

Scenario de déplacement puis Les Zombies de Mliuej

Scenario de déplacement

Après avoir fait la quête « Le complot des marchands », la guilde des marchands propose une nouvelle quête. Les marchands doivent emmener une charrette remplie d'or jusqu'à Mliuej, pour acheter comme chaque année beaucoup de bière. Cet achat se fait tous les ans et est très médiatisé car cela prouve que les marchands ont encore de l'argent et ça fait surtout plaisir aux ivrognes qui voyaient comme à chaque fois à cette période le nombre de bières de Mliuej baisser fortement. Mais cette charrette avait la réputation d'être remplie d'une grande partie de l'or de la cité, ce qui était parfaitement vrai.

Le problème c'est qu'après le complot, les marchands n'ont plus une confiance totale dans les gardes et veulent que se soit les aventuriers qui escortent la charrette pour plus de sûreté. De plus, ils pourront ainsi enquêter sur une affaire de zombies qui inquiète la guilde des marchands de la cité de la bière. Les aventuriers acceptent voyant que cela leur permettrait de se faire peut-être un peu d'XP et quelques pièces d'or.

Les aventuriers partirent donc le lendemain matin accompagnés par trois gardes pour les aider au cas où. Ils furent acclamés pendant leur passage dans la ville par les ivrognes qui étaient au courant du but de ce voyage.

Certains tentèrent de suivre la charrette mais n'arrivèrent pas à marcher assez vite sans s'écrouler.

Ils sortirent donc de la ville et entamèrent leur périple qui ne devait pas durer très longtemps. S'ils n'étaient pas attaqués, il seraient arrivés au milieu de l'après midi.

Alors que le voyage se faisait sans embuche, ils arrivèrent au pont. Belraw, s'attendant à une embuscade fit un teste de perception. Premier jet de dé, premier coup critique avec un jolie 01 (Pourtant mes dés venaient d'être changés !!!)! Je me résignais à lui apprendre que 5 brigands étaient cachés vers le pont et attendaient. Il cria et il se mirent en position, alors que les brigands, se voyant repérés se mirent eux aussi en position.

Position de aventuriers : Belraw se mit bravement devant, pensant que les autres se mettraient à ses cotés, mauvais choix... Krom se mit juste derrière lui pour ne pas prendre de risque et Lind se décala complètement en bandant son arc. Les gardes décidèrent de se mettre sur les trois autres cotés de la charrette pour éviter une attaque à revers.

Position des brigands : Trois brigands armés d'épées se mirent en face de Belraw et deux se mirent de chaque cotés, assez éloignés avec un arc chacun.

Le combat ne fut pas bref ni rapide du tout. Il commença sans que rien ne se passa. Tout le monde rata ses jet de dés. Seul Krom eu le temps de se reculer en bandant son arc.

La suite fut assez chaotique. Belraw alors qu'il était entouré d'adversaires avait tenté d'attaquer l'archet sur sa droite au tour d'avant alors qu'il était loin de lui et s'était écroulé par terre après un échec critique sur son jet d'adresse il perdit quelques points de vie grâce à ses dagues. Krom décida de tirer sur un des adversaires de Belraw mais fit un échec critique(encore un...). Il toucha Belraw qui venait à peine de se relever et qui eut la mauvaise surprise de recevoir une flèche dans le dos. Le combat continua un moment, Krom chargea finalement avec son épée dans le tas mais tout ne se passa pas comme prévu. Après une avalanche de critiques et de maladresses, Krom se retrouva par terre avec 15 pts de vie, des organes vitaux touchés et une belle hémorragie. Alors qu'il allait mourir bêtement par hémorragie ne sachant pas quoi faire pour se soigner, Belraw qui était de plus en plus mal en point décida de sortir 2 potions de soin qu'il avait sur lui depuis le début mais qu'il ne voulait pas donner à Krom. Finalement, Krom se releva après en avoir but une puis il fonça sur l'archet de droite qui avait encore toute son EV et qui était en train de transformer Belraw en Boromir avec ses flèches. De l'autre côté, Lind avait lui aussi lâché son arc et se battait contre le deuxième archet. Tout semblait bien se passer jusqu'à ce que l'archet en question qui avait dégainé son épée réussit une attaque critique et coupa la jambe de Lind alors que celui-ci n'avait encore perdu aucun point de vie... Il fut tout de même sauvé par Belraw qui tua l'archet (qui n'était plus archet) très rapidement. (Les gardes eux n'avaient pas bougés hein...)

Finalement, ils arrivèrent en ville avec un unijambiste elfe-

noir, un humain qui avait besoin de soins et un elfe-sylvain qui gueulait parce qu'il voulait se faire rembourser la potion que Krom lui avait volé.

