

Compte-rendu de partie, par Pen of Chaos

2 et 3 Aout 2012

La partie se déroule à Kjaniouf, zone de jeu que je viens de terminer : aucun des participants ne peut donc la connaître. Les règles utilisées sont complètement V.3.O. (tableaux, équipement, grimoires, règles etc.).

Partie masterisée par POC, avec un scénario de POC.

L'équipe :

- Xen'drik « Pandora », un ménestrel demi-elfe natif de Tulamor, niveau 1
- Hyppolite Sigismond de Notvien du Lac, un humain noble d'une famille de Equiepon, niveau 1
- Elkor, barbare du clan des Hyènes, niveau 1
- Filia, prêtresse de Slanoush demi-elfe, à l'origine inconnue, niveau 1

Jour 1

L'équipe se retrouve à **Kjaniouf** pour commencer une carrière, après avoir voyagé plus ou moins au hasard. Filia a déjà vécu une petite aventure mais elle est toujours niveau 1, et les compagnons de sa précédente quête ont disparu de la circulation. Elle a donc décidé de traverser une partie du pays et se retrouve à Kjaniouf.

Les aventuriers, pour le moment solitaires, arrivent en milieu d'après-midi à Kjaniouf et choisissent de chercher compagnie dans une auberge... Ils échouent donc dans le bar **Les Gros Melons**, tenu par la belle **Francine**, et dont l'étonnante poitrine a donné son nom au bistrot.

Filia, arrivée la première, est bientôt en compagnie de Xen'drik. Celui-ci est attiré par son charisme et son origine demi-elfe identique à la sienne.

Hyppolite, fraîchement descendu d'un bateau, les rejoint bientôt, ainsi qu'Elkor, qui n'a rien d'autre à faire.

Ils prennent les commandes et discutent un peu avec le serveur, puis avec la patronne. Celle-ci leur annonce que ce bar, fréquenté en majorité par des dockers, n'est pas un lieu d'aventure et qu'ils n'y trouveront pas de mission. Hyppolite s'affiche en chef de groupe (il a coché la compétence) et décide de payer la première tournée.

La patronne s'en retourne en arrière-salle et Xen'drik affiche d'emblée son côté vénal : il profite de ce moment pour dépouiller un vieillard endormi dans un coin, l'unique autre client de l'estaminet en cette heure. Il récupère quelques piécettes, et les hochements de tête désabusés de ses camarades.

Note du MJ : Fouille des poches d'un vieillard endormi, c'est la première épreuve au dé de l'aventure... Mais c'est assez classique en définitive, n'ayant pour le moment aucun danger à combattre, les aventuriers se testent.

Mais le bar commence à se remplir : cinq employés des docks arrivent bientôt pour prendre une table et quelques rafraîchissements. Les aventuriers, voyant qu'il n'y a rien à en tirer, discutent entre eux et font connaissance. La prêtresse, qui n'a pas eu son quota de prière de la journée, vient d'apprendre qu'un temple de Slanoush est proche, et elle s'y rend donc en prévoyant d'y passer une heure. Elle abandonne son équipe.

Note du MJ : Première séparation du groupe, et le début d'une longue série ! Alors que le jeu n'a même pas vraiment commencé. Mais bon, tant qu'on est en ville, c'est du classique encore une fois.

Trois autres clients arrivent, et Hyppolite propose d'organiser un concours de bras de fer pour se faire de l'argent sur le dos des clients, en utilisant la force peu commune du barbare. Xen'drik se lève et harangue la foule à l'aide d'un impressionnant baratin qui prend l'honneur des dockers en jeu.

- « Vous-autres, braves travailleurs ! Je vous présente ici le Barbare Elkor, dont la force est légendaire ! Notre ami nous propose un défi de force, un concours de bras de fer avec les plus forts d'entre vous. Vous pouvez bien sûr ignorer le défi, mais aurez-vous le courage de rentrer chez vous ce soir et de dire à votre femme : Non, j'ai refusé le combat ? Pourrez-vous encore contempler votre visage dans un miroir ? »

Le challenge est relevé et quelques P.O. sont posées sur la table par Hyppolite... L'épreuve peut commencer. Les dockers désignent Gérard, le plus fort du groupe, pour affronter Elkor, et se cotisent pour miser 10 P.O. sur lui. Mais Elkor le bat à plate couture en quelques secondes. Moment de silence...

