

Les ombres de Muytak

Les aventuriers ne se connaissant pas et ayant tous lu le mot laissé par A. Jurand a l'ANPE de Miluej, se rencontrent au lieu de rendez-vous laissé par le commanditaire de l'annonce le bon jour. La compagnie (qui décidera bientôt de s'appeler « les Morbak O'bamo ») est constituée de :

-Khûzdul : Un nain guerrier de niveau 1 possédant d'assez bonnes caractéristiques et une bourse moyennement remplie.

-Rimidalv : Un elfe noir assassin de niveau 1, au niveau des caractéristiques et de la bourse...hum c'est pas terrible...

Les aventuriers font donc connaissance et voient enfin arriver le vieil homme qui immédiatement après leur avoir lancé le papier de leur mission décède. Tout de suite après, pendant que les gardes approchent, le nain avance vers le corps afin de récupérer les poignards ayant tués le vieil homme alors que Rimidalv lui, recule pour se planquer.

Ils finissent par se cacher dans une ruelle et lisent le papier d'Albert.

Ils décident après d'aller chez Célia, la fille du vieux, pour recueillir des informations sur Fulbur, l'ami de son père. En arrivant sur place, la fille les prend pour des cultistes et referme la porte tout de suite. Les aventuriers tentèrent une épreuve de charisme chacun pour rentrer : Khûzdul réussit sans problème se qui ne fut pas le cas de l'elfe noir qui lui fit un échec critique et elle refusa de le laisser rentrer. Le nain pu donc rentrer pendant que Rimidalv alla les observer discrètement à la fenêtre du premier étage, Khûzdul mima l'idée a l'elfe de soulever discrètement la fenêtre afin d'entendre la conversation : deuxième échec critique, il brisa la fenetre en essayant de l'ouvrir et attira l'attention de Célia mais pu finalement rentrer grâce a de bons jet de charisme et d'intelligence (et un gentil MJ). Ils apprirent donc où était la taverne de Fulbur et comment s'y rendre.

Ils arrivèrent donc chez Tulgur et combattirent le bandit qui s'y trouvait. Ils examinèrent les deux corps et déduirent (grâce au nain qui reconnu un nom de sa race) que le nain mort était Fulbur. Au même moment, deux autres bandits arrivèrent et se jetèrent sur eux. Ils en tuèrent un et l'autre leur dévoila la grange ou il emmenait les enfant et ou il avait déjà vu un homme encapuchonné.

Après avoir réussit a sortir le nain des tonneaux de bière, ils décidèrent de s'y rendre mais ne sachant pas par ou aller, ils demandèrent leur chemin a la première personne qui virent dans la nuit : une prostituée. Par des jet de charisme raté et une intelligence frôlant celle d'une carotte pour ce coup la ils finirent par payer 20 pièces d'or pour avoir le renseignement.

Sur le chemin, ils trouvèrent un chien errant qu'ils décidèrent de tuer pour le manger plus tard.

En arrivant devant la grange, ils décidèrent de s'introduire discrètement à l'intérieur. L'elfe noir (ayant plus d'adresse) fit un autre échec critique (et oui encore un) et s'écrasa lamentablement sur la porte, désormais ouverte.

Le chef des bandits et deux de ses hommes attaquèrent. Au bout d'un certain temps, le Garkhan tomba dans les pommes et le garde restant s'enfuit. Ils le réveillèrent a coup de baffes et il leur donna une clef avant de sombrer a nouveau dans le coma. Rimidalv tenta de le

réveiller premièrement en lui tapant dessus puis deuxièmement (la première solution ne marchant pas) en lui chiant sur le nez ... (je sais...pas très classe pour un elfe) ce qui eu l'effet contraire de ce qui était espéré ; Garkhan mourut étouffé par les excréments d'un elfe noir. Ils mangèrent le chien qu'ils avaient conservé et fouillèrent la pièce pour y trouver une trappe menant à un escalier sombre.

En descendant, ils furent face a un tunnel ou on ne voyait rien. Apeurés par l'idée de tomber dans un piège, ils eurent une idée pour le moins surprenante, ils retournèrent a la ville, entrèrent silencieusement dans une maison (jets d'adresse très réussis) afin d'enlever un des enfants qui y dormait tranquillement.

De retour dans le tunnel, ils envoyèrent l'enfant en premier qui se prit un piège et mourut.

Ils retournèrent donc encore a la ville et enlevèrent le frère du premier enfant enlevé (quand les jets réussissent, on ne peut pas faire grand-chose... a part mettre des point de mankdebol peut être...). Le deuxième enfant arriva au bout du couloir et se retournant vers les aventuriers qui l'attendait au début du tunnel, il leur dit : « j'fais quooooiiii ? ». Ils le rejoignirent et lui dire d'avancer dans la seule autre direction possible. Il avança et leur dit : « ya une grille, j'fais quooooiiii ? ». Les aventuriers s'approchèrent et remarquèrent un tas d'ordure par terre à coter de la grille. Ils firent fouiller au gamin ce tas qui sentait vraiment mauvais et il finit par leu dire : « ya rien, j'fais quooooiiii ? ». Enervé par ses paroles répétitives, l'elfe noir décida de tuer l'enfant. Ils ouvrirent la grille et n'ayant plus de bouclier humain, tombèrent dans le piège magique. Ils passèrent la seconde porte et tombèrent sur Muytak et Yorgh en pleins préparatifs de la cérémonie. Alors que le jeune sorcier se réfugia dans son bureau, le guerrier lui les attaqua directement.

Le combat contre Yorgh semblait indéterminable autant d'attaques qui rataient d'un coté comme de l'autre. Mais le combat tourna en faveur des aventuriers lorsque le guerrier/garde du corps de Muytak échoua critiquement une parade face à une attaque de Rimidalv, Yorgh trébucha et se mit un coup d'épée tout seul ! Coup critique ! Il se blessa au cœur et décéda.

Les aventuriers délivrèrent les enfants et entrèrent dans le bureau de Muytak. Celui-ci leur fit son discours maléfique mais au moment de lancer son invocation, il fut témoin d'une panne de mana qui le livra définitivement a la compagnie.

Il revinrent à Miluej et ramenèrent les enfants à leurs familles respectives et livrèrent Muytak aux parents des enfants capturés pour 10 PO par famille pour qu'ils puissent se venger. Ils finirent donc leur « périple » en récupérant leur récompense « bien » méritée. Ils passèrent au niveau 2 et partirent pour de nouvelles aventures.

On a passé une très bonne soirée autour de ce jeu de rôle. Merci a POC pour cette soirée et les soirées a venir ainsi que les futures aventures de la « compagnie Morbak O'bamo ».