

## **Rapport de mission naheulbeuk : Nettoyage des mines d'Hyjup**

Constitution du groupe : Léon le mage, Zip le nain tous les deux niveau 3 et Boris le barbare niveau 2

Boris, toujours à Valtordu, appris après être parti chasser des animaux sauvages, pendant 3 semaines, apprit par les gardes que ses compagnons étaient partis à Mliuej pour une mission. Le barbare trouvant que l'aventure seul était moins propice au gain d'expérience et d'argent que quand il se trouvait accompagné décida de traverser la Terre de Fangh par le nord. Après 5 jours de voyage tumultueux dont une partie dans une charrette à foin, puis à pied où il affronta seul quelques bestioles sans intérêts et où il pilla une ferme pour y chercher un cheval mais ne trouvant que des paysans peu habitués aux étrangers et quelques victuailles, il arriva enfin à la cité de la bière bien décidé à trouver son équipe. En cherchant à travers la ville, il retrouva Léon et Zip au temple de la bière avec à leurs mains quelques pintes dont une bonne partie vidées. Se demandant pourquoi le mage était en train de picoler en compagnie du nain déjà affalé à sa table, il découvrit qu'ils avaient particulièrement réussi leur précédente mission et qu'ils étaient niveau 3. Voyant que le voleur du groupe était absent, le mage répondit d'un air amusé que celui-ci se remettait doucement de son humiliation physique subie pendant la dernière mission (voir la mission « stoppez ce dirigeable » n°1). Après qu'ils eurent payer les chambrées et les repas passés dans l'auberge, ils décidèrent qu'il était temps pour eux de partir à l'aventure en quête de richesses.

Une fois au bureau des emplois et qu'ils eurent à choisir parmi les différentes missions disponibles, ils décidèrent de prendre l'annonce faite par le conseiller du seigneur local dont il donnait l'entretien à son palais. A l'entrée, ils rencontrèrent des gardes particulièrement malpolis envers les personnages en les traitant de bouseux. Le mage les calma en montrant qu'ils devaient rencontrer leur commanditaire. Après toutes les vérifications administratives nécessaires (plus d'une heure à attendre où il fallu occuper le barbare et le nain afin d'éviter qu'ils attaquent les gardes) et qu'ils eurent à ce séparer de leurs armes tant qu'ils seraient au château, le conseiller leur demanda des détails sur leur compagnie (histoire d'embaucher des personnes chevronnées et non des clampins). Le mage narra les faits d'armes les plus importants de la compagnie (en particulier le château de Valtordu et la mission du dirigeable) où il évita de raconter les « quelques » maladresses d'aventures et le conseiller fut convaincu de leurs expériences. Il leurs expliqua alors que des mines au Nord-Ouest ont été envahies par des gobelins et qu'il fallait se débarrasser de la vermine. Proposant 300 pièce d'or par équipier en échange de la preuve qu'ils ont nettoyé l'endroit, le nain demanda quelles étaient les ressources exploitées dans ces mines. Il fut déçu d'apprendre qu'il s'agissait de mines de charbon. Le commanditaire profita de cette parenthèse pour avertir qu'il fallait éviter d'utiliser des sorts de feu au risque de provoquer un coup de grisou. Ils sortirent du château, récupérèrent leurs armes et partirent en quête de catastrophes et de dangers.

Tout commença par une échec critique du mage sur la direction à prendre. Ils allèrent donc dans une direction qui les éloignaient de leur lieu de mission dans les montagnes. En fin de journée, ils croisèrent un aventurier qui se mit à se moquer de la compagnie quand ils leur dit qu'ils sont parti dans la mauvaise direction. Ayant dépasser depuis longtemps son taux de patience, le barbare décida de jeter l'hilare impertinent par dessus la falaise faisant atteindre le seuil de points Mankdebol nécessaires. A leur réveil d'une nuit froide et sentant fort les pieds, une nichée de 400 canetons prirent les personnages pour leurs parents. Se sentant obligés de faire le mal, les aventuriers en firent pour un certain nombre leur petit déjeuner et pour les autres un jet par dessus la falaise pour accompagner le cadavre de la victime de la veille. Ils

retournèrent en ville mais quelques canetons rescapés les accompagnèrent. Ils furent néanmoins résignés à laisser ces volatiles les suivre le temps que les aventuriers leur trouve une utilité (notamment des appâts à monstres). La compagnie et les canards traversèrent donc le chemin menant à la mine sous le regard amusé des passants. Ils croisèrent un dantragor égaré dans ces collines sans l'attaquer (une surprise !) et repassèrent une nuit encore plus insupportable que la précédente. En plus du froid et de l'odeur, ils eurent supporter les piailllements et le mage choppa des démangeaisons sur tout le corps.