Note du MJ : Ici le joueur qui fait Xen'drik s'est levé pour un grand moment de roleplay. Ensuite, Elkor a sorti un 3 au D20 sur l'épreuve de force, et Gérard un 14. La différence énorme a donné un affrontement très rapide.

Comme Gérard est battu, les dockers sont impressionnés et ne veulent plus jouer. Mais Hyppolite arrive à les convaincre d'aller chercher un autre candidat. L'un d'eux sort de la taverne pour aller chercher Gudrun « Le seul mec qui a réussi à battre Gérard ». Gudrun revient, et on apprend qu'il a un arrière-grand père Barbare, mais Elkor n'est pas impressionné. Les dockers se cotisent à nouveau pour mettre 10 P.O. en jeu. Nouveau affrontement, encore plus rapide...

Note du MJ : Ça commence vraiment bien pour les aventuriers... Elkor a tiré un 2 et Gudrun un 17 !

Comme Gudrun est battu, les dockers sont impressionnés et ne veulent plus jouer (l'histoire se répète). Mais Hyppolite arrive à les convaincre (encore) d'aller chercher un autre candidat. L'un d'eux sort de la taverne (encore) pour aller chercher Tomrak « Le seul mec qui a réussi à battre Gudrun ». Elkor fait le fier. Tomrak revient et les dockers l'acclament. « Tomrak ! Tomrak ! », crient-ils en faisant monter la pression. Le combat commence et c'est un peu serré. Puis, coup de théâtre... Tomrak l'emporte.

Note du MJ : Évidemment la discipline bras de fer n'existe pas, donc j'ai fait des règles à l'arrache. Compte tenu de la force du Barbare (13) il démarre avec un avantage. En confrontant 2 jets de D20 on obtient des tendances. Le premier double jet étant proche, personne ne prend l'avantage et on augmente le suspense. On refait donc un double jet pour savoir s'il est possible de les départager. Là, Elkor se fait battre sur un moment de faiblesse.

Les dockers sautent de joie, ils ont récupéré leur argent et vont en plus gagner les P.O. mises en jeu par Hyppolite. Mais celui-ci arrive à les convaincre une nouvelle fois de jouer la dernière manche.

Comme Tomrak n'est pas très intelligent, il accepte de rejouer le coup.

Les deux hommes s'affrontent encore et cette fois Elkor l'emporte haut la main. Silence dans la salle, les dockers commencent à râler mais... Hyppolite annonce que le combat a été beau, que tout le monde s'est bien amusé, et propose de payer une tournée générale ! Il dépense donc 10 P.O. mais le groupe en a remporté 35.

Note du MJ : De bonnes épreuves de charisme du noble, accompagnées de roleplay adéquat. Ici tout fonctionne très bien donc je garde l'ambiance au beau fixe. Les aventuriers ont déjà gagné quelques pièces.

On voit que le ménestrel est parti. Il a profité d'un creux pour sortir dans le quartier et utiliser sa compétence « Mendier et pleurnicher » pendant une heure, en réclamant de l'argent dans les rues. Il s'y prend tellement bien qu'il récolte 10 P.O. ! Il est assez content mais devra faire attention à ne plus trop traîner dans le quartier.

Note du MJ : Il n'y a pas non plus d'épreuve connue pour utiliser cette compétence. J'ai donc proposé un jet de D20 avec le résultat suivant : pour chaque point en-dessous de 11, tu gagnes 1 P.O. Et Xen'drik a tiré 1 ! Cette première série d'actions des aventuriers s'accompagnent de gains d'XP modérés (du fait que c'est le début de carrière, et qu'ils apprennent donc forcément quelque chose).

Le groupe finit par se rassembler, posent encore quelques questions et sortent du bar, errent un peu en ville en direction de l'auberge du Gros Broucar qui leur a été conseillée pour passer la nuit. Il est 19H40 et les boutiques sont fermées, ainsi que le bureau des emplois. Ils examinent les affiches d'annonces, mais rien d'intéressant. C'est à ce moment que **Jean-Claude**, un type gras et qui transpire beaucoup, vient les aborder, voyant qu'ils sont visiblement à la recherche d'un job. Il est en panique, car son patron ne retrouve pas son assistant et ils ont un problème de taille... Ne voulant pas en dire plus dans la rue, Jean-Claude les accompagne au Gros Broucar et leur paie une tournée, afin de prendre le temps de leur expliquer la mission.

