

UNE AVENTURE INÉDITE

# LA CUITE

Compte rendu d'un scénario de POC



Partie jouée par *Eleden* (l'elfe sylvain ranger), *Mandarb* (le voleur) et *Uther* (le guerrier-mage, classe inventée par nos soins).

Masterisée par Maxime "Hannibal" Manderlier.

M.M

C'est dans une pièce sombre et humide que se retrouvent trois aventuriers endormis. Les murs pierreux sont grossièrement taillés, semblables à une paroi caverneuse. C'est alors qu'Eleden, l'Elfe Sylvain, se réveille difficilement. Une forte odeur de relent gastrique et d'urine lui taillade les narines, il est pris d'un profond haut le cœur mais son estomac vide empêche toute possibilité de reflux. En se relevant, il décerne - grâce à sa nyctalopie- deux formes étendues à ses côtés. Qui sont-ils? Et surtout, où suis-je? se demande l'Elfe Sylvain, totalement déboussolé. La forme à ses côtés n'est autre qu'Uther, le puissant et jeune Guerrier-Mage. Malgré cette éloge, son apparence n'est plus aussi rutilante désormais. Ses vêtements sont tachés par une matière étrange et son visage reflète la quantité d'alcool ingurgité. Au moment du réveil, sa main se resserre par réflexe sur la poignée de son épée, mais que fait-elle en dehors de son fourreau? s'inquiète Uther. Dans sa tête, c'est le trou noir. Eleden voit une autre forme s'animer à quelques mètres de son corps fébrile. Mandarb, le voleur sournois, s'éveille. Il rampe difficilement sur le dallage glacé et peine à se redresser. Lui et le Guerrier-Mage sont plongés dans les ténèbres, ils n'ont même pas conscience de la présence de leurs comparses. Le brigand tremble de frayeur devant l'immense noirceur des alentours, ce qu'il aime, ce sont les plans bien calculés, la précision du crochetage, pas l'inconnu et la menace de la mort. C'est alors que, dans un éclair de lucidité, Uther allume son bâton magique. Le rayonnement bleuté, étalé sur quelques mètres, éblouit les héros, les rendant aveugles durant quelques secondes. L'Elfe sylvain se frotte les yeux pour enfin découvrir le visage des deux autres.

-Mais qui êtes vous? déclare t-il d'une voix enrouée.

Les trois aventuriers sont trop faibles pour se menacer, aucun d'eux n'engage les hostilités. Pour répondre à Eleden, ils se présentent chacun à leur tour, se rassurant sur leur intention. Malgré tout, chacun reste tendu. Uther s'interroge sur les souvenirs de la veille mais l'alcool a balayé le moindre détail, la seule chose dont il se rappelle est qu'il était à la recherche d'une mission dans la ville de *Επιερον*, à l'est de la Terre de Fangh, et de s'être rendu à la taverne locale. Vu le manque d'indices, les héros décident d'explorer cette caverne inconnue plutôt que de brasser du vent dans une autre recherche de souvenirs imbibés de bière et d'hydromel à la cannelle.

Après un petit repas et une lampée d'eau fraîche, le groupe retrouve ses esprits. Les aventuriers sont relativement aptes à explorer cette mystérieuse caverne.

La pièce dans laquelle les héros se trouvent ne leur donne pas plus d'indices, deux directions opposées s'offrent à eux. Le Voleur reste à proximité du Guerrier-Mage dans le but de profiter au maximum de la lumière rassurante de son bâton. Eleden ne s'inquiète pas trop, sa vision lui offre un assez bon avantage sur ses compagnons.

Les trois compères s'engagent dans un couloir totalement sombre et apparemment désert. Plus ils avancent, plus les parois s'affinent et font penser aux murs d'une bâtisse souterraine, rustiques mais travaillés. Quelques mètres plus tard, ils s'arrêtent net.

