

Témoignage de jeu : Scénario de POC à la Convention « RRX » du 06 mars

CERTAINES PERSONNES SE SONT LAMENTÉES DE N'AVOIR JAMAIS DE COMPTE-RENDU DES PARTIES MASTERISÉES PAR JOHN LANG. EH BIEN, RÉJOUISSÉZ-VOUS CAR CETTE INJUSTICE EST RÉPARÉE ! VOICI LE COMPTE-RENDU DE LA PARTIE ORGANISÉE PAR NOTRE VÉNÉRÉ "MAIIIIITRE"... AUX XIV^e RENCONTRES RÔLISTIQUES DE L'X, QUI SE TENAIENT À L'ÉCOLE POLYTECHNIQUE DE MASSY-PALAISEAU (94). JE NE PEUX M'EMPÊCHER DE REMARQUER QUE LE DÉROULEMENT EST UN CAS-ÉCOLE TYPE D'UNE PARTIE BIEN MENÉE, ET CELUI-CI RECÈLE DE NOMBREUSES CLÉS UTILES AUX MJ QUI SOUHAITERAIENT ACQUÉRIR PLUS D'EXPÉRIENCE DANS LE DOMAINE DE LA MASTERISATION, QUE JE M'EFFORCERAI DE METTRE EN LUMIÈRE SOUS FORME DE COURTS PARAGRAPHEs QUI RECENSERONT LES CONSEILS PRATIQUES ET LA MANIÈRE DONT IL EST PRÉFÉRABLE DE LES APPLIQUER. AU FINAL, C'EST UNE REPRISE DE LA PLUPART DES INDICATIONS PRÉSENTÉES DANS LE MANUEL DU MJ. ET À PRÉSENT, JE VAIS VOUS LAISSER APPRÉCIER CE SCÉNARIO ORIGINAL ANIMÉ PAR POC. JE VOUS SOUHAITE UNE BONNE LECTURE !

L'action prend place dans la ville de Mliuej (vous savez, cette grande ville connue pour sa bière et ses innombrables tavernes où un tas de nain cuvent jour et nuit), dans la région des Montagnes du Nord, près du fleuve Elibed. Les protagonistes se composent d'un Nain Guerrier qui descend des mines au Nord, d'une Humaine versée dans la magie généraliste qui arrive de Chnafon où elle vient juste de terminer ses études, ainsi que d'un Gobelin Ninja venant des grottes situées aux contreforts des montagnes, et que la Magicienne a rencontré par hasard près de la ville. La compagnie comprendra aussi deux Elfes : toutes deux ont décidé de quitter la forêt de Schlipak, attirées par la perspective de partir à l'aventure, mais elles ne se connaissaient pas avant cela. L'une est une Haut-Elfe qui a embrassé la carrière de Prêtre de Dlul (le fameux personnage pré-tiré récemment mis en ligne sur le site), l'autre une Elfe Sylvain pas si naïve que ça mais sans métier précisément défini.

Tous sont arrivés à Mliuej vers la fin du printemps car ils cherchaient quelque chose à faire, une mission au profit de laquelle ils pourraient mettre à disposition leurs talents respectifs pour acquérir gloire et richesses. C'est ainsi qu'ils allèrent chacun leur tour au Bureau des Emplois, et une annonce en particulier retint leur attention. Les modalités de la quête spécifiaient « Recherche mercenaires pour mission, discrétion de rigueur. Récompense de 150 PO par personne ». Le rendez-vous est fixé par l'annonce au soleil couchant le jour même, sur la Place Bouchon près du Temple de la Bière (l'une des plus célèbres auberges de Mliuej).

Conseil : eh oui, le 1^{er} conseil arrive bien vite. Dans une partie, le début est déterminant ! Structurer le commencement est primordial pour éviter de perdre bêtement du temps. Ici, les joueurs commencent ensemble bien qu'ils ne se connaissaient pas ; POC leur explique la situation de départ et comment ils en sont arrivés à se fréquenter, puis l'action survient immédiatement. J'ai déjà entendu des MJ se plaindre d'avoir passé plus d'une heure avant de démarrer, et en creusant, il s'avérait qu'ils faisaient commencer les PJ chacun dans leur coin, que l'un traînait depuis 20 mn à l'auberge enchaînant des canons tandis qu'un autre avait déjà des ennuis avec la Milice... Forcément, avec une telle désorganisation, on est pas arrivés !

C'est donc au coucher du soleil qu'ils arrivèrent près du puits où est censé avoir lieu le rendez-vous, et malgré l'heure qui commence à se faire tardive, il y a encore foule dans les rues. Voyant que chacun d'eux attendent quelque chose, les aventuriers commencent à se regarder de travers car ils ne savent pas encore qu'ils seront ensemble pour cette mission (sauf ceux qui se sont rencontrés avant). Chacun prend petit à petit conscience du fait que les autres sont probablement les coéquipiers avec qui ils vont devoir effectuer la quête, et la Prêtresse se rapproche du Gobelin pour l'étudier un peu. Celui-ci se met d'ailleurs à sauter autour d'elle...

Soudain, une personne âgée débarque en courant sur la place, à bout de souffle. Il se précipite sur l'Elfe en tendant les bras et tombe la tête la première dans ses seins (suite à un mystérieux jet de dé). Celle-ci se pousse et le vieux tombe alors par terre car plus rien ne le retient. « Vous êtes venus pour l'annonce ? C'est moi qui l'ai affichée au Bureau des Emplois... » dit-il les yeux exorbités en tentant vainement de se raccrocher à la jupe de l'Elfe. Il lui tend un morceau de papier qu'elle tente de déchiffrer bien qu'elle ne sache pas lire (et le goblin la harcèle pour regarder alors qu'il ne sait pas lire non plus). L'Elfe interprète la lettre comme disant : « Il faut aller dans la forêt chasser les poneys ». Le vieux, qui s'est avéré être le commanditaire de la quête, se rend compte que la Magicienne semble être la personne la plus intelligente du groupe et lui supplie instamment de lire le papier. Puis il s'écroule à nouveau à terre et ne bouge plus du tout. Le groupe découvre stupéfait que ce dernier est mort, couvert de blessures et gisant à présent au beau milieu de la rue dans une mare de sang. La Magicienne fait la lecture du message donné par leur employeur décédé : celui-ci y explique que son petit-fils a disparu et que ce n'est pas le premier incident de ce type, car d'autres enfants ont récemment été kidnappés. Mais la chose est

passée inaperçue, et les gardes de la Milice semblent n'y accorder qu'une attention limitée. Lui-même et l'un de ses amis ont enquêté et tout semble indiquer que des brigands sont à l'origine de ces disparitions, aussi demande-t-il aux aventuriers de continuer l'enquête car l'affaire est plus risquée que prévue. Il leur conseille de passer à la **Fabrique de saucisses**. L'or promis en récompense de la mission est à récupérer chez sa fille Célia qui habite 2 rue de la Cirrhose. Enfin, le message se conclut par « Allez voir mon ami Fulgur qui travaille à... », mais le reste de la phrase est malheureusement illisible. Et c'est signé Albert Jurand.

Le Nain fouille le cadavre du vieux et trouve un trousseau de clés, ainsi qu'1 pièce d'or et 3 pièces d'argent. L'Elfe trempe ses flèches dans son sang « soit-disant » pour la déco. Les joueurs sont désormais seuls sur la petite place car la vue du cadavre a rapidement dispersé la foule ambiante. Chaque joueur examine le papier chacun son tour, et la Magicienne traduit pour le Gobelin. Les aventuriers veulent se rendre chez la fille du vieil homme pour se faire payer d'avance, mais envisagent d'aller d'abord à la Fabrique de saucisse pour voir si elle était importante dans le déroulement de l'histoire. Mais pendant qu'ils se demandent quoi faire du corps, ils entendent des bruits de pas décidés venant dans leur direction. L'Elfe se taille en vitesse, suivie de près par la Magicienne et le Gobelin. Le Nain se met à gueuler « Y'a un cadavre ! » pour se dédouaner d'une éventuelle accusation de dissimulation du corps. C'est alors que le Nain et la Prêtresse restés auprès du cadavre voient arriver des gardes de la Milice Fanghienne qui leur demandent ce qu'il se passe, car on leur a rapporté qu'il y avait eu un incident. L'Officier responsable constate le décès du vieux et demande des réponses aux deux seules personnes encore présentes sur les lieux. Les gardes commencent à les encercler, peu convaincus par les explications avancées par les deux joueurs. Le Nain explique que cet homme est leur commanditaire et qu'il leur a confié une quête, mais qu'il était déjà mourant en arrivant. Il dit aussi qu'il a des informations et donne 3 noms au hasard, ce qui donne un résultat très peu crédible. Mais les gardes se rendent compte que personne n'est coupable parmi les deux aventuriers, car le vieux a vraisemblablement été tué à coups de couteau ; et par chance personne n'a de couteau sur lui. En conclusion, comme le font tous les miliciens, ils leur disent de « dégager rapidement » et de « pas faire les malins ! ». Le Nain échoue à attirer encore l'attention d'un garde pour en savoir plus, et la Prêtresse tente son coup à son tour, baptisant la partie de son 1^{er} Fumble. Elle se retrouve entourée par 3 gardes qui lui font comprendre qu'il vaut mieux les laisser travailler et ne plus les déranger... Le groupe se reforme après l'incident devant l'auberge « Les 16 Chopines » à l'autre bout de la Place Bouchon, faisant peu de cas de la mine dépitée du Nain et de la Prêtresse. S'ensuit une petite concertation sur la suite à donner aux événements et leur prochain itinéraire.