Note du MJ : Je ne voulais pas faire entrer un PNJ à la taverne pour leur donner une mission, c'est un peu trop cliché. De plus, l'arrivée (en courant) de Jean-Claude annonce tout de suite un état d'urgence qui peut amener les joueurs à se sentir concernés.

Une fois dans l'auberge, le barbare, fier de ses exploits, décide de s'enfiler l'amphore de vin en entier : bilan, il perd 1 point d'intelligence pendant 1 heure. Je pense qu'il ne s'y essaiera pas dans le futur.

Jean-Claude explique que **Barnabé**, l'assistant de **Charles de Martigan** a disparu, qu'il a la clé du coffre et qu'une importante transaction doit avoir lieu avant demain soir. Le groupe interroge Jean-Claude afin de savoir s'il y a une arnaque... Mais l'annonce d'un salaire de 2000 P.O. met tout le monde d'accord. Oui, c'est la mission qu'il nous faut ! Cependant on n'a que très peu d'indices. Jean-Claude dresse un tableau des activités de son patron et des concurrents commerciaux variés qu'il pourrait avoir, ainsi que des gens susceptibles d'avoir monté un coup. La guilde des voleurs, la guilde des marchands, les **Borginas**, les **Goudillor**...

Note du MJ : Cette séquence permet simplement d'introduire le background de la ville en utilisant le document du MJ, et ainsi permettre aux aventuriers de trouver leurs marques. Mais toutes ces informations sont des fausses pistes, que les aventuriers n'auront aucunement suivies. Bon point !

L'aventure commence donc immédiatement après un repas rapide, et comme il n'est pas trop tard, les aventuriers accompagnent Jean-Claude jusqu'à la demeure de Barnabé (rue Yaga juste à côté du pont) après leur avoir donné une carte de la ville qui traînait dans sa poche.

Barnabé vit avec sa femme, son fils et sa mère. Mais Yolande, sa femme, n'a aucune information. Son mari est revenu manger ce midi, il est reparti travaillé mais elle n'en sait pas plus... Et il n'est pas revenu pour dîner ! Ils ne fouillent pas, à ce moment, la maison de Barnabé et décident d'errer un peu dans la rue pour refaire le chemin que le brave homme emprunte pour aller travailler (au Nord de la ville, dans la ville de Charles de Martigan). C'est là que Jean-Claude les abandonne car il a du travail et des urgences à gérer.

Le groupe se retrouve livré à lui-même et les aventuriers progressent, en essayant de trouver des indices. Il fait nuit, il y a un beau clair de lune mais nos deux demi-elfes sont partiellement nyctalopes. Près d'un bosquet, ils sont attaqués par 3 CHIENS (1 très gros, 2 moins gros) qui leur arrivent dessus en courant et en grognant.

C'est le premier combat de la partie, on commence léger. Comme le ménestrel et le noble « attirent tous deux les monstres », le hasard fait que les trois animaux se ruent sur Hyppolite. Ce dernier utilise d'emblée son coup spécial (Double attaque) et tue le plus gros des animaux enragés d'un double coup de sa belle rapière, offerte par son papa. Le combat ensuite implique les autres équipiers, dont le ménestrel qui décide de faire peur aux chiens en criant avec sa mandoline. La prêtresse se fait mordre à la jambe, mais rapidement les deux animaux sont blessés et prennent la fuite.

Le propriétaire des chiens arrive un peu plus tard en courant, avec sa laisse brisée à la main, et se fait accuser par Xendrik d'avoir un comportement irresponsable en laissant traîner des chiens pareils. L'homme pleure la perte de ses animaux, le ton monte et le Elkor menace l'homme de tabassage. L'homme prend la fuite, poursuivi par le Barbare qui se prend les pieds dans une racine et se ramasse dans les feuilles mortes. On ne reverra jamais l'homme.

Note du MJ : Cette rencontre est le résultat d'un coup d'œil jeté à la table des rencontres urbaines, puis d'une rapide scénarisation de la rencontre basée sur l'heure et la localisation des aventuriers. Le maître des chiens les a perdu alors qu'ils sont devenu fous, ils ont dévoré la laisse et sont partis en quête d'une proie. Ceci n'est en rien lié à la quête suivie par les aventuriers, mais bien sûr ça va leur donner une nouvelle fausse piste.