-Brrrhrkhr

-C'était quoi ça? siffle Mandarb, tremblant de frayeur

L'Elfe sylvain bande son arc par prudence. Pourtant, il se demande s'il doit vraiment tirer : c'est peut être un allié, après tout personne ne connaît le lieu où ils se trouvent. Même avec sa nyctalopie, il ne peut distinguer ce qui se dirige vers eux. Dans le doute, il décoche une flèche en direction du mystérieux bruit. Un cri de douleur uniquement composé de consonnes confirme l'arrivée du projectile à destination. L'archer est fier de son tir et jubile de son aptitude à l'arc, tout cet entraînement dans sa forêt natale paye enfin.

Uther s'avance alors, bâton et épée à la main. Un zombie! Le Guerrier-Mage ne prend pas peur face à une créature si répugnante, il resserre sa main sur le manche de sa lame et d'un moulinet, il tranche la jambe droite du monstre qui s'effondre instantanément sur le sol glacé. Mandarb suit son compagnon et plante sa dague dans le corps mutilé et affaibli de l'ennemi, ce qui l'achève pour de bon.

Tous se regardent, fiers de leur première action. Un franc succès dont ils se réjouissent. Un bon combat est toujours utile pour resserrer les rangs d'une équipe, ils n'ont pas de souvenir mais le contact entre eux est fluide, un bon signe pour continuer à avancer côte à côte. Eleden se dirige vers la carcasse grisâtre pour récupérer sa précieuse flèche et invite ses compagnons à poursuivre leur exploration à travers l'obscurité. Tous s'avancent sous la lumière bleutée du bâton d'Uther. Le Voleur décide de fermer la marche, une main crispée sur sa dague, à l'affût du moindre bruissement hostile. Ils tournent à un angle vers la droite jusqu'à un croisement. Encore un dilemme, en face ou à gauche, le choix sera peut être déterminant pour la suite de l'aventure. Après un court débat, ils choisissent de continuer dans leur lancée et d'aller tout droit. Malheureusement, après une centaine de mètres, ils se heurtent à un mur, le couloir s'arrête net. Etrange... Ils rebroussent la route parcourue pour emprunter la bifurcation qu'ils avaient délaissée quelques minutes auparavant. Tout à coup, Eleden pose le pied sur un mécanisme dissimulé dans le sol, il se fige de terreur. Un jet de couleur verdâtre jaillit d'un orifice invisible et lui brûle violemment la peau, il se protège avec son avant-bras mais trop tard, l'acide a déjà causé des dégâts. L'Elfe s'éponge le visage avec sa chemise pour éviter plus de douleur. Mandarb et Uther lui offrent quelques soins légers à l'aide d'un chiffon et d'un peu d'eau fraîche. Ils se remettent en route pour tomber très vite sur une épaisse porte en bois. Ils remarquent une lumière qui semble provenir de derrière cet obstacle.

-Il y a du monde par delà cette porte, déclare Eleden

Le Guerrier-Mage joue la carte de la prudence et se concentre pour préparer une détection de Flumitor. Il ferme les yeux et prend une profonde inspiration sous le regard incompris de ses deux compagnons.

- Afladanal zwadob, lance-t-il en faisant résonner sa voix sur les parois de la caverne.

