

Résumé de la deuxième partie :

Les joueurs :

- Lebolos, le haut-elfe ménestrel particulièrement intelligent (et plutôt charismatique).
- Lookfor Baston, le ranger courageux et surtout très adroit.
- Ricard Cul-Brillant, le nain costaud (dans le genre char d'assaut diesel : long à démarrer, mais inarrêtable ensuite).
- Brunhilde, la timide barbare (malgré son courage).
- Et enfin l'Abbé Cédère, un prêtre de Dlul fainéant (étonnant n'est-ce pas ?) mais qui frappe fort.

La partie:

Alors qu'ils reviennent juste du massacre du camp orc (voir la première partie), les gardes leur proposent une nouvelle mission d'extermination. Cette fois-ci, c'est un seigneur goblin retranché dans sa caverne qu'il faut aller démolir. Pendant qu'ils reprennent des forces dans une des auberges de Valtordu, nos joyeux aventuriers décident d'engager un nouveau compagnon. Leur choix se pose sur un prêtre de Dlul tellement fainéant, qu'il en oublie de signer la clause du contrat assurant une répartition équitable du butin de mission (vous l'aurez compris, c'est l'abbé Cédère). Partant gaiement vers la grotte du goblin, mes vaillants joueurs se baladent en forêt quand, tout à coup, une licorne apparaît au détour d'un bosquet. Ni une, ni deux, l'elfe ménestrel se précipite et charme l'animal, qui le laisse monter sur sa croupe. Continuant toujours dans la forêt, le groupe, grâce au ranger, parvient à se perdre, et se retrouve aux abords de la forêt d'Ouien. Ils y entrent, confiants, et tombe sur une deuxième licorne. Les deux animaux étant des mâles, ils ne parviennent pas à s'entendre, et les aventuriers décident de les faire se confronter, de manger le vaincu et de chevaucher le vainqueur. Mal leur en a pris (oui, c'est moi, fourbe MJ, qui leur ai conseillé cette bêtise) car les deux solitaires préfèrent s'enfuir loin l'un de l'autre. Pour se venger de cette malchance divine, le ranger propose à la fine équipe de partir à l'assaut de la cité elfique pas très loin. Sur le chemin, ils tombent sur une dizaine de kobolds. S'ensuit un combat assez riche en émotions : ils y a des actions héroïques dans les deux camps, mais le combat prend une tournure largement défavorable lorsque un kobold rate sa boule de feu mineure, qui explose et crame tout dans un rayon de quinze mètres (y compris les aventuriers et les autres kobolds). Si les aventuriers s'en sortent sans trop de mal (le ranger ne subit rien grâce à une réussite critique à sa résistance à la magie, seule condition pour ne pas subir de dégâts), quatre kobolds périssent dans d'atroces souffrances, et le reste sent le brûlé. La suite de la bataille donne raison aux aventuriers qui parviennent à décimer les kobolds (et à passer enfin leur niveau 2, sauf pour le prêtre de Dlul). Malgré tout, l'incident magique ayant calmé les ardeurs elficides du ranger, chef du groupe, ils décident de retourner à la grotte du goblin pour lui faire passer un sale quart d'heure. Après un nouveau combat épique (contre des gobs, si, si), les aventuriers parviennent à progresser loin dans la caverne, le ranger tue le rat géant et ses compagnons inflige de lourdes pertes aux gobelins (le nain perd aussi son bras gauche lors d'un affrontement). Malgré tout, ce cher Rulkor le Zwify, craignant pour sa vie, rameute toutes ses troupes pour aller combattre les aventuriers. Devant l'ogre et la dizaine de gobelins qui le talonnent, nos courageux aventuriers prennent la poudre d'escampette, non sans ramasser le bras du nain pour lui faire payer plus tard. Revenus en ville, le mage errant venu en ville pour affaire envisage d'ouvrir un cabinet urgentiste lorsqu'il voit arriver la compagnie qui lui demande de remettre en place le bras du nain. Il les déleste à nouveau d'une petite somme (certain qu'il est de fidéliser ainsi sa clientèle), qui les laisse presque désargentés. Après quelques nuits à l'auberge et des visites chez le guérisseur, ils n'ont plus un rond, mais au moins ils sont viavants et en pas trop mauvaise santé. Ni une ni deux, ils retournent attaquer la caverne du goblin. Malheureusement celui-ci les attend de pied ferme avec sa troupe, et après une rapide escarmouche, ils fuient à nouveau. Après une nouvelle concertation entre les joueurs, ils décident de passer à autre chose le temps d'être assez forts pour botter le cul de Rulkor. Demandant une nouvelle mission au poste de garde, là où ce fainéant d'Archibald a décidé d'afficher ses missions plutôt que de les donner en personne (suite à de malheureuses rencontres où il a failli se