Les aventuriers croisent ensuite 3 GARDES, qui patrouillent dans le voisinage et qui ont entendu du bruit. Mais ces derniers n'ont rien à reprocher à nos aventuriers, qui prétendent avoir été attaqués par des chiens fous. Ils questionnent un peu les hommes du guet sur les événements de la journée. Rien de spécial. L'un des gardes, lassé, finit par leur dire qu'il a trouvé un imperméable rose qui traînait au coin du bosquet, et que c'est bien triste mais c'est le seul événement à noter de la journée. Imperméable rose ? C'est anodin pour tous les aventuriers, sauf pour la prêtresse... Elle sait que c'est le vêtement de prédilection des cultistes de LAFOUNE. Et pourquoi un cultiste aurait abandonné son imperméable ?

Note du MJ : C'est le premier véritable indice de la partie, mais normalement il aurait dû être trouvé en fouillant chez Barnabé. Comme la fouille n'a pas eu lieu, j'ai improvisé. Une chance, Jade qui joue la prêtresse a une bonne connaissance du background Naeulbeuk... Elle n'a donc pas besoin d'interroger des PNJ pour savoir que ces imperméables se retrouvent chez les cultistes concurrents.

Une fois les gardes repartis, il fait bien nuit et les aventuriers discutent et échangent des informations. Ils décident de revenir le lendemain matin au poste de garde, pour réclamer l'imperméable en prétendant qu'il leur appartient. Les gardes repartent.

Nos aventuriers se trouvent à ce moment tout près du **club Jolifanfan**, lieu de rencontre et club privé des riches de la région. Voyant des nobles discuter dehors, Hyppolite fait valoir son rang pour tenter d'obtenir une place à l'intérieur, mais on lui refuse l'accès car il n'est pas du coin. Filia la prêtresse utilise alors le prodige *œil de Slanoush* pour espionner l'intérieur à travers les murs, mais elle n'apprend rien, en dehors du fait qu'il n'y a pas de femmes dans ce club. Chou blanc.

Jour 2

La nuit se passe sans problème à l'auberge du Gros Broucar et nos aventuriers se lèvent tôt, partent à 8H pour essayer de terminer leur enquête avant la fin de la journée. En effet, Charles de Martigan a besoin d'accéder à son coffre avant la fin de la journée, sans quoi il perdra la transaction et les marchands de Glargh iront se tourner vers un concurrent. Il faut donc retrouver Barnabé, qui avait la clé avec lui (une clé très spéciale qui n'existe qu'en un seul exemplaire).

Xen'drik réclame l'imperméable rose au poste de garde, qu'on lui propose de récupérer avec des sourires en coin. Les gardes savent bien que ces vêtements sont utilisés par les cultistes de Lafoune. Le ménestrel vénal aura bien tenté de récupérer d'autres objets perdus, mais non, le garde ne le lâche pas d'une semelle.

Puisqu'ils pensent avoir une piste, ils se rendent donc au temple de Lafoune, au sud-est de la ville, et se cachent dans un sous-bois non loin de là pour examiner l'imperméable. Le ménestrel en fouille les poches, qui sont vides. Ils examinent le vêtement mais c'est le Barbare qui détecte une étiquette au niveau du col (qu'il ne sait pas lire). On peut y lire le prénom « Francis ».

Du coup, la prêtresse trouve ça logique : au temple de Slanoush aussi, quand on laisse ses vêtements au vestiaire pour s'adonner à la prière, c'est toujours plus pratique d'avoir son nom dessus... On connaît donc le propriétaire.

Note du MJ : Ceci me rappelle quelque chose... Tout le monde fait des jets d'intelligence, mais c'est celui qui en a le moins (le Barbare) qui réussit son jet et qui trouve le détail qui tue. Encore une anomalie statistique du JDR.

Xen'drik retire une grande partie de son équipement et part en reconnaissance au temple, tandis que les autres attendent au niveau du bosque. La porte principale du temple est fermée. C'est le matin, et les adeptes de Lafoune dorment... puisqu'ils ont passé une grande partie de la nuit éveillés à rendre hommage à leur déesse.

N'ayant sur lui aucun équipement, le ménestrel frappe à la porte. Un homme à la voix endormie vient lui répondre...