Sa vision n'est pas très claire mais il perçoit cependant plusieurs hommes au delà de cette porte, il en fait rapidement le compte-rendu à ses frères d'armes tout en préparant son épée. Le Voleur s'avance pour crocheter la porte, fier de pouvoir démontrer ses talents. Mais il n'arrive à rien, il range ses instruments, déçu de sa piètre démonstration. Uther recule alors de quelques pas pour prendre de l'élan et fonce, épaule en avant, sur l'épaisse paroi de bois. Il joue pleinement son rôle de bétail et ouvre la porte dans un grand fracas. D'autres bruits précipités proviennent à présent du bout du couloir totalement éclairé et rapidement les aventuriers aperçoivent une troupe de quatre guerriers foncer vers eux à toute allure. Tous s'équipent de leur arme respective et se préparent au choc. L'Elfe trouve le temps de décocher une flèche en direction d'un des ennemis et lui plante dans la cuisse. Le couloir est assez large pour deux hommes côte à côte, Mandarb et Uther font barrage tandis qu'Eleden les assiste avec son arc. Les guerriers arrivent au corps à corps et s'en suit un violent combat. Le Voleur et le Guerrier-Mage essuient de nombreux dégâts mais finissent par se débarrasser de leur combattant respectif avec l'aide de quelques flèches bien placées. Ils remarquent alors qu'un guerrier se tient en retrait, il est plus grand que les autres, et tient une grosse épée à deux mains en souriant. Le Voleur a le pas hésitant, cette brute pourrait lui trancher la tête aussi facilement qu'il déplumerait un poulet. Uther amoché un troisième homme d'un bon coup d'épée. Et, alors que ce dernier essaie de s'enfuir vers le colosse situé derrière lui, Eleden tire une flèche qui lui atterrit dans une fesse, il est foudroyé de douleur et s'étale sur le sol, inconscient, le projectile bien enfoncé dans son postérieur. Laissant ce pleutre agoniser dans son propre sang, ils se ruent sur le colosse. Ce dernier est costaud, équipé d'une lourde armure et d'une grosse épée à deux mains, il est déterminé et violent.

Pourtant, les héros n'hésitent pas une seconde et redoublent d'efforts face à cet imposant ennemi. Le Guerrier-Mage essuie quelques mauvais coups mais place également de bonnes attaques. Mandarb se glisse sur le flanc grâce à une habile esquivre tandis que l'Elfe soutient ses compagnons en tirant flèches sur flèches.

Après un combat difficile, ils viennent à bout de l'imposant combattant. Eleden administre les premiers soins à ses compagnons amochés. Ils se dirigent vers le guerrier avec la flèche plantée dans le postérieur. Mandarb enlève le projectile de son encoche de chair ce qui a pour effet de réveiller la victime, il hurle de douleur mais le voleur plaque sa main gantée sur sa bouche. Plusieurs larmes coulent le long de sa joue tandis qu'Uther l'assied contre la paroi rocheuse du couloir.

-Nous allons t'interroger, avant toute chose sache que si tu as le culot de nous mentir, nous reviendrons pour t'écarteler... et ce ne sera pas beau à voir, menaçait Uther.

Les yeux de la victime révèlent toute la terreur provoquée par les aventuriers et il acquiesce d'un mouvement timide de la tête. Alors, les questions s'enchaînent sur la localisation et la nature des lieux. Le garde n'a pas l'air au courant de beaucoup de détails mais il leur apprend tout de même que sa troupe de mercenaires a été engagée par un homme connu sous le nom d'Herboriste Fou, un spécialiste des poisons en tout genre. D'un coup de poing violent, le Guerrier-Mage endort le garde. Les aventuriers placent alors sur l'homme les cadavres de ses compagnons tombés au combat pour éviter de gaspiller de la corde et l'immobiliser, le gardant ainsi en vie si jamais ils avaient besoin d'une information supplémentaire.

-Vu le poids du gros, ça m'étonnerait qu'il puisse s'échapper, attesta Mandarb.

Les aventuriers décident de suivre le couloir par où les guerriers étaient arrivés et d'ignorer le couloir sur leur droite. Cette partie étant éclairée, Uther éteint son bâton pour économiser son énergie astrale. Cette voie débouche sur un local qui semble être les quartiers des gardes abattus précédemment. A la vue de tous les meubles de la pièce, une étagère, une commode, une table et quelques lits, le voleur ressent l'envie irrésistible de fouiller les lieux pour y trouver des objets précieux. Il réussit à récolter une miche de pain, un petit calice doré ainsi que 30 pièces d'or dissimulées dans une petite caissette. Les lits semblent douilletts et vu que les héros sont usés par le combat, ils en profitent pour se reposer durant deux heures. Après avoir récupéré, ils s'apprentent à continuer leur recherche à travers les couloirs tortueux. En s'équipant, l'Elfe plonge la main dans sa poche et en ressort un papier froissé. Il le déplie tente de déchiffrer le message mais s'avoue vaincu et demande à l'érudit de s'en acquitter. Ce dernier commence à lire et apprend quelques informations déconseillées dont il fait part à ses compagnons.