faire étripper par des aventuriers sournois qui voulait empocher directement empocher la récompense sans se fouler. Heureusement il n'emporte pas d'argent dans ces cas-là, et ne met pas ses habits les plus fringants). Ils se retrouvent affectés à l'élimination du camp de bandits dans les ruines d'Asvaard. Lorsqu'ils arrivent enfin en vue des ruines (après avoir dompté un coyote et massacré un troll géant), mes joueurs font quelque chose d'incroyable : ils élaborent une stratégie. Le ranger est envoyé en éclaireur, mission qu'il remplit parfaitement. Il leur fait part de ses découvertes et prépare le déroulement de l'attaque : ils attendront la nuit, puis le ranger montera sur le chemin de ronde pour se débarrasser des sentinelles, et enfin, le nain et la barbare enfonceront certains points faibles des murs pour attaquer les bandits dans leur sommeil. Le plan se met en place sans que les sentinelles se doutent de quoi que ce soit. Le ranger escalade le chemin de ronde et attaque la première sentinelle. Celle-ci n'a pas le temps de crier, qu'elle est assommée et balancée par dessus les vieux créneaux, avant d'aller s'écraser sur le sol, morte. Les deux autres sentinelles, qui ne voient plus leur ami, décident de voir où il est passé et se font tomber sur le râble par un ranger en grande forme. Celui-ci profite de son ambidextrie récemment acquise pour ferrailer conjointement contre les deux bandits (avec son épée et une torche en guise de gourdin). L'elfe, ayant aperçu le début du combat donne le signal pour éviter de perdre l'effet de surprise. Le courtaud et la barbare enfoncent chacun un pan de mur avec succès et débarquent, respectivement, dans le dortoir de la troupe, et celui du chef. Les combats s'engagent, en faveur des aventuriers, car les bandits n'ont pas gardé leurs armures pour la nuit. La barbare parvient à trancher la tête du chef des bandits, pendant que le ménestrel doit faire face au lieutenant déchaîné. Pendant que le nain et le prêtre de Dlul (qui manifeste bruyamment son mécontentement de l'exercice, spécialement après la tombée de la nuit) contiennent la majorité des bandits dans leur dortoir, le ranger tue une des sentinelles d'un coup d'épée bien placé, et enchaîne en éventrant la suivante. Voyant le ménestrel qui recule dans la cour devant les assauts du lieutenant et deux de ses compagnons se retrouver dos au mur, il bondit du parapet, effectue une roulade et se réceptionne dans la cour de fort belle manière, avant de courir à la rescousse du prêtre et du nain. La barbare se joint aux festivités, ayant massacré le dernier bandit, et réussit son entrée en étripant un des bandits. Le ranger en tue un autre, et les deux autres achèvent leur bandit. Voyant que sa présence n'est plus requise, le ranger décide de filer un coup de main au ménestrel. Il se déplace silencieusement derrière le lieutenant et fait le dos-d'âne au moment où celui-ci recule devant un coup de banjo véhément. Surpris, il chute et regrette pour la dernière fois de sa vie d'avoir voulu s'amuser avec un pauvre ménestrel : un banjo implacable lui fend le crâne alors qu'il tente de se relever.

Heureux, les aventuriers passent tous au niveau trois avec force cris de joie (enfin sauf le prêtre, qui lui passe au niveau deux mais crie de joie quand même). Ils ramassent tout ce qu'ils peuvent et ramène tout à Valtordu, où ils font un bénéfice conséquent avec la revente de l'équipement des bandits.

Tout finit bien, enfin sauf pour les bandits, qui ont mal fini, et le chef gobelin, qui s'est attiré l'hostilité d'une bande d'aventuriers niveau trois à la rancune tenace ...