L'Elfe accoste un passant bien habillé et lui demande s'il connaît une Fabrique de saucisse dans le coin, mettant à profit sa compétence de NAÏVETE TOUCHANTE. Un jet réussi et le PNJ lui indique le chemin à suivre (de façon compliquée car l'établissement est assez loin) jusqu'à la rue Cloche-pied où elle est censé se trouver (c'est au Nord-Est de la ville, il faut traverser deux fois la rivière Kraouk). La Magicienne se rend enfin compte que la rue de la Cirrhose est juste à côté d'eux et qu'il peuvent aller voir Célia, la fille du vieux. Mais voilà, la Prêtresse veut aller de suite à l'auberge pour se pieuter (forcément, c'est une Cultiste de Dlul). L'Elfe tente de la convaincre de rester avec le groupe, mais elle ne se laisse pas abuser. Puis, d'humeur changeante, elle cède finalement en disant qu'elle veut bien faire un effort « mais que c'est la dernière fois ! ». De toute façon, la Magicienne s'engage dans la ruelle sans demander l'avis des autres et tout le monde la suit de façon mécanique. Alors qu'ils arrivent devant la porte du n°2, Le Nain essaie de frapper à la porte en premier mais s'empêtre dans sa cotte de maille, et c'est à la Magicienne que revient cet honneur.

Après une courte attente, Célia vient leur ouvrir. Elle dit « si c'est pour de l'argent j'ai déjà donné alors non merci ! » et claque la porte au nez du groupe. Après avoir retenté leur chance en tambourinant à la porte, elle ouvre une nouvelle fois et menace d'appeler la Garde. Elle demande en prime « si c'est mardi gras » en regardant le Gobelin, et voyant la situation lui échapper une fois de plus, la Magicienne tente de lui parler de son père en appuyant son argumentation grâce à sa compétence FARIBOLES. Elle répond que son père est en train de travailler et leur re-claque la porte. Puisque les joueurs s'acharnent une fois de plus sur sa porte, elle ouvre la fenêtre en haut et se met à les invectiver. L'Elfe a alors l'idée de montrer le sang sur ses flèches et lui explique que c'est celui de son père, qui a été agressé. Elle fond en larme en disant quelque chose comme « Mon père est mort ? Mais il ne m'a jamais parlé de vous... », puis elle continue à pleurer environ deux minutes avant de descendre ouvrir la porte aux aventuriers pour demander ce qui est arrivé à son père. Célia pleure dans les bras de l'Elfe qui fait de son mieux pour la reconforter, ce sur quoi la Magicienne lui demande si l'affaire a un rapport avec la Fabrique de saucisses. « Mais il vous a parlé de la fabrique de saucisse aussi ? » s'écrie Célia, et la Magicienne se décide enfin à lui tendre la lettre laissée par le vieux. Celle-ci confirme qu'Albert Jurand est bien son père. « Ah, mais c'est à propos de mon fils ! » dit-elle, car c'est effectivement la mère du gosse qui a été

enlevé. Les joueurs apprennent que le vieux était en fait le patron de la Fabrique de saucisses, et que Fulgur était bel et bien son ami. Elle dit qu'elle va au poste de garde retrouver le cadavre de son père. Les joueurs demandent où habite Fulgur, et si elle ignore où il habite, elle sait néanmoins où il travaille. Les joueurs tentent de squatter chez elle pour la nuit afin d'économiser une nuit à l'auberge, mais elle refuse. Les aventuriers avancent qu'ils ont quand même répondu à la demande d'emploi, et la fille convient que son père n'aurait jamais engagé des gens indignes de confiance. Mais le Gobelin (on se demande pourquoi) choisit ce moment pour sauter sur son dos ; elle rentre chez elle paniquée en criant « mais vous êtes des malades ! », tout en se ramassant lourdement sur le sol alors qu'elle tentait de mettre le plus de distance possible entre elle et les aventuriers.

Déjà à bout psychologiquement avec l'enlèvement de son fils et la mort de son père, la voilà qui se retrouve en train de pleurer par terre avec un Gobelin sur le dos (je vous laisse imaginer la scène). Voyant que personne n'a l'intention de l'attaquer, elle glisse un œil vers le Gobelin et balbutie en se ressaisissant un peu : « Je ne comprends plus rien à cette histoire, mais si vous devez aller voir Fulgur je sais où il travaille : à l'auberge des 16 Chopines. Maintenant, je m'en vais voir mon père au poste de garde ». Refusant une fois de plus d'héberger les aventuriers, elle ferme sa porte à clé et s'en va. Le Nain tente sans surprise de rouvrir la porte avec les clés du père, mais cela ne marche pas. La Magicienne dit qu'il se fait tard, et qu'il vaudrait peut-être mieux aller se coucher. La Prêtresse de Dlul ironise, et tout le monde décide d'aller aux 16 Chopines, suivis par le Gobelin qui n'a rien compris du tout car personne n'a pris la peine de lui traduire. Mais la taverne est fermée, ce que tout le monde trouve, à juste titre, étrangement anormal.

L'Elfe fait un jet d'Intelligence raté, et dit « Oh, c'est dommage y'a pas de poneys » avant de s'en désintéresser complètement. Le Gobelin tente de grimper le long de la façade grâce à sa compétence ESCALADER pour passer par une fenêtre, mais il bien choisit son moment pour faire un Fumble... Il grimpe à la gouttière et fait une pirouette pour atteindre la fenêtre, mais manque sa réception et s'écrase lamentablement par terre, perdant 4 PV. Les rares gens qui passent dans la rue se mettent à les regarder bizarrement. La Magicienne n'a d'autre choix que de soigner la malhabile créature avec sa compétence de PREMIERS SOINS, mais celle-ci manque superbement son jet de dé et le Gobelin est presque plus endommagé qu'avant, ce qui fait bien rire les autres. La Prêtresse en est presque au point de s'endormir debout quand l'Elfe suggère de faire « le tapin » pour trouver un endroit où dormir chez un crédule client. Le Nain, quant à lui, veut soit enfoncer la porte de l'auberge, soit trouver un établissement digne de ce nom tenu par des nains. Celui-ci résiste à l'APPEL DU TONNEAU et parvient à contenir son impatience, en se disant qu'effectivement, pourrir une porte en pleine rue « s'pas très malin ». Un habitant du quartier de passage leur dit « Mais vous voyez pas que c'est fermé ? Y'a plein d'autres auberges à côté ! ». Le Gobelin tente alors de sauter sur le dos de l'Elfe et réussit (drôle d'habitude). L'énergant riverain leur dit de ne pas rester là trop longtemps, sinon il appellera la Milice. Le Nain va finalement à l'auberge la plus proche qui est juste en face, et le Gobelin le suit car « il a une bonne tête ». C'est donc le Temple de la Bière qui est retenu comme « base stratégique temporaire propre au repos ». L'Elfe, qui n'en a pas encore fini avec l'auberge des 16 Chopines, remarque une porte à l'arrière ainsi qu'une poubelle qu'elle choisit de renverser pour y trouver d'éventuel indices. Comme attendu d'une Elfe, elle renverse partout les immondices dont une bonne partie atterrissent droit sur ses pieds, lui octroyant un malus de -1 en Charisme. Elle tente alors d'escalader la façade de derrière, mais se ramasse plusieurs fois par terre et déchire même sa jupe, oubliant qu'elle ne bénéficie pas de la compétence ESCALADER...

Pendant ce temps-là, les autres membres du groupe ont suivi le Nain et le Gobelin, et se font servir de la bière à l'auberge d'en face. Le Nain trouve que la bière est trop chère et tente de réduire le prix en demandant le fond du tonneau, mais l'aubergiste répond que le tonneau n'est pas encore à fond. Le Nain échoue à convaincre l'habile tenancier. L'Elfe, toujours à la porte de service des 16 Chopines, regarde par la serrure avec sa nyctalopie et voit une arrière-cuisine très mal rangée, mais ne voit rien de spécial. Comme c'était apparemment une bonne idée, elle réitère sa tentative sur la porte de devant et fait un joli Fumble. Occupée à regarder par le trou de la serrure, elle ne remarque pas un passant lui mettre carrément la main aux fesses. Sa première réaction fut de dire « Eh, c'est payant ! » et de façon logique, le pervers habillé en imperméable et pantoufles lui demande combien c'est. L'Elfe demande 40 PO au hasard, scandalisant le type louche qui se met à ameuter le quartier en criant « 40 pièces d'or ? Mais vous êtes une malade ! C'est du vol ! » (s'attirant au passage un remarquable « Tu vas la fermer oui ? Y'en a qu'essaient de dormir ici ! » qui retentit dans la nuit). L'Elfe en profite pour noter mentalement une estimation des tarifs des filles de joie et se promet de réessayer.