- Putain c'est quoi c'bordel ! Vous avez vu l'heure ? Qu'est-ce que vous voulez ?
- C'est Francis ! Vas-y, ouvre moi je suis crevé j'ai passé la nuit dehors !
- Oh... Putain, tu fais chier Francis ! C'est bon j'ouvre ! Mais tâche de faire attention...

Le gardien du temple se prend le soleil dans la tronche, et comme il dormait, il ne voit pas que Francis n'est pas Francis, car celui-ci s'est emmitoufflé dans l'imperméable. Le gardien part se recoucher dans sa loge.

Le ménestrel infiltré avance à pas feutrés dans le temple. La plupart des gens dorment, certains dans des chambres et certains dans la grande salle de prière qui résonne de multiples ronflements et qui sent la sueur. Il ouvre par hasard un débarras et s'empare de deux autres imperméables roses, usés, jetés là au rebut. Puis il continue la visite, en essayant de ne pas réveiller le gardien qui grogne. Il se retrouve dans un long couloir, et descend quelques marches, puis se retrouve face à une porte fermée. N'ayant aucun outil, il rebrousse chemin.

Note du MJ : Xen'drik était près du but... Mais il ne le savait pas ! Il a raté son jet de perception et n'a donc pas entendu la voix étouffée de Barnabé, retenu dans un cachot un peu plus loin dans un souterrain, et que des hommes interrogeaient à grand renfort de beignes. Un seul jet raté... Plein de temps perdu !

BREAK IRL - DODO

Note du MJ : Il est tard et nous allons nous coucher. Le joueur qui incarne le noble doit partir, et ne pourra continuer la partie le lendemain, je vais donc moi-même faire jouer son perso en le gardant en retrait, mais ainsi il pourra bénéficier des XP, trouver des trésors et participer à l'enquête jusqu'à la prochaine partie où il sera vraiment joueur. C'est donc en quelque sorte un semi-PNJ.

L'autre option dans ce cas consiste à faire disparaître le personnage pour une raison quelconque, et le faire revenir plus tard, mais dans ce cas il ne peut rien gagner.

Faire jouer un personnage de joueur absent par un autre joueur est très risqué, car s'il arrive quelque chose au personnage en question, le joueur par intérim pourra en être tenu pour responsable... Et certains d'ailleurs n'hésiteront pas à mettre en jeu la vie d'un personnage qui n'est pas le leur...

Nous reprenons la partie le lendemain donc avec 3 joueurs et 1 MJ, je joue le noble en essayant de prendre le moins de décisions possibles (vu qu'il est chef de groupe, c'est un peu délicat). Je prétexte un mal de crâne et une mauvaise humeur qui le rend à la fois soupe au lait et peu bavard.

Jour 2, le retour

N'ayant rien trouvé dans le temple pour cause de porte fermée, Xen'drik revient au près de son groupe. La piste s'arrête ici pour le moment... Il est 9H du matin. Le ménestrel se rééquipe et replie l'imperméable.

Mais quelqu'un a l'idée d'aller voir au domicile de Barnabé, pour questionner sa femme et voir s'il n'est toujours pas revenu. Ils se font donc payer un café, bien sûr Barnabé n'est pas là. Filia demande la permission de regarder dans son bureau, et ne trouve pas grand-chose en dehors d'un petit agenda. Elle a l'idée de regarder à la date de la veille... Et elle y trouve la mention suivante :

« Rendez-vous Francis à 14H30, les Villas »

Elle revient auprès du groupe avec cette information. Dehors, le Barbare qui voulait prendre l'air aperçoit un type louche qui semble l'espionner. Il le prend en chasse, l'appréhende et le tabasse un peu, puis Elkor ramène au groupe ce gars pour l'interroger... En pleine rue et en plein jour !

Là, les choses tournent mal. L'homme crie à la garde en entendant des bruits de bottes, tente le tout pour le tout car il sent qu'il va se faire frapper encore. Bon réflexe, le Barbare l'assomme et il traîne l'homme dans la maison où Yolande, effrayée, tente de comprendre pourquoi on lui ramène un type blessé. La prêtresse tente de calmer le jeu et expliquant que l'homme est lié à la disparition de Barnabé.

Dehors, c'est le ménestrel qui discute avec les gardes... Hyppolite est un peu en retrait. Xen'drik invente un bobard, essaie de leur faire croire qu'il ne s'est rien passé, qu'un ami blessé est rentré dans sa maison... Mais l'histoire ne tient pas ! Les gardes menacent de l'emmener au poste. Hyppolite tente de les calmer.

