

## RAPPORT DE PARTIE N°3

Les joueurs :

- Lebolos, le haut-elfe barde malchanceux, et sa fabuleuse arbalète-banjo, dont il ferait mieux de se servir plus souvent à distance.
- Lookfor Baston, le ranger humain qui tient plus d'Aragorn que de son alter-ego naheulbeukien.
- Ricard Cul-Brillant, le nain coffre-fort.
- Brunhilde, la barbare timide comme une jouvencelle.

Ils sont de retour. Les joyeux lurons de la Compagnie Anonyme ont perdu un de leurs membres (l'Abbé Cédère étant parti en méditation après un appel de Dlul), mais leur moral a été regonflé par leur récent succès au camp des bandits d'Asvaard (surtout par les richesses qu'ils y ont trouvé en fait). Revenus victorieux, nos quatre amis s'empressent de revendre leur butin, de récupérer la récompense auprès des gardes, et de s'acheter un nouvel équipement plus performant. Une fois ceci fait, s'ensuit de longues journées à panser les plaies et préparer la suite des événements.

C'est équipés d'armes et armures rutilantes (enfin presque) qu'ils retournent accomplir la Quête Maudite, l'immonde tache dans leur tout jeune historique : la destruction de Rulkor le Zwify, le terrible seigneur goblin. Après être tombés sur un Dragon des Forêts assoupi et avoir recruté un ogre désœuvré, les aventuriers parviennent à la caverne qu'ils commencent à bien connaître. Mais ce ne sont plus des aventuriers niveau un ou deux qui s'avancent désormais pour prendre leur revanche, mais bien niveau trois ! Comme dit le dicton : ça va saigner !

Et effectivement, ça saigne méchamment : Rulkor, Carniférox l'ogre, et les quelques survivants de la bande guerrière qui venaient de mener un raid raté se retrouvent obligés d'affronter les quatre furieux avides de vengeance, acculés dans leur propre grotte. Malgré leur relative supériorité numérique (sept contre cinq), les brigands gobelins et leur chef se font massacrer avec force tripes et hémoglobine qui vont tapisser les parois de la caverne. Pendant ce temps, les deux ogres se font face dans un combat épique : ils font preuve d'une telle maladresse qu'aucun ne parvient à infliger de dommages significatifs à l'autre. Bien sûr, la roue tourne lorsque les aventuriers décident de venir prêter main-forte, et le redoutable Carniférox est mis à bas en un temps éclair. Vient enfin l'heure du partage du butin de la caverne. L'ogre mercenaire demande sa part du gâteau, arguant qu'il a combattu son homologue pendant que les autres faisaient leur boulot. Il aurait mieux fait de se méfier des «petits», ces êtres qu'il écrase d'habitude sous sa semelle. Sans avoir besoin du moindre signal, les quatre aventuriers assoiffés de sang et particulièrement cupides se jettent sur l'ogre, qu'ils mettent en pièces tout aussi rapidement que Carniférox. Satisfait de son forfait, la Compagnie Anonyme emporte tout ce qui a un peu de valeur et va le vendre en ville, à la grande joie du marchand du coin, dont les affaires florissent grâce à leur contribution (malgré l'opiniâtreté du nain qui cherche à obtenir des marges confortables à chaque transaction).

Harassés de cette nouvelle bataille, les aventuriers décident de prendre du repos à l'auberge. C'est après une joyeuse bataille de taverne que les quatre mercenaires ont une idée intéressante : monter un tournoi de boxe pieds-poings (qui deviendra la boxe valtordienne). Après que l'elfe et le nain se soient occupés de marchander avec le gérant pour recevoir un pourcentage sur les paris et annoncer la nouvelle, vient enfin le grand soir. C'est le ranger qui monte le premier sur le ring, de sa démarche claudicante (suite à une précédente amputation de la jambe, heureusement réparée). Le combat s'engage, et se termine très vite, après que le ranger ait brisé la phalange droite entière de son adversaire, qui s'écroule inconscient. L'autre participant de la Compagnie est Brunhilde la barbare, qui parvient à surmonter sa timidité naturelle (non sans quelques rougissements) pour prendre place sur le ring (en fait quatre piquets plantés dans les jointures du parquet) et affronter son adversaire. Là aussi cela ne dure pas, et si la jeune femme n'a pas la vitesse fulgurante du ranger, sa fine musculature porte des coups dignes d'un ours. Son adversaire a la nuque brisée par un crochet un peu trop puissant. Cette mort imprévue attire soudain plus de spectateurs, avides de combat qui tournent mal. Et les deux suivants de nos amis leur permettent d'être servis : le ranger tue son adversaire, non sans s'être brisé les phalanges mutuellement ; la barbare réduit en miettes

l'impudent qui ose lui faire face, et le pauvre homme est acheminé rapidement vers le guérisseur le plus proche sous les vivats de la foule.

Vient l'heure de la finale entre le ranger et la barbare, adversaires dans ce match où tous les gens rassemblés dans la taverne ont parié gros. Le combat part mal, car le ranger est blessé. Plusieurs coups sont échangés, et la situation s'aggrave encore quand un direct de Brunhilde lui brise presque la main gauche. Obligé de se battre seulement avec les pieds, le ranger est rapidement mis hors de combat par son amie, motivée par la prime pour le gagnant.

Ainsi s'achève les aventures sportives de mes joueurs, ce qui me donne quelques idées pour la suite ...