Dans l'auberge, le serveur continue à prendre les commandes et le Nain lâche rageusement ses 2 pièces d'argent car il n'a pu obtenir aucune réduction. La Prêtresse pense aller bientôt au lit pour « honorer son Dieu », et le

Gobelin tente de boire dans la chope du nain. Le choix de la Prêtresse se porte donc sur une chambre simple, tandis que le nain tente sa compétence INTIMIDER sur le Gobelin, voyant qu'il louche dangereusement sur sa bière (jet qui n'aura de toute façon aucun effet face à l'épreuve d'Adresse réussie du Peau-verte, qui s'empare prestement de la chope de bière et s'éloigne du courtaud). C'est alors que l'Elfe rejoint les autres et part demander au patron pourquoi l'auberge des 16 Chopines est fermée, et s'il connaît un homme nommé Fulgur.

L'aubergiste répond volontiers qu'il est étrange que l'auberge ne soit pas ouverte, et qu'il connaît effectivement Fulgur : ce dernier n'est d'ailleurs pas un homme, mais un Nain (petit avec une barbe) qui a autrefois bossé chez lui (il servait parfois même avec son casque). En bref, c'est un type sympa qui travaille désormais aux 16 Chopines, avec quelques amis parmi les habitants du quartier. L'Elfe commande un lapin au whisky et s'acquitte d'1 PO et demi. Le Nain succombe à l'alcool et boit une grande quantité de bière, devant au final payer 2 PO. L'Elfe rapporte aux autres ce qu'elle a appris sur Fulgur et les 16 Chopines pendant que la Prêtresse paie 1 PA pour sa salade. L'Elfe redemande au patron qui passe près de leur table des détails sur Fulbur mais il s'étonne plutôt du fait qu'une Elfe veuille retrouver un nain. La Magicienne lui demande alors qui est le patron de la fabrique de saucisses, et ce dernier leur révèle que c'est en fait le vieux Jurand, qui fréquente lui aussi l'auberge des 16 Chopines. Les joueurs décident de lui apprendre sa mort et le patron, triste, se sert un verre d'alcool fort. Le gobelin fait un épreuve de résistance à l'AGORAPHOBIE, et arrive à se contrôler. Le patron leur désigne alors dans le fond de la salle un homme qui est ami avec Fulgur, et l'Elfe s'approche de lui alors que le tenancier continue à noyer son chagrin dans son verre. Elle accoste l'ami de Fulgur en lui disant « bonsoir » d'un ton langoureux. L'homme charmé confirme bien vite que Fulgur est bien aux 16 Chopines et que si l'établissement est fermé, c'est qu'ils ont dû avoir un problème, mais qu'il ne connaît pas non plus l'adresse de résidence du nain. L'Elfe lui apprend aussi la mort du vieux Jurand, en conséquence de quoi il part rejoindre le patron pour noyer lui aussi son chagrin dans l'alcool (la mort du vieux Jurand et les 16 Chopines mystérieusement fermée, c'est trop de mauvaises nouvelles pour les deux hommes).

À ce moment, des gardes ouvrent la porte et regardent l'assemblée d'un regard lourd de menaces ; tout le monde se tait en bénissant la salle d'un silence quasi-religieux. Le Nain à présent complètement ivre vomit sur le Gobelin, -1 en Charisme pour lui jusqu'à demain midi. Le patron commence à se rendre compte que le Gobelin est un gobelin (quelle surprise !), et non un enfant très laid comme il l'avait cru au départ. La Magicienne se rend vite compte que si elle ne fait pas quelque chose rapidement, il la situation risque de dégénérer. Prise d'un éclair de génie, elle lance une **Dissipation d'ivresse de groupe** réussie, et tout le monde recouvre totalement ses esprits. La Garde s'en va finalement après son inspection de routine sans qu'aucun incident ne soit survenu. L'Elfe qui discute toujours avec l'ami du nain Fulgur apprend combien les saucisses c'est important ! Suite à une demande collective, le patron annonce que c'est 5 PA pour accéder à la salle de bain, mais d'éviter de saloper l'intérieur. Le Gobelin veut dormir avec le Nain. Les deux Elfes décident de dormir ensemble dans une chambre double, et le Nain voulant éviter de rester avec le Gobelin décide de dormir sur la paille du dortoir, obtenant ainsi avec satisfaction une réduction du tarif de sa nuitée. Le Gobelin accompagne donc avec la Magicienne dans les lits du dortoir. Le Gobelin, qui a un sens développé de l'hygiène, va quand même se laver pour nettoyer le vomi du Nain de ses vêtements et récupérer son charisme (déjà peu élevé à la base).

Il ne se rien passe de particulier pendant la première partie de la nuit, hormis la compétence SENTIR DES PIEDS du Gobelin qui indispose la Magicienne. L'Elfe, qui est sujette aux insomnies et se promène à l'étage pour se dégourdir les jambes, décide de regarder s'il se passe quelque chose du côté des 16 Chopines par une fenêtre du couloir donnant sur l'auberge. Celle-ci remarque alors, suite à un jet de dé réussi au bon moment, deux types étranges qui sortent des 16 Chopines en traînant un gros paquet et en fermant la porte derrière eux. Celle-ci alerte alors tout le monde en criant, réveillant le Gobelin qui crie à son tour pour réveiller les autres membres du groupe pendant qu'elle file dehors afin de ne pas perdre la trace des deux hommes. Finalement, le Gobelin arrive à réveiller la Magicienne qui descend immédiatement en oubliant de réveiller le Nain et la Prêtresse. L'Elfe prend en filature les individus louches, mais la Magicienne et le Gobelin se loupent et partent dans la direction opposée de l'Elfe. Suivis par l'Elfe, les deux hommes vont jusqu'à la rivière et balancent le paquet dedans. Le MJ se sent obligé de rajouter que les individus ont un visage patibulaire, mais presque (et bravo la référence à Coluche \o/). Ils regardent autour d'eux afin de voir si quelqu'un les a vu commettre leur forfait, mais l'Elfe s'est planquée *in extremis* sans se faire remarquer. L'Elfe repère l'endroit où le paquet a coulé dans la rivière, et se remet à suivre les deux malfaiteurs jusqu'à une vieille auberge où ils s'engagent avant de refermer la porte derrière eux.

L'Elfe choisit prudemment de rentrer au Temple de la Bière avertir ses compagnons, et retrouve devant la porte la Magicienne et le Gobelin qui venaient tout juste de revenir après s'être perdus dans les rues de la ville. Le Nain et

la Prêtresse sont finalement réveillés ; ils se plaignent bien entendu que personne ne les a réveillés (enfin, pour le Nain, la Prêtresse de Dlul se lamente plutôt sur son sommeil gâché). L'Elfe envisage d'aller repêcher le paquet – dans la rivière en pleine nuit malgré le froid (mais ils y réfléchissent à deux fois car ils sont un peu refroidis par les Fumble qu'ils ont fait jusque là). Le Nain préfère aller tout de suite se mettre à la recherche des deux hommes et de les défoncer, même s'ils savent pas encore de quoi ils sont coupables (s'ils sont coupables !). Alors que la Prêtresse fait remarquer qu'elle devra récupérer du sommeil plus tard, le Nain fait une réussite en Intelligence et se rend compte qu'aller dans un endroit qu'il connaît pas pour poutrer des types qu'il connaît pas, ça fait beaucoup et c'est pas malin. L'aubergiste n'est pas réveillé malgré le bordel qui a lieu dans la salle commune et les aventuriers descendent dans la rue.

Au bord de la rivière, le Gobelin qui est issu d'une race est un peu bricoleuse veut récupérer le paquet avec une corde auquel il fait un nœud coulant, et la Prêtresse utilise sa compétence NAGER pour y accrocher la corde. Comme le Nain n'aime pas l'eau, il se charge de surveiller les environs. Ils remontent le paquet et trouvent dedans un macchabée nain, que tous pensent être Fulgur. Le Gobelin lui fait les poches pour en apprendre plus mais ne trouve rien, puis il récupère sa corde. Le Nain décide de faire un rituel de **prière mortuaire naine** pour rendre hommage au mort avant de le remettre dans la rivière, et les aventuriers continuent leur chemin en longeant la rivière. Ils passent devant le temple de Chakhom, puis devant l'école de brassage. Prenant la rue des biturés, ils atteignent l'auberge crasseuse dans laquelle les deux hommes sont entrés. Le Gobelin propose à la Magicienne d'aller les tuer pendant leur sommeil, et le groupe se met à tenir un conciliabule en plein milieu de la rue (ce qui n'est pas intelligent en pleine nuit, mais par chance aucune patrouille de la Garde ne les surprendra). Après examen, la porte est fermée, mais rien n'indique que c'est une auberge pour dormir. Le nain essaie d'ouvrir la porte avec les clés qu'il possède (à la question de POC pour savoir s'il a un « petit bout de métal » pour essayer d'ouvrir la porte, il répond « ma hache ! » ce qui a bien fait rire tout le monde). Le Gobelin escalade la façade avec succès et passe par une fenêtre ouverte pour déverrouiller la porte de l'intérieur.