Récupérez la fiole d'antidote du poison Tugulak  
chez Uherboriste fou, dans les ruines de Zomur !  
Attention il est un peu dangereux.

Récompense : 1000 P.O. (merci)

Archi

Notes : à l'entrée, brulette

-Quelqu'un connaît cet Archi dont il est question? s'exclame l'Elfe Sylvain

Mais personne n'a l'air d'avoir le moindre souvenir de cet étrange sobriquet. Pensif, le Voleur soumet l'idée que les Ruines de Zomur sont probablement le lieu où ils se trouvent. Tous ont l'air convaincus par cette proposition. Uther ajoute que, dans ce cas, ils sont sûrement là pour retrouver le fameux antidote mentionné plus tôt et que cet herboriste en serait le gardien.

-Il semble y avoir une récompense intéressante, autant en profiter, soumet Mandarb, le regard plein de pièces d'or.

Aucun ne cherche plus loin pour la note sur la brouette car ils ne la comprennent pas, ils préfèrent avancer et s'en occuper le moment venu.

-Retournons jusqu'à ce couloir que nous avons dépassé tout à l'heure, propose Eleden

Ses compagnons acquiescent et tous se mettent en route vers l'inconnu. Ils empruntent le fameux couloir susmentionné et le suivent. Alors que la route tourne à gauche, l'Elfe Sylvain pose le pied sur un mécanisme, à nouveau, mais cette fois un éclair bleu parcourt son corps en le convulsant pendant une fraction de seconde. Le pauvre archer s'effondre au sol dans une grande douleur. Mandarb et Uther aide Eleden à se relever. Ce dernier s'appuie contre le mur et essaie de récupérer un rythme cardiaque moins violent. Après une gorgée d'eau et un morceau de pain, le groupe se remet en marche, plus que jamais sur leurs gardes.

Quelques mètres plus tard, une porte se dresse devant eux, un obstacle massif et joliment ouvragé. Lorsque le voleur se penche sur la serrure, un rapide constat lui permet d'observer un mécanisme correct et verrouillé. Il tente alors sa chance et déballe son matériel de crochetage. Il cherche pendant une dizaine de secondes mais finalement, le mécanisme tourne sur lui même dans un cliquetis rassurant. Uther saisit la poignée et fait glisser la porte sur ses gonds.

Les aventuriers s'engouffrent, méfiants, dans la pièce qui s'offre à eux. L'endroit est rempli de barda, de matériel d'alchimie et de vieux livres sur une immense bibliothèque. Uther remarque un vieux personnage debout, entrain de manipuler divers flacons. Ils essaient d'avancer silencieusement mais le Guerrier-Mage cogne un bocal qui explose au sol avec fracas. Immédiatement, le vieux savant remarque la présence des aventuriers et plonge vers un levier installé dans le mur. Les héros entendent des engrenages s'activer les uns après les autres tels des dominos, puis deux grilles glissent le long du mur du fond ouvrant sur deux tunnels sombres. Quelques secondes passent, les trois compagnons échangent des regards inquiets. Puis un énorme rat, comme jamais les aventuriers n'en avaient croisé auparavant, pointe le bout de son nez et après un coup d'œil curieux, fonce vers la cible la plus proche, Uther. Le Guerrier-Mage lève alors son bâton perrave et se concentre sur le rat qui reçoit, aussi vif que l'éclair, une boule feu mineure sur le museau, lui grillant les moustaches au passage. Eleden dégaine son arc et décoche, vers le savant, une flèche qui lui transperce la cuisse droite. Mandarb dégaine sa dague et se dirige vers l'ennemi poilu d'un pas agile. Le voleur s'arrête dans son élan lorsqu'il remarque que le rat n'était pas le seul occupant de la prison du savant, trois autres rongeurs bondissent dans la pièce, la batte aux lèvres. Le voleur se hâte vers un des monstres arrivant tandis que les deux autres attaquent également le Guerrier en première ligne. Uther se débat furieusement à coups d'épée pour minimiser les morsures de rongeur tandis que Mandarb attaque par le flan à l'aide de sa dague. L'Elfe sylvain soutient ses compagnons avec ses flèches. Alors que les aventuriers essuient la vague ennemie, le savant sort un petit bâton de sa toge et le lève au-dessus de sa tête en murmurant des expressions étranges. L'oreille affûtée du voleur remarque la scène et il en profite pour lancer sa dague dans la main du magicien, un tir difficile. Le projectile traverse la pièce dans un

