

L'équipe Héroïque et Érotique reprend du service.... De l'action, de l'aventure, du suspense, des frissons, des capes, des épées et bien entendu, le vieil Archibald en vedette américaine.

LES PERSONNAGES :

**GATILOU**, est un voleur gobelin lâche et assez faible voulant prouver sa valeur et maîtrisant le langage humain mieux que certains humains. Même s'il a prouvé qu'il pouvait combattre, il sert souvent de faire valoir au reste de la compagnie, notamment de ses 2 roxors :

**ANVAR**, une guerrière barbare. Redoutable au combat et à l'intimidation, et

**TANTAR** est un rôdeur prétentieux et obsédé, qui depuis la dernière aventure est capable de combattre avec une épée dans chaque main. C'est le chef. Plus ou moins. En tout cas c'est celui qui parle le plus. Hélas.

**FLORENCIA** une prêtresse de Slanoush, aux activités troubles complète l'équipe.

Tous viennent de passer niveau 2, depuis peu.

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS :

Cela fait maintenant un peu plus d'une semaine que les aventuriers se sont rencontrés et ont formé leur groupe. Ils se sont installés dans une cabane délabrées, qu'ils ont reçu en récompense. Ils forment ainsi ce que Tantar nomme « un avant poste chargé de protéger le village. ». En fait, entre deux aventures, ils vivent essentiellement de petit boulot, juste de quoi s'acheter à manger à la taverne du « Chien qui Pleure »... Et justement ce matin...

### 3 : Les Ruines d'Asvaard

Je me suis servit du document « fiches de butins : les bandits de base. » Il s'est avéré que c'était une erreur, comme nous le verrons à la fin.

« Tu vois Florencia, il y a quand même un truc que je comprend pas. »

« Je NE comprend pas. »

« Non? Un seul? »

« Très drôle. Je veux dire... Je t'ai déjà vu... »

« Oui? »

« Accepter les avances d'hommes pas beaucoup plus... Subtils que moi. »

« J'adore les conversations que nous avons.... Surtout la variété des sujets abordés. »

« Ouais, c'est chiant. »

« C'est fort possible, et? »

« Bah alors pourquoi pas moi? »

« Je suis prêtresse de Slanoush... Je ne peux refuser les avances des hommes. »

« Non... Seulement les miennes.... Comme par hasard! »

« Mon dieu exige quand même que l'homme ait un minimum de classe.... T'as pas assez de Charisme. »

« Hein? »

« Il te faudrait au moins 12. »

« Le courage? La bravoure? »

« Rien à foutre. »

« Mais.... »

« Bonjour les jeunes! »

« Oyez mon brave Archibald! Votre présence nous sauvera d'une bien pénible conversation.... Quelles sont donc les nouvelles »

« Et bien j'ai du travail pour vous. »

« On doit tuer qui? »

« Pourquoi devrions nous nécessairement tuer quelqu'un? Nous pouvons faire d'autres choses! »

« Euh... Quoi? »

« <Soupire> Bon, peut être pas toi.... Mais la compagnie peut faire d'autres choses »

« Hum Hum »

« Mes plus plates excuses, Sieur Archibald. Nous sommes tout ouïe. Quel est donc le but de notre future mission? »

« Et bien, Vous devez tuer un brigand qui s'est établi dans les ruines d'Asvaard et attaque les marchands. »

« Ouais! »

« <Soupir> »

« Nous sommes les Héros de Valtordu... Il est bien normal que se charge de ça! »

« Ah ouais? Et que sont censés faire les gardes?... Tient, d'ailleurs pourquoi ne se chargent ils pas de ça? »

« La foire au boudin approche... ça demande beaucoup de bras.... »

« Nous allons au casse pipe pendant que les garde accrochent des guirlandes.... »

« Les gardes prévoient 200 pièces d'or pour l'élimination des bandits. »

« D'accord.... On ne peut laisser les villageois dans cette situation. Nous sommes les Héros de Valtordu. »

Les joueurs font les boutiques et vendent les armes et la cotte de maille récupérées lors de leur dernière aventures avant d'aller attaquer les bandits.