Le Gobelin repère au passage quatre couverts en argent qui dépassent d'un tiroir et se sert. Le Nain avance discrètement dans la taverne en sortant sa hache, suivi par les autres. Le Gobelin part à l'étage et fouille une remise dans laquelle il trouve un livre ainsi qu'une petite bouteille pleine de « quelque chose ». Il décide de garder le tout en pensant que cela pourra servir à quelque chose... Il en profite aussi pour vérifier les alentours. Il redescend enfin dans la pièce principale pour rapporter au groupe que six personnes dorment en tout dans l'auberge, ainsi que les pièces où elles sont alitées : il y en a trois dans une chambre en haut, et trois autres en bas. Après une fouille sommaire, ils ne trouvent rien sauf un gobelet en or sur le comptoir. Mais quand l'Elfe s'approche, elle remarque qu'il est en toc, ce qui explique pourquoi le Nain ne s'est pas précipité dessus avec elle. Mais elle choisit de l'emporter car il est « joli ». Le Nain hilare se moque d'elle, ce sur quoi elle lui répond « Arrête ou j'te tue avec ma chope ! » (une jolie référence aux Chroniques de Riddick au passage). Ils entendent soudainement des bruits en haut et baissent d'un ton, mais c'est juste le Gobelin qui est remonté et s'est remis à fouiller. Suite aux chuchotements légèrement trop fort qu'ils ont fait, ils entendent aussi des bruits dans la pièce du bas, comme si une personne essayait d'en réveiller une autre.

La Prêtresse de Dlul prompte à réagir pénètre dans la chambre et tente de convaincre les occupants qu'il sont toujours dans un rêve. Contre toute attente et suite à une réussite critique, les hommes sont surpris. Celui qui était sur le point de s'éveiller dit à son pote « mais t'es con, c'est qu'un rêve » et l'autre se dit « mais c'est vrai, j'veis me recoucher » ; et tous les deux se rendorment, alors que le 3^{ème} pionce encore. Pendant ce temps-là, le Gobelin entre dans la chambre qui est à l'étage. Les autres arrivent à convaincre le Nain de pas attaquer les types dans leur sommeil, et l'Elfe propose de tuer deux d'entre eux et d'en laisser un en vie pour « obtenir des renseignements ». Finalement, le Nain entre dans la chambre pour mettre le plan à exécution, et l'Elfe qui couvrait la Prêtresse de son arc laisse partir sa flèche, pointée le cou de l'un des hommes dans son lit. Il est d'ailleurs tué sur le coup, réduisant le nombre d'opposants à 2. Dans le même temps, le Nain donne un coup de pied au visage de l'autre, qui se rend compte qu'effectivement, ce n'était pas un rêve. La Prêtresse tente alors de donner un coup de marteau au 3^{ème} homme qui ne s'est miraculeusement pas encore réveillé et prolonge son sommeil d'un coup bien placé sur la tête. Mais le second homme que le Nain a raté se tombe par terre en voulant se lever trop vite, éjectant le courtaud. Le Gobelin entend les bruits étouffés du combat qui a lieu en bas, mais heureusement, ceux qui sont endormis en haut ne sont pas dérangés par le fracas. L'Elfe arrive à toucher le dernier adversaire encore actif avec une **flèche de qualité** lancée dans la mêlée ambiante, malgré le courtaud qui était sur sa trajectoire et qui a senti le projectile frotter de près son oreille. Le pauvre homme qui était quand même en pyjama (pas pratique pour protéger des flèches), tombe à genoux et demande grâce. L'Elfe décide de lui remettre une flèche, mais le Nain

prend de justesse l'initiative et lui colle un coup critique de manche de hache derrière la nuque, l'assommant purement et simplement.

Utilisant sa compétence de **DEPLACEMENT SILENCIEUX**, le Gobelin entre doucement dans la chambre d'en haut et essaye de planter sa dague dans l'un des dormeurs. Grâce à un audacieux jet de dé, il tranche violemment la gorge de l'un d'eux et les autres ne se réveillent toujours pas malgré les gargouillis du pauvre hère (les joueurs sont très chanceux et le MJ commence à croire que son dé est maudit !). Après ce coup de maître, les autres fouillent les vêtements éparpillés dans la chambre du bas et s'approprient 15 PO sortis des poches d'un pantalon. Ils trouvent un briquet, une dague de base, et une gourmète en or avec marqué « Valentin » dessus. Sur un coin de table, un des hommes a laissé une bourse avec 8 PO et demi, mais l'Elfe qui l'a subtilement escamotée nie l'avoir vue. La Magicienne grimpe à l'escalier pour rejoindre le Gobelin. La Prêtresse trouve une **Potion de guérison des plaies**. Le Nain estime que la gourmète vaut 15 PO. La Magicienne arrive en haut juste à temps pour voir le Gobelin qui s'apprête à assassiner une autre victime. Malheureusement, le Gobelin subit un contrecoup de chance et plante sa dague dans l'épaule de l'homme qui se réveille en hurlant et battant des mains, alertant ainsi son compagnon. Le Gobelin esquive la **mandale** donnée à l'aveuglette pendant que l'autre s'écrie « qu'est-ce qui se passe ? » sans rien voir de la scène, empêtré dans sa couette. La Magicienne tente un sort de **Gifle de Namzar** qui précipite l'homme blessé à l'épaule contre le mur, lui occasionnant 10 dégâts (mais cela ne l'empêche pas de gueuler vu le coup qu'il s'est prit). Alors que le Gobelin continue son attaque avec sa dague, l'autre réussit à jaillir hors de sa couverture et court vers la sortie en renversant la Magicienne qui se trouvait sur son chemin. Mais il trébuche au dernier moment et tombe par terre. Pendant ce temps, le Gobelin effectue une attaque sournoise sur le type qui s'est pris la Gifle de Namzar, réussit et double ses dégâts, tuant sur le coup le pauvre type en emportant ses derniers points de vie. Le Nain qui arrive à son tour à l'étage remarque le dernier homme qui est tombé par terre au pied des escaliers. Sans réfléchir, il lui porte une attaque et le tue lui aussi, en lui arrachant l'œil droit d'un coup de hache.

Alors que le Nain éructe de joie en brandissant sa hache, le Gobelin revient à des occupations plus terre-à-terre en cherchant des objets de valeur avec sa compétence **INSTINCT DU TRESOR**. La Magicienne allume son bâton, et l'Elfe regarde depuis la fenêtre du haut si quelqu'un a remarqué le vacarme depuis la rue, mais visiblement non. Le Gobelin remarque un tas de vêtements moins pourris que les autres. Le Nain et le Gobelin font un duel éprouve, et le Nain l'emporte. Mais c'est la Magicienne qui remporte le pactole aidée de la lumière que produit son bâton, dont un saucisson, une ceinture en cuir, une outre en cuir de castor (parce que le castor c'est mieux !), un flacon de shampoing, des gantelets en cuir et métal, 2 doses de poison Paranoïax dans un flacon, une dague de bonne qualité, et 17 PO. Elle trouve aussi un autre bout de papier qu'elle ramasse, mais embêtée par le Nain qui veut ses objets, elle oublie de le lire et tente de le frapper d'un coup de bâton qu'elle donne dans le vide. Le Nain riposte avec un coup de manche de sa hache dans le tibia qui lui fait mal. L'érudite se dit que ce n'était pas très malin de s'attaquer au Nain, et cède les gants au petit personnage, qui avance que c'est du « troc entre membres du groupe ». Les deux Elfes restées en bas attachent et bâillonnent les deux hommes assommés, et la Prêtresse profite d'être dans une chambre pour rattraper vite fait un peu de son sommeil. Le Gobelin montre son bouquin à la Magicienne, « Encyclopédie Fanghienne de Chirurgie » (bonus sur compétence de **PREMIERS SOINS**). Le Gobelin trouve en fouillant sous un lit un Gambison de base qu'il agite devant les autres, 8 PA et une autre dague.

Le MJ annonce une courte répartition des XP pour ceux qui ont abattu, achevé, assommé ou fortement contribué à défaire les ennemis. Après ce court intermède, les aventuriers redescendent et trouvent les deux derniers ennemis attachés dont l'un est en train de reprendre douloureusement connaissance. L'Elfe le reconnaît comme étant l'un de ceux qui ont jeté le cadavre du nain dans la rivière. La Magicienne lit enfin le bout de papier. Ce dernier indique que les hommes devaient faire trois livraisons pour homme homme appelé « Muitak des Ombres », et fixe le dernier rendez-vous au 5^{ème} jour de la Décade actuelle. D'après le message, les aventuriers seraient dans la nuit entre le 3^{ème} et le 4^{ème} jour. Le Nain va pour mettre un coup de manche de hache dans les testicules de l'un d'eux pour venger la mort du nain Fulgur, mais il fait un Fumble et inflige à la place 2 points de dégâts à la Magicienne sur une maladresse. On remarque rapidement que c'est surtout sur les actions inutiles que surviennent les Fumble. La Magicienne tente un sort de **Répulsion de Jakuel** sur le Nain pour le punir, mais ça ne marche pas. Le Nain re-frappe les « valseuses » du prisonnier pour marquer le coup. C'est alors que le Gobelin a envie d'égorger l'un des PNJ, et les autres tentent de l'en dissuader en l'intimidant. Mais un Fumble de plus en Intelligence (ils commencent à les enchaîner), et le gobelin comprend en fait que le Nain l'encourage à tuer. C'est donc sans complexe qu'il tranche la gorge du second prisonnier toujours évanoui d'un geste vif. Il ne reste que l'autre brigand avec un testicule en moins pour répondre aux questions des aventuriers. L'Elfe se met à pleurer en voyant le cadavre égorgé par le gobelin, mais elle se ressaisit et en profite pour intimider le survivant en jouant au « bon