Note du MJ : Ici on aurait pu s'en tirer avec du roleplay pur. Mais le joueur s'est embrouillé dans son histoire en parlant avec les gardes. Je décide donc d'un jet de charisme... Sur lequel il fait une maladresse ! Bien foiré. Cette situation qui démarre sur un truc complètement banal peut aboutir à des résultats vraiment catastrophiques !

Voyant que la situation lui échappe, le ménestrel avoue sa faute, il a voulu crier à la garde pour faire son intéressant. Il se fait engueuler et arrive à convaincre le garde de lui coller une amende au lieu de partir au poste. Bilan : 15 P.O. de moins ! Il est furieux mais il évite le pire... Il évite le cachot.

Les gardes retournent à leur patrouille, satisfaits, et le groupe se rassemble dans la maison, autour de l'homme qui reprend ses esprits.

Pour épargner Yolande, qui prend peur et commence à paniquer, les aventuriers la laissent seule à nouveau. S'en suit alors un interrogatoire dans le petit temple désert de Chakom, juste à côté du pont.

Ayant commencé d'emblée à nier tout en bloc, le type se fait démasquer par la compétence Méfiance des demi-elfes, et menacer de tabassage. On apprend alors que l'individu se nomme Yumrak la Belette, que c'est un informateur qui fait des petits boulots en ville, qu'il n'est au courant de rien à propos de Barnabé, qu'il n'a pas de nom à donner et qu'il a été payé par un gars de chez Lafoune pour surveiller la maison et voir s'il ne s'y passait rien de louche. Bon, pour le coup, il abandonne sa mission après avoir été détroussé par le ménestrel (or, vêtements, tout...). Celui-ci le laisse repartir avec pour seul vêtement... Un imperméable rose ! Battu et couvert de honte, Yumrak rentre chez lui sans le sou.

Il y a désormais assez de preuves : c'est un coup des cultistes de Lafoune. Il faut retourner au temple, et cette fois, en armes. Hyppolite propose l'assaut pur et simple, avec armes à la main. Mais la prêtresse de Slanoush n'a pas trop envie de pénétrer ce temple... Elle ira néanmoins, pour le pas rester seule et pour aider ses camarades.

Ils retournent à la porte du temple, frappent à nouveau, et le Barbare parvient à attraper les narines du gardien à travers la Lucarne. Ce dernier ouvre la porte et se fait immédiatement encercler. Le groupe se réfugie dans les appartements du gardien pour l'interroger.

Pris en otage, il est sommé de livrer un certain Francis. Mais il prétend que celui-ci est revenu quelques temps plus tôt et qu'il est sans doute parti se coucher quelque part dans le temple... Et il n'a aucune idée d'où il se trouve. Il ne ment pas, bien sûr.

Problème pour la compagnie : le temple est plein de cultistes endormis. Il ne faut pas les réveiller sans quoi la compagnie pourrait se retrouver en grand danger. Le ménestrel demande alors à savoir ce qui se trouve dans les souterrains (il se souvient y avoir trouvé une porte fermée). Ne voulant pas céder, le gardien finit par abdiquer lorsque le Barbare lui propose de lui enfoncer une de ses chaussettes dans la bouche !

Note du MJ : Ici un bon moment de rigolade. Le ménestrel s'enfonce dans des explications douteuses, et le gardien se fout de sa gueule dès qu'il en a l'occasion, car il n'apprécie pas trop d'être tabassé au réveil. Ceci augmente l'énerverment du ménestrel, mais il ne peut pas blesser le gardien, car il en a besoin pour avancer la mission...

Les compagnons descendent dans le souterrain, qui n'est pas éclairé. Le barbare, qui trimbalait des torches, en allume une... Ce qui bien sûr fait rapidement tousser tout le monde. Ils visitent la cave du temple (et en profitent pour piller quelques bonnes bouteilles), un cachot vide et... Ah ! Ils retrouvent Barnabé attaché sur une chaise dans le cachot suivant. Le gardien est très surpris, il n'était au courant de rien !

Note du MJ : Le gardien effectivement n'est qu'un pion dans la partie... Il n'est pas lié aux agissements de Francis, l'homme qui se révélera être le cerveau de l'histoire. Mais les joueurs ne peuvent s'empêcher de le suspecter. Et bien sûr à ce moment la compétence Méfiance permet de savoir qu'il dit la vérité, et ça évite bien souvent le bain de sang inutile.