bref sifflement et se plante parfaitement dans la main du savant lui faisant lâcher son bâton par la même occasion. Il pousse un cri de douleur, s'appuie contre sa table et tient fermement sa main blessée contre sa poitrine. Le combat se poursuit dans les griffures et les morsures mais finalement, les trois comparses finissent par tuer tous les rongeurs. Le Guerrier-Mage se retourne vers le savant, son apparence meurtrière tachée de sang de rat le rend encore plus effrayant. Il lève son épée et assène un puissant coup vertical. Son intention était d'affaiblir sa cible au maximum, malheureusement ce dernier coup fut fatal pour le frêle ennemi.

-C'est malin, comment allons nous l'interroger maintenant? ironise Eleden.

L'elfe ajoute que c'était sûrement lui l'Herboriste Fou. Mandarb propose alors de fouiller la pièce à la recherche de la fiole d'antidote de poison Tugulak dont parle le bout de papier. Tous se partagent l'espace à la recherche du fameux antidote. Le voleur s'occupe de la bibliothèque et ses alentours, l'Elfe Sylvain fouille les étagères tandis qu'Uther regarde les tables de travail. C'est finalement Eleden qui trouve le flacon, étiqueté du nom du produit recherché. Ils se partagent alors tout le matériel trouvé, le Guerrier-Mage prend un Atlas de la Terre de Fangh, un Manuel des Potions pour novices, trois parchemins vierges, deux doses de poudre de granit ainsi que le bâton magique de l'Herboriste. L'Archer trouve plusieurs fioles de divers poisons pour imbiber ses flèches et le Voleur récupère un couteau sacrificiel bien aiguisé ainsi que sa dague plantée dans la main du savant. Derrière la bibliothèque, Mandarb remarque que le tapis est usé comme par le frottement d'une porte, il inspecte le mur et remarque une légère fente pratiquement invisible. Il donne de légers coups avec son poing sur la paroi et produit un son creux, il comprend vite qu'un objet est dissimulé derrière ce mur. Connaissant la plupart de ces mécanismes amateurs, il s'en remet aux livres et tire celui qui est le plus usé et sur lequel, bizarrement, il n'y a pas de poussière. Tout à coup, une partie de la paroi rocheuse s'avance, dévoilant une ouverture secrète. Un coffret se trouve derrière la paroi, il contient des pierres précieuses et un pendentif de blancheur, relique du dieu Youclidh. Le Voleur partage le butin avec ses compagnons qui le félicitent.