et au mauvais flic ». En somme, elle lui fait comprendre que son ami le Gobelin a très envie de lui faire pareil, mais qu'elle pourra peut-être l'en empêcher s'il se met à parler. Complètement terrorisé, il révèle que Muitak des Ombres est leur employeur. Il a un garde du corps immense qui frappe parfois à **main nue** ou avec une **hache à 2 mains**. Il dit qu'il n'est qu'un sous-fifre et que c'est son chef Garkan qui reçoit les consignes. Il précise que Garkan est justement en haut, ce qui embête bien les aventuriers car tout le monde est mort à l'étage... Il révèle dans la foulée qu'ils ont parfois des instructions pour enlever un gamin ou deux et les livrer à Muitak. Les aventuriers insistent, et il avoue aussi qu'ils ont tué Fulgur et le vieux Jurand car ils en savaient trop. Il les enjoint une fois de plus à aller demander des détails à Garkan, mais celui-ci ignore qu'il est mort. Apprenant que son chef est décédé, l'homme panique car tout le monde lui pose des questions en même temps, et se met à pleurer en disant qu'il gagne sa vie comme un autre. L'Elfe essaie convaincre la Magicienne de calmer le Gobelin en lui expliquant le concept du **démineur belge**, mais celle-ci répond qu'elle ne comprend pas, tout comme le Nain qui fait remarquer que c'est également son cas. Le Gobelin décide de réveiller la Prêtresse pour rigoler, mais celle-ci très mécontente et ayant vu le coupable se glisser sous un lit lui envoie un prodige de **Polochon de Dlul** (bien que cela ait peu d'effet sur la créature qui résiste à la magie). Le prisonnier ajoute sur une question avisée de l'Elfe qu'ils ont déjà rencontré Muitak pour une livraison dans un ancien monastère ou une sorte de temple (à une demi-journée de marche de la ville), mais il leur conseille encore une fois de demander les détails à Garkan, se reprenant en disant « Ah oui, c'est vrai qu'il est mort... ». Quand les aventuriers lui apprennent qu'il va les accompagner pour leur montrer l'endroit, il se remet à fondre en larmes.

Ils se rendent compte que l'aube commence à poindre et qu'ils n'ont pas vraiment pu se reposer correctement. Le Gobelin obtient enfin la permission d'achever le dernier brigand pour la forme... Sur une réussite critique d'Intelligence, l'Elfe se rend compte que l'auberge n'a pas été utilisée depuis longtemps, et elle découvre caché dans un coin un petit réduit avec une écuelle, des couvertures et des cordes, mais aucune trace des enfants qui y étaient sans aucun doute retenus. Le Nain fouille également les étagères avec attention et trouve une amphore remplie d'un très bon vin. Le Gobelin fouille le cadavre de sa dernière victime et trouve 12m de ficelle. Ils décident finalement de retourner au Temple de la Bière pour finir leur nuit dans les chambres qu'ils ont payées avant que tout le monde ne se réveille en ville.

Alors que les autres sont rentrés dormir à l'auberge en laissant les cadavres des bandits sur place, le Nain tente de trouver seul la fabrique de saucisses et se perd environ 1 heure et demie dans la ville. Au bout du compte, aidé par un passant, il atteint enfin le bâtiment dont la porte est fermée. Il se débat avec la serrure un petit moment car ses clés ne semblent pas vouloir l'ouvrir, avant de se rendre compte qu'il y a une autre porte sur le côté. À ce moment précis, un garde qui effectuait sa ronde matinale l'interpelle et lui demande ce qu'il fait devant la fabrique de saucisses en train de s'escrimer sur la serrure de la porte. Le garde ajoute que le propriétaire de la fabrique a justement été tué la veille au soir et que tout ça est très suspect. Sentant qu'il doit fournir des explications, le Nain avoue qu'il sait car c'est lui qui a informé les gardes du meurtre. Mû par une inspiration soudaine et à l'aide de sa compétence FARIBOLES, il réussit à le convaincre qu'il est détective et qu'il enquête sur la mort du propriétaire. Le garde affirme néanmoins qu'il ne peut pas entrer dans l'usine seul et informe le Nain que ses deux collègues miliciens. Ceux-ci arrivent d'ailleurs, sortants d'une écurie qu'ils étaient en train d'inspecter. Le responsable (qui est en fait Capirol) demande à ses collègues d'accompagner le Nain dans la fabrique. Le nain ouvre la porte sur le côté avec succès grâce à son trousseau, et visite l'usine en compagnie des miliciens. Malheureusement pour lui, il ne trouvera rien d'autre que des saucisses, des saucisses et... encore des saucisses. Congédiant enfin les gardes, le Nain rentre à l'auberge la gueule enfarinée à cause de la fatigue tandis que les autres sont attablés devant un petit déjeuner, ayant pu rattraper un peu de sommeil. Le petit être capte l'attention de ses camarades en annonçant qu'il a découvert un truc super important à la fabrique : on fabrique des saucissons en coupant des porcs ! Il croyait encore que les saucisses poussaient dans les arbres... En bref, il a fait un gros bide.

Conseil : petite pause dans la narration pour un second conseil (profitez-en pour reposer vos yeux si ce n'est déjà fait). Dans cette partie, on a pu remarquer que les joueurs ont souvent affaire à la Milice. En tant que MJ, vous avez en main tous les outils pour garder vos joueurs dans le droit chemin si tel est votre souhait. Ils imaginent qu'ils peuvent piller un magasin ou faire cramer un villageois en pleine rue sans être inquiétés ? Faites-les tabasser par les soldats locaux et apprenez-leur la discipline en les gardant une ou deux nuits au poste de garde. Attention toutefois à ne pas trop abuser de votre autorité : il n'est pas nécessaire de les faire écarteler par des mammoths et jeter dans les marais au moindre larcin commis, sachez-le !

Alors qu'une nouvelle journée débute, c'est l'occasion pour une rapide distribution d'XP, qui concerne cette fois-ci les actions d'éclat de la veille : filature réussie, natation nocturne, sortilèges lancés utilement, et même

nouvelles connaissances sur les saucisses... Les aventuriers demandent autour d'eux si quelqu'un connaîtrait un vieux monastère à ½ journée de marche de la Mliuej. Le patron de l'auberge leur répond qu'il y a effectivement un vieux temple au nord où des prêtres vénéraient autrefois une divinité nommée Zadouk, et qu'un monstre s'est un jour installé là alors que les lieux étaient à l'abandon. Pour plus de précision, il les aiguille alors vers la tour d'un Mage nommé Zonglaf auprès duquel les gens demandent généralement conseil. Le groupe rend visite au mage dans sa tour, qui a tout de même failli les attaquer car il a cru que c'était encore le type qui « pissait sur sa porte ». Une fois la méprise passée, Zonglaf leur somme de porter toute l'affaire à sa connaissance. Les aventuriers lui narrent tout ce qu'ils ont appris jusque là, et c'est de bonne volonté que le Mage accepte de les aider en répondant à leurs questions. Il se lance dans une explication sommaire sur Zadouk, le Dieu des céréales qui était vénéré dans ce fameux monastère situé en fait sur la route de Birtek, au nord de Mliuej. En gros, de moins en moins vénéré, le Dieu aurait disparu de ce plan d'existence au 1^{er} Âge, et les derniers prêtres ont déserté leur lieu de culte il y a environ 200 ans. Depuis, une Hydre s'était installée dans les sous-sols du vieux monastère à l'abandon en s'aménageant une grotte à coups de griffes, mais des chasseurs de monstres eurent raison d'elle car « lorsqu'elle sortait manger un paysan ou deux, ça foutait le bordel ». Forts de leurs nouveaux renseignements, les aventuriers tiennent un conseil de guerre. Ils se mettent tous d'accord sur le fait d'aller à l'ancien monastère le lendemain, jour prévu par le message récupéré sur les brigands pour la livraison, et de tendre un piège à Muitak et sa bande en se faisant passer pour les types qui devaient l'effectuer. Le Gobelin déguisé avec des habits jouera le rôle de l'enfant qui devait être enlevé en raison de sa petite taille. Bien que le plan semble foireux au premier abord, c'est le seul qu'ils ont et c'est déjà pas si mal.