Sur le chemin, ils rencontrent une meute de coyotes. Bizarrement, Florencia et Gatilou sont les premiers à se débarrasser des leur, et Anvar sera la dernière.

Ils arrivent à proximité du château. Gatilou et Tantar réussissent leurs jets de discrétion et s'approchent. Ils repèrent les sentinelles, fabriquent un grappin rudimentaire et sautent la muraille ouest. Ils jettent un rapide coup d'œil et Gatilou ouvre la porte. De retour à l'endroit où se trouvent les deux femmes, ils mettent au point « un plan »... En quelque sorte. Gatilou et Tantar reprennent le même chemin tandis que les femmes entrent par la porte. Vite repérées à l'intérieur, Florencia réussit un numéro de charme avec un jet de charisme (augmenté par ses nouveaux vêtements). Elles se mettent à danser, attirant l'attention des bandits pendant que le voleur et le ranger s'approchent furtivement des sentinelles. Il leur passent des nœuds coulants autour du cou et serrent. Tantar réussit son épreuve de force, mais pas Gatilou : une des sentinelles finit morte, l'autre se débat mais ne réussit pas à se libérer, ni à crier.... Tantar vient prêter main forte au gobelins, et à eux deux, ils réussissent étrangler le garde. Gatilou repart discrètement vers les femmes.

Une fois le gob à leur hauteur, Anvar passe à l'action, Florencia invoque un morbak (pour ne pas dépenser trop d'énergie elle n'en invoque qu'un même si elle peut en invoquer deux) et Tantar, sur le chemin de ronde tire des flèches. 2 voleurs se rendent dans les dortoirs pour pouvoir prévenir leur chef tout en étant protégé des flèches de l'archer. Les aventuriers se débarrassent sans trop de mal des cinq voleurs qui restent (même si la tête de Gatilou fut sauvée par son casque). Tantar rejoint ses compagnons quand les 2 fuyards arrivent en compagnie de leurs chefs (le lieutenant et Rubin Debwah). Le casque de Gatilou sauva une deuxième fois la vie de son propriétaire. Après la mort du chef, Jeffé le lieutenant réussit à mettre sa propre armure en lambeau avant de mourir. Un des derniers voleur, pourtant agonisant réussira à mettre KO Gatilou. La malédiction se poursuit : alors que le dernier brigand est proche de la fin, Tantar réussit à tuer.... Le Morbak de Florencia (« Remarque... ça me fait de l'expérience »). C'est ensuite Anvar qui touche Florencia. Suite à une parade critique, Tantar trébuche, et c'est Florencia qui finit le combat en brisant l'un des bras du voleur.

Ils décident alors de dormir après avoir exercé les premiers soins sur le voleur et avoir prit un repas. Le repas est interrompu par des cris venant de la tour. Les aventuriers y découvrent un duo d'aventurier de Miluej venus eux aussi se débarrasser des brigands, mais fait prisonnier (Stratagème utilisé par le MJ pour que les PJ se mettent en tête que Miluej peut être une ville intéressante. En gros, Miluej c'est bien, il y a de la bonne bière, un bureau des emplois pour trouver des quêtes, et des armes de bonnes qualités. Et une jolie archère elfe.) Le duo reparti, la compagnie finit son repas et se repose, la place étant suffisamment grande pour ne pas avoir à supporter les effluves pédestres de certains de membres.

Le lendemain matin, ils fouillent les cadavre, le château.... et ramasse donc un beau butin. Après avoir adopté le matériel des brigands qui était meilleur que le leur (la barbare a enfilé le collier de dent de requin.... vu que personne n'a compris qu'il s'agissait d'ingrédients magique), les aventuriers se lancent alors l'intéressant débat sur « quoi prendre et quoi laisser »... Mais le débat se termine vite quand le Gob dit :

« Hey! mais attendez.... On a un chariot et 3 chevaux.... On peut tout prendre avec nous! »

Et c'est ainsi que nos aventuriers chargèrent un butin assez impressionnant à bord de la charrette... Pendant que le MJ se dit qu'il va devoir utilisé la ruse pour que les aventuriers ne soient pas trop riches.