Il n'y a aucune autre issue dans cette pièce hormis le chemin par lequel ils sont arrivés. Après une courte réflexion, ils décident de revenir à la pièce dans laquelle ils s'étaient réveillés la première fois et d'emprunter l'autre couloir pour découvrir, peut-être, une sortie. Les héros rebroussement chemin et repassent devant le garde encore endormi du coup puissant donné par le Guerrier-Mage. Arrivé aux couloirs plongés dans le noir, Uther allume son bâton pour y voir un peu plus clair. Tous retournent jusqu'à la pièce de leur réveil qui sent encore les relents de la veille et la traversent sans s'attarder. Le couloir donne sur une unique pièce sans issue, l'endroit est dépourvu de meuble ou de décoration, seulement un homme, faible et inconscient, attaché au mur par de lourdes chaînes. La nature de cet individu intrigue fortement les trois aventuriers, à l'aide de petites baffes, ils décident de le réveiller pour le questionner. La voix du prisonnier est fébrile, saccadée et craintive. Il possède de nombreuses marques de piqûres et de brûlures sur tout le corps. L'homme leur explique qu'il sert de cobaye au vieux fou qui teste ses poisons sur lui. Les héros n'apprennent pas d'information supplémentaire et alors que l'homme se rendort d'épuisement, Uther casse ses chaînes, avec l'approbation d'Eleden et de Mandarb. Tous repartent dans les couloirs sombres et ils réfléchissent activement pour trouver la sortie. Pour obtenir des réponses, ils retournent près du garde prisonnier, sous les cadavres. L'Elfe Sylvain le réveille en le secouant.

-Où se situe la sortie? menace le Voleur en lui plaçant son couteau sous la gorge.

Le malmené déglutit puis indique le cul de sac que les aventuriers ont déjà rencontré, il ajoute que son chef utilisait un mot de passe qu'il ne connaît pas. Les aventuriers retournent face au mur au bout du couloir.

-Brouette, tente Eleden d'une voix claire et distincte, se rappelant de la note en bas de page du petit papier.

Le mur commence à se lever, laissant retomber une trainée de poussières derrière lui. L'ouverture donne sur un escalier de pierre qui remonte vers la lumière du jour, les aventuriers l'empruntent pour déboucher à l'orée d'une forêt, au milieu d'un amas de ruines. Au loin, s'étend un village, un nuage de fumée sort d'une grosse cheminée de pierre et s'envole vers un ciel au bord du crépuscule. Plutôt que de s'enfoncer dans la forêt, le groupe préfère retrouver le confort urbain et profiter d'un bon repas à l'auberge.

Un panneau indique à l'équipe qu'ils sont au village de *Equiepon*. A peine entrés dans l'enceinte du village, les aventuriers se sentent observés, les villageois portent un regard curieux et amusé. Un vieux bonhomme les accoste et, en désignant Eleden, rigole aux éclats.

-C'est vous qui avez montré vos petites fesses d'elfe hier à la taverne, je me souviens.

Choqué par cette déclaration, l'Archer est perdu. Ses compagnons sont également inquiets car ils ne savent pas non plus ce qu'ils ont pu faire. Ils décident de ne pas relever et de se rendre à la taverne pour retrouver le fameux Archi.

En arrivant devant la taverne, un vieil homme assis sur un banc réagit à leur arrivée et les salue par leur nom respectif.

-Vous ne seriez pas Archi par hasard? questionne Uther

L'homme mystérieux confirme son identité et les interroge sur la quête qu'il leur a confié la veille. Comme il voit que les aventuriers sont perdus et inquiets, Archi leur raconte la soirée. Les aventuriers, un peu honteux, apprennent que le vieil homme travaille pour le chef du village et que la fille de ce dernier a été empoisonné. Il a donc envoyé les héros pour trouver un remède, mais pour fêter l'accord ils ont commandé des bières et ont tellement bu qu'ils en ont perdu la tête. D'après les échos du tavernier, les trois aventuriers ivres seraient partis en pleine nuit pour la demeure de l'Herboriste Fou. A présent, ils ont toutes les pièces du puzzle pour comprendre leur périple et sont soulagés.

Comme promis, le groupe se voit offrir 1000 pièces d'or en échange du remède. Archi les remercie et s'en va rapidement soigner la pauvre fille du chef en détresse. Les héros, fiers de leur premier exploit, rentrent dans la taverne pour se payer un repas digne de ce nom avec l'argent fraîchement gagné.

Le Maître, M.M