Étant donné que la véritable mission ne commence que le jour suivant, les aventuriers s'accordent le reste de la journée pour se préparer et se reposer. Ils décident donc de se scinder en plusieurs groupes pour aller fouiner à travers la ville. L'Elfe et la Prêtresse, suivant leur nature, vont chez un Couturier pour acheter des sous-vêtements et profiter de divers services (dont une manucure, vachement indispensable pour cette mission !). Le Nain se rend au Bazar pour revendre les objets trouvés jusque là, et la Magicienne accompagnée du Gobelin font un saut au Magasin pour sorciers. Le Nain échoue lamentablement à négocier les dagues récupérées sur les brigands, et s'embrouille avec le vendeur. Il s'en va finalement, convaincu que le Bazar c'est pourri ! La Magicienne se dirige à son tour vers le Bazar dans le but d'aider le Gobelin à revendre ses couverts en argent, pour un total de 15 PO. Elle a malheureusement pu constater que ses faibles ressources pécuniaires ne pouvaient en aucun cas l'aider à s'acheter de l'équipement adéquat. L'Elfe décide d'aller retrouver la fille d'Albert Jurand pour parler un peu. Arrivée devant sa maison, un habitant lui dit qu'elle n'est pas là et qu'elle pourra la trouver à la fabrique de saucisses. Sur les indications des passants, elle arrive enfin au bon endroit et trouve une Célia bouleversée et perdue en pleine paperasse administrative afférant à la gestion de l'usine. Elles parlent des enlèvements d'enfant mais ne sont pas plus avancées, car Célia n'a aucune connaissance précise de l'affaire. La discussion tourne sur les lapins (?) mais ne mène nulle part, et l'Elfe part finalement retrouver les autres. Le Nain va à l'Armurerie et trouve une hache 1 main nanique qui éveille son intérêt (rappelons que les hache 1 main pour nains font les mêmes dégâts que les haches 1 main humaines et sont plus chères, mais permettent aussi de s'équiper d'un bouclier et d'enlever un malus à la parade). Il tente de négocier le prix en nature, mais échoue à revendre ses dagues pourries suite à un Fumble. Le vendeur pense donc qu'il lui fait une bonne blague en annonçant un prix surélevé pour de l'équipement médiocre, et le courtaud qui veut éviter de passer pour un clampin s'empresse d'acquiescer... Après moultes négociations, le Nain échange finalement la hache naine contre sa propre hache, l'amphore de vin (qui passe pour de la piquette après un jet de dé raté), les dagues, ses gants (dont il ne voulait absolument pas se séparer) et la gourmette en or avec « Valentin » gravé dessus.

Conseil : ici, j'ai tenté de résumer au maximum l'épisode du quartier libre alors que c'était l'un des moments les plus longs de la partie (1 heure au bas mot). C'est un passage obligatoire, que vos joueurs attendent impatiemment pour refourguer les trucs débiles qu'ils ont obtenu en poutrant du vilain, et éventuellement s'acheter de l'équipement en espérant devenir un grosbill. Ce genre de passage est généralement le plus lourd de la partie mais reste néanmoins obligatoire. C'est pourquoi je vous conseillerai principalement de faire une pause avant d'attaquer le shopping (et peut-être même après), d'avoir vos tableaux d'équipement à portée de main, et de vous attendre à négocier sévère dans la peau de vos PNJ tout en gardant à l'esprit les objets qu'il leur sera possible d'acquérir suivant leur niveau. Bref, préparez-vous.

Tout le monde finit par se réunir sur la Place Bouchon. La Prêtresse a pu se reposer un peu et la Magicienne en a aussi profité pour étudier ses sorts. Le Nain aimerait requérir les services d'un barbier, mais survient une chose à laquelle les aventuriers ne s'attendaient pas : en raison des Fumble enchaînés jusque là, Mankdebol s'intéresse enfin à eux. Mais bien qu'une aura menaçante plane dans l'atmosphère autour des aventuriers, rien n'arrive. La

calamité semble avoir été remise à plus tard par le Dieu, et arrivera lorsque ceux-ci ne s'y attendront pas... Alors que le soir tombe à nouveau, l'Elfe propose de retourner voir chez Garkan si quelqu'un, comme un autre membre de la bande, est passé à l'auberge. Accompagnée par la Prêtresse, elle part en direction du repaire des bandits pendant que les autres préfèrent rester au Temple de la Bière. Dans l'auberge depuis longtemps fermée, rien n'a apparemment changé. Les cadavres n'ont pas bougé bien que l'odeur commence à devenir gênant, et aucune trace ne trahit le passage d'un quelconque intrus. En ressortant, elles sont accostées par deux hommes éméchés qui leur tiennent des propos libidineux et posent des questions sans intérêt. Alors que des remarques à caractère sexuel commencent à fuser, la conversation tourne sur le fait que des elfes ne devraient pas être dans une ville qui accueille en majorité des nains. Alors qu'elles rentrent vers le Temple de la bière, elles sont suivies par les hommes qui attirent l'attention d'un 3^{ème} larron. Celui-ci qui semble être une de leurs connaissances se ramène en disant « ah, vous avez trouvé des poulettes ? ». Les trois individus se moquent des elfes, et sont rapidement rejoints par un dernier qui scelle le quatuor des ivrognes. Elles atteignent finalement l'auberge où elles retrouvent les autres, puis le groupe évoque la possibilité que les soudards sont peut-être des guetteurs envoyés par leurs ennemis. Sans même laisser un moment de répit, l'Elfe ressort suivie du Gobelin sautillant, alors que la Magicienne se positionne prudemment derrière eux. Le groupe de lourdauds toujours présent essaye de convaincre l'Elfe et la Magicienne de les suivre dans « leur auberge » pour faire des « trucs » (mais sans le Gobelin que les types appellent « vot ' ptit frère »), et l'archère laisse entendre qu'elle accepterait peut-être mais que ce ne serait pas gratuit. Le Nain choisit alors ce moment pour sortir de l'auberge et s'embrouiller avec les hommes. Ceux-ci finissent par reculer, impressionnés par sa hache. La Prêtresse sort à son tour et sans crier gare, la Magicienne lance un tourbillon de Wazaa critique sur les butors qui n'ont pas eu le temps de fuir assez loin. La bataille est donc engagée, et elle promet déjà d'être particulièrement destructrice !

Le sortilège prend de plus en plus de puissance, et touche trois des adversaires qui commençaient déjà à fuir. Seuls deux d'entre eux s'en sortent vivants, l'autre ayant été réduit à l'état de bouillie informe. L'Elfe sort son arc et tire une flèche droit dans le dos de l'un des survivants qui se relève, lui infligeant 4 blessures. Elle fonce ensuite sur lui armée de sa dague, mais il arrive à se relever et se remet à courir avec la flèche dans le dos, poussé par la peur. L'Elfe réencoche une flèche mais fait un double-Fumble : la corde claque méchamment et elle perd un doigt sur cette maladresse, mais choisit immédiatement d'échanger un point de destin pour inverser le cours des choses sur cette action précise, faveur accordée par les Dieux. Le Nain se lance dans un « rush » et touche de sa hache l'un des ivrognes, mais pas assez pour l'achever. La Prêtresse tente un prodige de **Polochon de Dlul** sur le fuyard à la flèche sans succès. Le Gobelin est quant à lui retourné dans l'auberge pour éviter de se trouver sur la trajectoire d'un sortilège ou d'une flèche en prenant part au combat. Le Nain s'acharne sur son ivrogne et le retouche, lui causant 8 blessures supplémentaires. Le 4^{ème} ivrogne a réussi à prendre la fuite sans que personne ne s'occupe de son cas, alors que celui pris à partie par le Nain décide enfin de faire face en sortant sa dague. La Magicienne lance une **Gifle de Namzar** qui renvoie l'homme avec sa flèche plantée entre les omoplates par terre, sans le tuer pour autant. La Prêtresse pousse alors l'avantage et fond sur lui pour lui porter une attaque au corps à corps pendant qu'il est toujours au sol. Malheureusement, un nouveau Fumble survient. Tout le monde attend de connaître le verdict, mais par chance elle rattrape son erreur de justesse. Cependant, l'incident n'est définitivement pas passé inaperçu du côté des Dieux... C'est à ce moment que la précédente calamité Mankdebol en suspens choisi de se résoudre : **Cadeau de Petipani**. La Déesse noie les aventuriers et le reste de la place sous une tonne de lembas, faisant perdre 1D6 à chaque joueur (sauf au Gobelin qui était à l'abri dans l'auberge). Lorsqu'ils arrivent à s'en extraire, les aventuriers constatent que l'ivrogne à la flèche (récupérée immédiatement par l'Elfe) est mort écrasé, achevé par la chute de lembas ; l'autre en a profité pour disparaître plutôt que de continuer son combat avec le Nain... Ce dernier trouve d'ailleurs un total de 3 PO et 6 PA sur l'un des cadavres. Mais suite à l'incommensurable chahut provoqué sur la place, des patrouilles de gardes se rapprochent rapidement du lieu de l'incident. Le Nain qui avait pris un peu d'avance se réfugie dans l'auberge en compagnie du Gobelin, tandis les autres fuient immédiatement par une ruelle dégagée (sauf la Magicienne qui plonge sous le lembas sans être repérée, et s'esquive lorsque les Miliciens se penchent sur les cadavres des ivrognes). Dans le ciel, la lune fait son apparition, marquant la fin du 4^{ème} jour...

Autre répartition d'XP suite à la bataille. La Magicienne récupère discrètement une bonne quantité du lembas pourtant périmé, et prévient le Nain et le Gobelin que le rendez-vous entre les aventuriers sera prévu le lendemain midi aux portes de la ville. Elle retrouve l'Elfe et la Prêtresse à l'extérieur des fortifications après avoir berné la vigilance des gardes, puis elles décident ensemble de dormir au couvert des arbres, non loin de la ville. Le Nain et le Gobelin restent au Temple de la Bière et prennent leur lit au dortoir. Comme les aventuriers à l'extérieur dorment près de la ville avec des couvertures adéquates, aucun incident ne survient et ils arrivent même à récupérer quelques points de vie. Le lendemain midi, ils se retrouvent à la sortie de la ville. L'Elfe s'est achetée

quelques flèches spéciales dans un magasin en obtenant une réduction sur une épreuve de Charisme. Ils se mettent finalement en route pour le monastère. Les aventuriers avalent seulement 10 kilomètres en 3h car le terrain est en pente et rocailleux. Peu après une courte pause, ils arrivent près du monastère. Ils constatent qu'un peu de fumée s'élève sur la gauche, bien que de l'extérieur tout semble complètement désert. Mettant le plan à exécution, ils déguisent le Gobelin avec des vêtements humains. Mais même le plus préparé des plans peut prendre une toute autre tournure dans ce genre de situation...