Les aventuriers délivrent Barnabé et attachent le gardien à sa place, des fois que. Mais... On entend des bruits et des voix venant de l'autre côté du couloir !

Deux hommes armés font intrusion dans le cachot, suivis d'un troisième homme qui semble les diriger. La bataille s'engage immédiatement.

Pris pour cible à cause de sa compétence « Attire les monstres », Hyppolite encaisse d'entrée un coup critique au torse, et son plastron pourtant de bonne facture n'est pas là pour le sauver. Il recule sous les assauts.

Mais ça rame un peu au niveau des aventuriers. Filia la prêtresse découvre qu'elle ne peut pas accéder aux prodiges de Slanoush en se trouvant dans un temple de Lafoune (c'est évident, mais bon... pas forcément dans le feu de l'action) et rate quelques assauts. Le Barbare échoue à la plupart de ses attaques, y compris son coup spécial « Moulinet de Riddick ». Xen'drik tente le combat à la dague, sans résultats probants. On échange des coups.

Hyppolite finit vite par terre, à la suite d'une parade critique d'un ennemi. Ce sera le déclencheur du retour de fortune... Elkor sauve l'honneur en réussissant à son tour un coup critique, puis Xen'drik crève l'œil du chef des ennemis et lui ordonne ensuite de se rendre. L'un des spadassins du temple décède de ses blessures, l'autre le suit peu après... Voyant que la défaite ne fait plus de doute, le chef se rend.

Interrogé sur son identité... Il s'appelle Francis.

Le groupe est cependant toujours dans la panique : Francis perd du sang par l'œil, perd connaissance, et Hyppolite est salement blessé. Le gardien, ayant entendu les aveux de Francis, comprend que les aventuriers sont du bon côté, et qu'ils peuvent l'aider à laver le temple de Lafoune des accusations. En effet, Francis a agit pour son seul intérêt et le culte n'est pas en cause. Le gardien les aide à sortir du temple, et ils se rendent chez Yolande pour qu'elle retrouve son mari, ce qui leur permettra de soigner les gens. La clé du coffre de Charles de Martigan, récupérée dans la poche de Francis, est sécurisée dans la bourse anti-vol du Barbare.

Un peu plus tard, Elkor et Xen'drik retournent au temple pour fouiller les cadavres des gardes (et soit-disant aider le gardien à les faire disparaître). Ils récupèrent quelques objets et piécettes, cependant, le ménestrel met le feu aux cadavres avec de l'huile et de la paille... Dans les souterrains ! La fumée âcre envahit le complexe. Il s'engueule ensuite avec le gardien car celui-ci trouve que n'importe quoi, et met ainsi un terme aux bonnes relations qui venaient de s'installer avec le temple de Lafoune... Le gardien descend éteindre l'incendie avec des cultistes.

Épilogue

Francis est un homme retors qui fréquentait le temple de Lafoune. Ayant appris que l'assistant de Charles de Martigan se promenait parfois en possession de la clé du coffre, il avait décidé de l'enlever pour essayer de trouver un moyen de s'emparer de la fortune de son patron, puisque la villa est réputée inattaquable. Mais Barnabé est un bon gars, et malgré les mauvais traitements qui lui ont été infligés, il n'a pas donné beaucoup d'informations à Francis, ce qui fait que ce dernier ne pouvait encore s'attaquer au coffre.

Les aventuriers (après avoir appris par Barnabé que le coffre était gardé...) ont rapidement rendu la clé à Charles de Martigan, directement à sa villa, en présence de Jean-Claude le commanditaire de la mission. Celui-ci leur a payé leurs services (2000 P.O. à partager), et leur a donné en prime une bonne caisse de vin.

Le Barbare a pu s'acheter une bonne épée au magasin « L'anti-piège » (avec une bonne séquence de roleplay marchand), et la prêtresse a négocié au Temple de Slanoush une remise sur l'achat de deux objets bénis après avoir fait l'offrande au culte d'une bonne bouteille de vin... Qu'elle avait eu gratuitement ! Hyppolite, pour sa part, a négocié un sauf-conduit lui permettant d'accéder au club privé Jolifanfan... Accès qui lui servira peut-être plus tard, pour d'autres missions à Kjaniouf. Xen'drik, qui est sans doute un peu radin, a gardé son lingot.