Le trajet se passe sans encombre (les aventuriers sont en forme.... Et ils n'ont pas besoin de butin supplémentaire. Mais comme le MJ n'est pas content, il décide qu'il pleut à verse, ce qui embête tout le monde sauf la prêtresse qui possède un manteau en coton huilé.

Ils se rendent au poste des gardes. Le chef veut des preuves, mais un jet de Charisme de Florencia permet au aventuriers de récupérer la prime de 200 PO, en promettant de ne pas quitter la ville avant qu'un garde ne fasse l'aller retour et ne confirme la mort des brigands.

Entre temps, ils vont vendre le matériel des brigands. L'aventure leur aura rapportée en tout 1650 PO et un lingot de thritil. Les aventuriers décident de garder les potions, les livres, les chevaux, la charrette et la tente entre autre. Tenant des discours sur leur nouvelle vie de luxe, ils décident également d'installer dans leur cabanon le fauteuil de luxe qui servait de trône au chef des brigands. Gatilou propose d'acheter des planches et des outils pour améliorer leur cabanon, prétendant qu'il pourra effectué les travaux grâce au livre de bricolage qu'ils ont trouvé.

« On ne peut pas laisser le cabanon comme ça... Il y a trop de courants d'air. »

« Ça dépend.... Pour dissiper l'odeur des pieds de certains, il n'y en a pas assez »

Ceux qui n'en avaient pas achètent des vêtements de pluie, et des vêtement chauds, des fois que le vilain MJ voudraient faire tomber la neige. Alors qu'ils sortent du magasin, le marchand se frotte les mains : il vient d'acheter une bague d'adresse +1 d'une valeur de 1200 pièces d'or et un talisman à tête de girafe de courage +1 d'une valeur de 600 pièces d'or pour la somme modique de deux pièces d'or. Et oui, même des aventuriers « sérieux » (j'entends par là qu'ils ne s'attaquent ni se volent entre eux ni ne tuent de paysans) ne font parfois pas mieux qu'une Compagnie anonyme héros qu'une saga MP3 bien connue!

Les aventuriers rencontrent alors.... Brodrick Jeanfuret, qui vient réclamer la taxe sur les gain d'aventure.

« Mais on n'a même pas foutu les pieds dans un seul putain de donjon!!!! »

Mais ils ne couperont pas aux 261,25 pièces d'or. Alors que le collecteur s'en va, les aventuriers s'aperçoivent qu'un garde épingle un petit papier sur leur chariot. Celui ci était en stationnement gênant. Il leur demande ensuite les papiers du véhicule, qu'ils n'ont pas. L'amende et la régularisation du véhicule leur coute en tout et pour tout 500 pièces d'or.

Les aventuriers sont dégoutés, mais ne devraient pas retenté le coup du « on embarque tout dans le chariot » la prochaine fois. Archibald vient les voir et leur dit que grâce à eux la foire au boudin devrait bien se passer. Les exploits n'ont pas été vains : ils seront, lors de la fête de ce soir, invité à manger gratuitement le boudin, à la table du seigneur lui même. Ils est également prévu une cérémonie pendant laquelle ils seront officiellement faits « sauveurs du Boudin de Valtordu », titre qui ne semble guère les enthousiasmer, même pas le ranger qui aime pourtant les titres ronflants.

« Je ne tiens pas à ce que mon nom soit associé au mot 'Boudin' »

Le soir venu, pendant la foire, Tantar, fait remarquer son nouveau pantalon et sa nouvelle chemise à Florencia.

« Très jolis.... »

« C'est une chemise d'aventurier de luxe et un pantalon de cuir pour aventuriers classe! »

« Je sais, j'ai les même. Et?.... »

« Ils donnent un bonus de +2 en Charisme. Ce qui monte mon score à 12, donc tu ne peux plus refuser mes avances! J'ai réservé une chambre à l'auberge. Donc tu me suis. »

« N'importe quoi! »

« Pathétique.... Il est beau le 'héros' »

« Tsss... Pas le choix.... »

Les deux sauveurs de boudin se rendent alors dans la chambre, et Tantar en sortit quelque seconde plus tard en faisant grise mine.