La Magicienne a l'idée de tenter une **Détection des ennemis**, et obtient une réussite critique. Elle sait avec précision qu'il y a deux hommes postés dans les ruines du monastère sur la droite, et quatre autres près de la fumée qui s'en échappe sur la gauche. Au fond, vers le milieu de l'édifice et sous terre, elle ressent aussi une présence étrange avec près d'elle un homme énorme qui semble endormi. Le Gobelin, qui n'a rien compris de ce qu'on attendait de lui, se déplace silencieusement vers la gauche en contournant par l'extérieur du monastère ; pendant ce temps les autres qui n'ont pas plus pensé au plan initialement établi font de même par la droite dans le but de maîtriser rapidement et silencieusement le groupe de bandit le plus réduit. Le Gobelin fait un Fumble sur une détection des pièges et de toute façon se retrouve face à un mur ; il n'a donc d'autre choix que de s'engager dans un passage vers la cour intérieure des ruines. C'est là que le reste des aventuriers entendent un bruit bourdonnant suivi d'un gémissement. La Magicienne reconnaît là un son de nature électrique. Malheureusement, ils ne sont pas les seuls à les avoir entendu. Soupçonnant le Gobelin d'avoir encore fait des siennes, ils surprennent les deux bandits près d'eux en train de dire que c'est sûrement encore « un connard de lapin qui a dû se prendre dans le piège ». Ces derniers se dirigent vers la source du bruit. Le Nain, suivi des autres, en profite pour avancer et se placer sur la position qu'occupaient précédemment les deux hommes, et il voit par un interstice dans le mur le groupe des quatre autres brigands qui se reposaient devant un feu se diriger eux aussi vers la source du bruit. Les aventuriers entendent d'ailleurs venant de cette direction des propos tels que « Bizarre, normalement y'a toujours le cadavre d'un lapin... » et « Putains de trucs magiques ! », ce qui leur confirme que le Gobelin n'a heureusement pas été pris.

Alors que la troupe est occupée à converser sur « ces connards de lapins... », les aventuriers se mettent à courir vers ce qui semble être l'entrée d'une grotte creusée à coup de griffes. Il remarquent qu'elle donne sur une cave du monastère. Ils se mettent à avancer prudemment vers le fond de la caverne. Tout en faisant attention à d'éventuels pièges, l'Elfe se déplace sur la droite. À l'extérieur, le Gobelin qui avait réussi à se planquer après s'être pris les pieds dans le piège regarde à distance les brigands reprendre leurs positions initiales. Il repart alors en déplacement silencieux, et grâce à des jets de dés chanceux, il parvient à éviter les pièges sans se faire remarquer et atteint l'entrée de la grotte. Dans la cave, les autres s'aperçoivent qu'il y a un lit sur lequel un gros Barbare est en train de ronfler, et que le reste de la caverne est aménagé de façon à être habitable. À côté du lit, une petite forme qui ressemble fort à un avorton en robe noire se met à bouger. Celui-ci repère le Nain en même temps que ce dernier le remarque, et donne un coup au Barbare en disant « Réveille-toi, on a d'la visite ! ». La Prêtre décide immédiatement de lancer un **Bâillement de Dlul**, mais le petit homme et le Barbare gigantesque résistent au prodige. L'Elfe tire une flèche et atteint le nabot en évitant habilement le Nain qui était sur sa trajectoire (encore...). L'homme en robe noire reçoit le projectile de plein fouet et crie soudainement à l'attention de ses hommes restés dehors « Invasion, Invasion ! Nous sommes attaqués ! ». Le Nain tente de lui porter une attaque, mais celui-ci s'étant reculé après avoir pris la flèche, il se rabat sur le côté en changeant son angle d'attaque et atteint le Barbare qui tombe au sol, déséquilibré. Mais la hache s'abat et rebondit dans un grand bruit métallique sur le Barbare sans lui faire aucun dégât apparent, ce qui laisse l'assemblée sans voix. L'homme en noir tente de battre en retraite, mais la Magicienne qui ne veut pas lui en laisser l'occasion lance un **Cône de glace** (bien que le sortilège échoue). Le Nain a le temps de replacer un coup de hache au Barbare et réalise un critique. Son attaque porte sur le point sensible qui maintenait l'armure du Barbare, et son Plastron protecteur tombe à terre. Alors que les aventuriers commencent à reprendre confiance et pensent pouvoir venir à bout de la brute, le Barbare, énervé d'avoir perdu son armure, frappe le nain qui n'arrive pas à parer son coup d'épée à 2 mains. Malgré sa protection, il encaisse tout de même quelques blessures. La Prêtre retente un prodige de **Bâillement de Dlul** sur le duo. L'avorton résiste toujours, mais le Barbare est enfin pris dans le rayon d'action et ses caractéristiques en sont affectées. Après avoir lancé le sort, la Prêtresse se met légèrement en retrait et avale une potion de mana pour restaurer légèrement son capital d'énergie karmique.

Le Barbare n'arrive pas à toucher de nouveau le Nain qui riposte à son tour, sans plus de succès. L'Elfe utilise une flèche spéciale, « L'Agile », qui vient se planter dans le nabot qui se retranchait de plus en plus vers le fond de la cave. Il mord la poussière, visiblement inanimé. Le Barbare réitère ses attaques sur le Nain sans arriver à le viser correctement, mais le courtaud réussit à nouveau un critique tranche le pied gauche du géant d'un coup de hache,

lui infligeant pas moins de 14 dégâts tout en le faisant reculer sur un pied (c'est David contre Golbargh ! – version revisitée). Le Gobelin, qui a réussi à rejoindre l'entrée de la caverne sans se faire repérer, est surpris par le hurlement du Barbare, et se dit que le combat risque d'être entendu par les bandits restés à l'extérieur. Le Barbare et le Nain se lancent dans un combat au corps-à-corps désespéré alors qu'aucun des deux n'arrive à prendre l'avantage, et la Prêtresse échoue à lui porter une attaque en traître avec son marteau. Le Barbare, qui ne s'est pas laissé surprendre, frappe à nouveau le Nain avec succès et lui inflige d'autres dégâts. La Prêtresse se lance encore à l'attaque, mais le sauvage n'a aucune difficulté à parer le coup de son marteau. Pendant ce temps, l'Elfe tire une autre flèche sur l'homme à terre pour vérifier qu'il ne feignait pas la mort, mais celui-ci n'a aucune réaction. Le Gobelin, qui s'est rapproché du combat essaie de prendre lui aussi le Barbare à revers. Ce dernier, sentant d'instinct qu'il commence à être encerclé, se met en posture de défense et se replie vers un endroit où il pourra gérer les aventuriers individuellement. Le Barbare appelle son patron à la rescousse, mais commence à douter en n'entendant aucune réponse lui arriver. Le Nain profite de ce moment de distraction pour frapper sournoisement, et le Barbare encaisse quelques dégâts tout en se repliant à cloche-pied dans l'intention évidente de s'enfuir.

Tous entendent une voix vers l'entrée qui dit « Patron ? Qu'est-ce qui se passe ici bordel ? ». Le nain continue à harceler le Barbare passe à travers sa garde. Le sauvage commence à être sérieusement blessé et manque sa riposte de peu. Les autres brigands, au nombre de quatre, sont descendus dans la cave et remarquent la Prêtresse et la Magicienne qui leur font face de pied ferme. L'un d'eux, armé d'un arc, tire une flèche qui va se perdre au fond de la grotte ; les autres tirent leurs armes en hurlant des malédictions. La Magicienne, enfin prête, lance son **Tourbillon de Wazaa**, et fait un Fumble sur le sortilège. Mais alors que tout le monde retient son souffle, elle se rattrape de justesse et le sort est résolu normalement. Le tourbillon frappe durement le groupe, les désorientant temporairement. Pendant ce temps, le Nain attaque de nouveau le barbare qui recule toujours et enchaîne un autre critique : il endommage le reste de l'armure du Barbare et lui inflige de lourds dégâts. Celui-ci tombe à genoux, très mal en point. Alors que les bandits reprennent leurs esprits, ceux-ci voient le Barbare à terre avec des blessures impressionnantes. Deux d'entre eux manquent une épreuve de Courage et s'enfuient immédiatement. Le Nain loupe son attaque sur le Barbare qui a encore de la ressource, mais le Gobelin obtient un critique avec sa dague et inflige 18 dégâts au Barbare, achevant définitivement la brute épaisse dans un soupir collectif de soulagement. Les deux hommes de main courageux se jettent sur la Prêtresse pendant que l'Elfe vise ceux qui s'enfuient. Elle tente de parer mais subit un Fumble, et lâche son marteau à terre. L'un d'eux tente de pousser son avantage l'attaquant alors qu'elle est désarmée mais il réussit bêtement à se blesser tout seul, lui donnant ainsi le temps d'effectuer un magnifique salto arrière pour se mettre hors de portée de ses adversaires. La Magicienne se rapproche un peu et tente à nouveau un **Cône de glace** qui laisse les deux belligérants à terre, incapables de tenir leur arme et frigorifiés. Leurs derniers ennemis hors de combat, tout le monde s'accorde un retour au calme mérité. Ils achèvent tranquillement leurs adversaires incapables de bouger, et une fois tout danger écarté, ils se mettent en tête de fouiller la caverne.

