider et à embrouiller le Prêtre. Après avoir fini leur petit déjeuner, les aventuriers se demandent s'ils doivent partir directement pour le donjon ou bien prendre une autre quête annexe.

Malheureusement, il est déjà près de 10h du matin (In Real Life) et il faut songer à arrêter la partie pour que chacun rentre chez soi...

Parenthèse MJ : j'aurais au moins pu constater que si une quête annexe comme celle-là prend toute la nuit, il est sérieusement temps que je fasse une nouvelle estimation du temps que risque de prendre la quête principale (même s'il est vrai que les quêtes annexes proposées ici sont limite des mini-scénarios). Si vous me permettez un dernier conseil, le MJ doit parfois se montrer injuste pour rappeler son autorité aux joueurs, mais l'inverse est aussi vrai. Pensez à avantager les joueurs qui le méritent. Comme vous pouvez le constater, c'est le Prêtre qui avait assommé à lui seul le bandit, sans qui toute la partie sur le prisonnier n'aurait jamais existé (et il a bien joué son personnage sur la nuit). Je trouve donc normal qu'il soit autorisé à toucher la prime après avoir roulé ses compagnons, même si l'Elfe avait toujours le mot du patron de la Brasserie. N'oubliez pas qu'un bon roleplay de la part d'un joueur vis-à-vis de son personnage peut aussi valoir un éventuel bonus à l'XP !

Licoy, le plus gentil MJ du 92.