« Loin de moi de vouloir avoir des détails sur ta vie..... intime.... Mais tu ne sembles guère ravis... Et je pense que cette anecdote pourrait se révéler amusante...»

« Ta gueule! »

Malgré son Charisme de 8, Gatilou réussit son épreuve.

« J'avais pas prévu les détails! »

« Intéressant.... De quels détails parles tu?»

« Il a bien fallu que je les retire, mes vêtements.... Et là elle m'a mis dehors. »

Et c'est sur ce point Mankdebol que se conclut cette aventure.

PS :

Bon, au niveau argent.... Méfiez vous des joueurs trop malins.... Sinon n'utiliser l'extension des voleurs qu'avec un groupe de niveau 3.

Au niveau combat, tout c'est relativement bien passé, sauf pour le voleur qui a vraiment souffert à cause sa compétence « Attire les monstres ». Les ennemis n'ont fait que 2 coups critiques, tout les deux sur le gob, et à chaque fois la tête tranchée... Mais à chaque fois la tête de Gatilou fut sauvé par son casque.

Cette fois le personnage clef fut Florencia. On pensait qu'elle allait revenir dans les combats grâce à ses invocations, mais il en fut tout autre. Le Morbak s'est avéré mauvais au combat (des dégâts de 1....). Par contre, elle n'a pratiquement pas raté d'attaques, malgré un score d'attaques de 4, et pas mal de critiques. De plus, sa *Flagellation Sadique* qui ignore l'armure en fait un tueur de tank assez efficace, qui mit à mal le chef des brigands.

Anvar s'est révélée être un boulet qui a tapé à coté plus souvent que dans sa cible (c'était un peu le cas pour les autres aventures aussi... Mais là ce fut un festival). Sa nouvelle épée longue d'artisan renommé devrait remédier à ce problème. Parce qu'une guerrière barbare qui rate ses attaques au corps à corps plus d'une fois sur deux, je trouve ça moyen niveau RP.

HRP : Nous avons également eu une discussions concernant le personnage de Cody... Le débat fut acharné entre plusieurs théories :

- D'après moi : On ne reverra pas le personnage. Elle ne sera évoqué que par le Ranger, qui continuera de soupirer après sans jamais la rejoindre. Son souvenir empêchera le Ranger de tripoter l'Elfe qui, à présent est tout à fait d'accord.

- D'après Gatilou : L'elfe restera dans son pays à la fin du troisième tome, pas encore sortie, et Cody la remplacera. (bon... Il ne parierais pas sa main la dessus). Le Ranger et elle ne seraient pas ensemble.... Parce que le Ranger est bête.

- D'après Anvar : Ce sera un personnage récurrent un peut comme le vieux Tulgar. Aucune idylle entre elle et le Ranger... Parce que le Ranger est bête, et que, franchement, Cody est également une cruche (et aussi à cause du nouveau comportement de l'elfe). Cody jouera également, pendant une aventure, le rôle de l'innocente victime qu'il faudra sauver.

- D'après Tantar, c'est l'inverse qui se produira. En effet, pour retrouver le Ranger, Cuddy a fugué et est devenu aventurière, Rangère, pour faire comme son amoureux et aussi parce qu'elle connaît un peu la pêche, donc la nature, tout ça. Ne pouvant trouver son soupirant, elle a formé une autre compagnie. Pensant, suite à sa conversation avec l'Elfe que les aventuriers avaient des mœurs que la morale réprouve, elle a demandé à ses compagnons d'aventure de dormir avec elle. C'est ce petit détail qui l'a propulser chef d'équipe poste dans lequel elle est bien plus crédible que l'autre baltringue. Quand ils se reverront, l'équipe de Cody aura un niveau bien supérieur à la leur, alors qu'elle a commencé après eux. Cette vie de femme libre lui plaisant, son attirance pour le ranger sera partie.

Tout ça pour dire que Tantar n'est pas un rôle de composition : le joueur qui est un vrai obsédé. ^^