Conseil : le combat final est souvent le point culminant d'un scénario. Faites attention dans votre gestion de l'Évil PNJ. Étant le "boss de fin", il est censé avoir une chance raisonnable de tuer les aventuriers, et réciproquement, les aventuriers doivent avoir une chance raisonnable de le vaincre. Puisqu'il est généralement plus intelligent et maléfique que la plupart des adversaires communs, n'hésitez pas à faire en sorte que ses actions dépassent le cadre du simple « attaque, parade, riposte ». N'oubliez pas : les gentils ne sont pas les seuls à connaître la notion de stratégie, et *a fortiori* si l'ennemi a l'habitude des actions en groupe.

Le Gobelin trouve sur l'œil du Barbare un bandeau qui fait « pirate ». Il arrache aussi son collier, composé de 3 dents d'ours, récupère le plastron amoché, son épée à 2 mains bien trop lourde pour être soulevée, et une bourse contenant 9 PO. Le nain fouille le type en noir mais ne trouve rien car il a visiblement déjà été dépouillé par un autre membre du groupe (par l'Elfe juste après l'avoir tué, bien que les autres n'aient que de forts soupçons). Dans des cages contre un mur, l'Elfe trouve trois enfants enfermés et affamés. Elle leur donne à manger le lembas périmé que la Magicienne avait récupéré après leur combat contre les ivrognes. Le petit-fils d'Albert Jurand est rapidement identifié. Le Nain fait la gueule car il n'a rien trouvé, ainsi que l'Elfe qui a enchaîné les échecs à la fouille. La Magicienne a quand même trouvé une cape de voleur et 38 PO, plus une dose d'antidote naturel sur l'un des gardes. Elle s'encombre aussi d'une hache à 1 main lourde et d'un couteau perrave, pour les revendre plus tard. Le Gobelin récupère sur l'autre une ceinture d'arme, un briquet, un marteau 1 main et 7 PO. L'Elfe ne trouve près des lits qu'une terrine de porc et des couverts en bois, ainsi que des couvertures, tandis que la Prêtresse tombe sur deux livres posés non loin d'une table (dont le **manuel de l'invocateur inconscient** et les **créatures d'autres mondes**). Le Gobelin emporte un coffre avec plein de fioles et d'ingrédients bizarres dedans. Pouvant à peine marcher avec tout ce qu'il transporte, il cède au Nain le plastron du barbare afin qu'il puisse plus

tard le réparer et le revendre, ainsi que son épée à 2 mains et son casque en cuir de luxe. Puis, effectuant une dernière fouille sur le type en noir juste au cas où, il trouve « une belle bague qui brille ». Alors que la Prêtresse s'approche de lui, elle remarque un sous-vêtement qu'elle identifie comme une relique de Slanoush (une sorte de slip en cuir). Le Gobelin tend la bague à la Magicienne qui est incapable de l'identifier et ne peut rien en dire, à part qu'elle est magique. La créature verte la passe au doigt et rien d'inhabituel se passe. C'est maintenant au Nain d'être chargé et de crouler sous le poids du matos qu'il veut ramener, tandis que les gamins mangent leur lembas. Le nain est trop encombré pour embarquer les jambières de métal du Barbare. La Magicienne tente de comprendre le fin mot de l'histoire, et la Prêtresse fait le rapprochement entre les bouquins trouvés, les enfants kidnappés, la présence du « supposé mage » en noir et la cave préparée pour des rituels maléfiques... Ça sent l'invocation démoniaque à plein nez.

Conseil : la répartition des « trophées de bataille » est elle aussi une composante importante du jeu. Outre le fait de gérer l'équipement et les objets trouvés suivant le niveau des aventuriers, il ne faut pas en oublier pour autant de varier les trouvailles : parfois, une arme, un anneau ou un parchemin non-identifié peut rendre le jeu plus amusant, tout comme un équipement maudit peut le rendre plus intéressant (pour le MJ). Quant à la table des objets inutiles, je vous promets de bonnes crises de rires de la part de vos joueurs lorsqu'ils trouveront sur un Troll une souricière ou un sablier vide... De nombreuses possibilités s'offrent à vous, profitez-en !

Rapide répartition de l'expérience en ressortant de la caverne. Le Nain récupère 30 XP pour avoir combattu sans relâche si vaillamment le Barbare. L'Elfe ne bénéficie que de 10 XP dans un sursaut d'intelligence, où elle se dit que ce n'était peut-être pas intelligent de tuer le petit homme en noir... Mais pourquoi, elle l'ignore. Le Gobelin récupère 25 XP pour avoir achevé le barbare et pour avoir détourné l'attention des gardes. La Magicienne obtient 30 XP pour ses sorts réussis, contribuant à minimiser des dégâts collatéraux qui auraient pu se révéler plus importants. Enfin, la Prêtresse gagne 20 XP pour avoir affaibli le Barbare grâce à son prodige, raison pour laquelle il ne touchait pas souvent les aventuriers avec ses attaques.

Alors que la fin d'après-midi laisse place à un ciel baigné par le soleil couchant, ils prennent le chemin de Mliuej en compagnie des enfants délivrés. Le Gobelin traîne toujours son lourd coffret contenant les fioles, herbes et autres trucs bizarres. L'érudite reconnaît des ingrédients magiques comme des **orties du chaos**, des **herbes de Nilla** et un **foetus de lamanthulu**. Par contre, elle ne sait pas à quoi correspond le sachet avec des poils bleus. Ils repassent enfin les portes de la ville alors que le soleil se couche, avec la ferme intention de rendre les enfants à leurs parents. Ils ramènent son fils à Célia, qui est contente de le retrouver et aimerait bien quelques explications. Après que l'Elfe lui ait expliqué comment elle a tué le méchant invocateur qui s'apprêtait à sacrifier son fils sur un pentacle pour faire renaître un ancien démon (d'après ce qu'elle a compris, mais ça nous ne le saurons jamais...), elle remet la récompense prévue, de 150 PO pour chaque aventurier. Ils ramènent ensuite les autres enfants à leurs parents grâce aux indications de Célia, et obtiennent même une **potion de soin** en remerciement. Ils se rendent enfin chez le Mage Zonglaf le lendemain après une bonne nuit au Temple de la Bière. Ils expliquent en détail au mage ce qui s'est passé au vieux monastère. Zonglaf les éclaire sur un point : l'avorton en noir était un petit criminel spécialisé seulement dans la magie d'invocation, et qui n'en était pas à son premier coup d'essai. Mais il ne voit pas quelle invocation pouvait nécessiter le sacrifice des enfants. Cependant, il est catégorique sur un point : il aurait mieux valu capturer et ramener le sorcier vivant pour savoir ce qu'il avait l'intention de faire ; affirmation démentie par l'Elfe qui considère que l'avorton est bien mieux mort que vivant. Le mage veut bien récupérer les livres de la Prêtresse pour 120 PO, et grâce à une intervention du Nain en faveur de la cultiste, il monte à 130 PO. La vente est effectuée, et les aventuriers ont enfin terminé enfin le scénario, bien qu'ils n'aient jamais le fin mot de l'histoire. Chacun touche l'expérience habituelle de fin de mission, mais personne n'augmente de niveau.

Conseil : en tant que MJ, vous n'êtes en aucun cas tenu de donner systématiquement à vos joueurs une explication détaillée de toutes les actions entreprises, et des conséquences qui en découlent. Quelqu'un qui bluffe au poker n'est pas obligé de révéler sa main si son adversaire se retire ; c'est un peu le même principe. Vous êtes en droit de leur révéler qu'ils n'ont *peut-être* pas pris la bonne décision à un moment donné : c'est le genre de sous-entendu qui va attiser leur curiosité, et ils voudront savoir à quel moment ils ont pu pécher. Rien de tel que de voir la frustration dans leurs yeux (technique réservée aux Grands Vilains Maîtres du Jeu) ! Et d'après ce que j'ai pu en voir, POC excelle à ce genre d'exercice (il est intraitable là-dessus).

Et IRL, il est déjà 06 h 20 du matin. Comme la réserve de café a déjà été mise à mal et qu'aucun dernier service n'est prévu, plus rien ne nous retient sur place. Il est temps pour nous de partir enfin, épuisés par cette longue nuit qui fut ponctuée d'un nombre impressionnant de critiques et de Fumbles en tous genres...

Voilà, cette partie arrive à son terme. Une aventure où les aventuriers avaient envie de survie et savaient se servir de leurs compétences au bon moment, à n'en pas douter. J'ai sûrement pu oublier certains détails ou en altérer d'autres car j'ai repris une bonne moitié de la 1ère partie du scénario de mémoire (et du fait que je n'ai pas pris part à l'aventure), mais je me suis tout de même efforcé de narrer le déroulement au plus précis. J'espère que les conseils prodigués ici vous aideront au mieux dans vos futures masterisations, et en inspireront d'autres pour leurs prochains compte-rendus. Je conclurai pour ma part ce compte-rendu sur cette phrase philosophique, qui vous fera prendre conscience à coup sûr de la fragilité de toute chose en Terre de Fangh : « *Sprotch Cui-Cui* ».

Licoy



John Lang, François Belorgey, et tous les autres protagonistes de la partie