Le lendemain, ils arrivèrent au village des mineurs désaffecté. Les couinements des canetons attirèrent tous les gobelins de garde vers eux et s'en suit un combat particulièrement long et chaotique. Le nain fut la première victime car il reçut un coup d'épée dans le flanc qui provoqua une hémorragie, mais continua le combat jusqu'au bout. Le barbare perdit un de ses doigts et le mage a déchiré sa robe durant la bataille. Après avoir panser leurs plaies, ils lancèrent des canetons en direction de l'entrée et finirent en pâture pour la deuxième vague d'assaut. Les monstres étant à l'intérieur de la mine, le mage lança le chemin mortel de Guldur mais le sort s'évapora dans la nature laissant le champ libre pour croiser le fer. Cette bataille fut nettement plus courte. Les aventuriers entrèrent dans la mine après avoir allumer les torches et arrivèrent au premier croisement. Pour décider de la direction à prendre, ils lancèrent les oiseaux dans toutes les directions mais les ennemis arrivèrent aussi de ces chemins. Le nain s'occupa de ce venant de droite et les 2 autres de ceux de gauche. Malgré quelques blessures sérieuses, ils arrivèrent à mettre hors d'état de nuire les ennemis. Ils allèrent dans la direction du nain mais se perdirent un moment. Ils trouvèrent néanmoins un œuf étrange que le mage identifia comme un œuf de coq... Après les questionnements sur le sens de l'existence d'un tel objet et surtout dans une mine, ils retournèrent à l'intersection et allèrent dans la direction opposées. Ils arrivèrent à la tanière d'un troll qui était sur le point de faire la recette très connue à base d'elfette et de pommes. Comme personne ne parlait le langage des monstres dans le groupe, ce dernier décida de communiquer par un langage que tout le monde connaît : celui de la baston.

Le troll s'empara alors de 2 masses et rejoignit le nain et le barbare pour faire parler leur muscle. Le monstre fut stopper dans sa course par une glaciation des pieds. Ceci avantagea nettement les 2 bourrins qui n'hésitèrent pas à attaquer chacun de leur côté. Le mage voulu lancer une boule de feu majeur mais celle-ci explosa à la figure du lanceur (ce qui permit d'éviter le coup de grisou, détail qu'il avait oublié...) Cette catastrophe passée, celui-ci fut condamné par les muses d'écrire un poème et de ne faire rien d'autre tant qu'il n'avait pas écrit le moindre quatrain ou haïkus entre ces démangeaisons. Pendant ce temps, le pied du nain fut écrabouillé par une des masses tandis que le barbare lui provoqua de nombreuses blessures sérieuses dans le dos du monstre immobile qui cassa plus tard une de ses masses sur une paroi (par chance la mine ne s'effondra pas). Une fois ce dernier passé de vie à trépas, les guerriers prirent la masse restante, trouva un coffre rempli d'or (sans doute pris par les gobelins) et libérèrent l'elfette en échange des canetons rescapés. Pendant ce temps, le mage trouvant que ce qu'il faisait était très crétin, troqua un de ses 3 points de destin contre la clémence des dieux sur l'ode qu'il n'aura jamais composé. S'en suit une fouille de la mine et du village. Le barbare trancha la tête d'une quinzaine de gobelins en guise de preuve tandis que le nain fouilla la forge et le mage l'infirmerie. Le nain ne trouva rien d'intéressant et de valeur mais le mage fut très chanceux. Il trouva une caisse contenant des nécessaires pour tout ce qui était blessures graves (à savoir des instruments de chirurgie, 2 potions de soins, onguent de Niptuk et des anesthésiants). Le mage en profita pour soigner le pied du nain et recoudre le doigt du barbare (Note MJ : exceptionnellement, j'ai autorisé les épreuves nécessaires). Ils décidèrent comme le chemin est long de passer la nuit dans le village.

Après avoir passer la nuit que le mage occupa à se gratter (ne pas oublier qu'il avait des démangeaisons mais qu'il n'avait hélas pas de quoi les soigner), ils retournèrent à travers le chemin emprunté durant leur chemin précédent. Ils écrabouillèrent au passage quelques scorpions qui voulaient leur piquer les pieds. Par chance, aucun d'entre eux ne fut empoisonné. Ils arrivèrent à Mliuej pour rencontrer leur commanditaire et annoncer, après toutes les conditions décrites en début d'aventures, le succès de leur mission malgré leur état pitoyable et l'odeur de charogne pourrie se dégageant du sac de têtes tranchées. Le conseiller leur intima de prendre leur récompense après que Brodik Jeanfuret, le collecteur de la caisse des donjons, eut déduit la taxe (particulièrement salée) sur les gains des aventures passées après celle des impôts de Valtordu sous les protestations du nain. La taxe déduite, ils se partagèrent équitablement le restant de la récompense et arrosèrent au temple de la bière. Le barbare fut déçu d'apprendre qu'il restait encore niveau 2 mais ne perdit pas espoir pour la prochaine aventure. Pendant ce temps , Zip s'effondra à nouveau par terre à cause de son alcoolisme et Léon continua à se gratter entre deux gorgées.

Merci pour la lecture de ce rapport et Tagazoc à tout le monde, humains, nains, elfes et autres aventuriers en quête de richesses, de pouvoir et de gloire (On peut toujours rêver ! C'est le seul truc qui nous reste pour ne pas perdre espoir et c'est gratuit !).