Ils arrivèrent donc dans la ville sous les insultes des villageois qui comprenaient qu'une partie de leur bière allait bientôt disparaître. Ils se rendirent finalement dans la guilde des marchands alors qu'une foule d'ivrogne en colère commençait à se demander si leur tabouret ne pourrait pas leur permettre de tabasser un petit peu ces voleurs de bière.

Les marchands les accueillirent eux à bras ouvert et firent venir un soigneur pour soigner tout le monde et remettre la jambe de Lind. Les aventuriers gagnèrent une prime de risque ce qui leur fit bien plaisir et virent leur XP augmenter un peu... trop peu à leur goût mais bon... ils n'ont pas fait tant de combats que ça finalement...

Ils se reposèrent et passèrent une nuit pénible payée par les marchands. Ils se firent alors abordés le lendemain par le maître de la guilde Charles de Grubok qui leur expliqua le problème des zombies.

Les Zombies de Miluej

Après avoir écouté Charles de Grubok, les aventuriers décidèrent qu'ils allaient commencer leur enquête dans les prisons où étaient enfermés les zombies capturés. Ils interrogèrent le garde et comprirent rapidement que le seul point commun entre les victimes de la zombification était le

fait qu'ils consommaient tous de la bière. Ils décidèrent toutefois d'avoir plus d'informations en demandant à des villageois dehors ce qu'ils savaient. Ils n'apprirent rien de plus, à part que la rumeur disait que c'était la faute de Maître Zomblaf qui serait devenu un nécromant (Krom dit : «avec un nom comme ça, c'est sûr que c'est un nécromant!»).

Les aventuriers allèrent donc chez Maître Zomblaf les armes aux poings. Celui-ci les vit venir et les attendait en bas de la porte. Il demanda ce qu'il pouvait pour eux et les aventuriers trouvant qu'il n'avait pas l'air trop méchant décidèrent de ranger leurs armes et commencèrent à lui parler des zombies. Zomblaf dit qu'il était au courant des rumeurs qui affirmaient que c'était de sa faute mais qu'il n'y était pour rien. Après plusieurs tests pour voir si il mentait, les aventuriers durent se rendre à l'évidence. Ils décidèrent donc de retrouver le paysan qui leur avait dit ça et réussirent à la localiser dans une taverne. Alors qu'ils commençaient à le menacer en lui demandant pourquoi il les avait envoyé sur une fausse piste, un consommateur se transforma en zombie et attaqua le « faux informateur ». Les aventuriers s'interposèrent mais le nouveau zombie armé d'une chaise réussit un 01 à son jet d'attaque contre Belraw qui perdit une grande partie de ses points de vie. Ils réussirent tout de même à l'assommer en se battant eux aussi avec des chaises trouvant ce mode de combat sympa. Ils allèrent voir le tavernier et après une série de questions, ils apprirent que les deux dernières bières que le zombie avait but était une bière blonde et une bière brune

Kanterbouref. Krom et Lind commandèrent une bière de chaque et décidèrent d'en boire une chacun et furent étonné que rien ne se passe. Belraw comprit alors qu'il fallait boire les deux et Lind et Krom burent chacun l'autre style de bière. Ils se transformèrent en zombie mais Belraw qui s'y attendait les assomma. Il traina alors les corps chez Zomblaf qui les analysa après avoir entendu le récit de Belraw et trouva l'antidote qu'il fit payer. Belraw prit les pièces dans les bourses des deux autres qui se retransformèrent en humain... et sautèrent sur Belraw pour lui faire boire les deux bières qu'ils avaient encore. Belraw se transforma en zombie, mais fut soigné grâce à son argent que les deux autres n'hésitèrent pas à prendre dans sa bourse. Une magnifique scène de rôle-play s'improvisa autour de la table à coup d'engueulades et d'insultes de bas étage. Finalement, ils retournèrent voir leur employeur qui leur dit qu'il fallait capturer Romulac, le PDG de la brasserie Kanterbouref.

Les aventuriers se rendirent donc vers la brasserie et analysèrent le terrain. Ils décidèrent que Lind et Belraw qui pouvaient se déplacer silencieusement prendraient une barque et passeraient par la rivière tandis que Krom qui ne peut pas se déplacer sans faire moins de bruit qu'un ogre soul tenterait de passer par la porte principal sans arme (pour augmenter ses chances et parce qu'il a bourre pif) en faisant le plus de bruit possible pour que les sentinelles le regarde au lieu de scruter la rivière.

Après avoir trouvé une excuse plausible (« J'ai reçu un tonneau percé : Je veut parler au PDG de cette brasserie : ») et avoir réussit un critique en charisme (je vous le jure !), Krom entra dans la brasserie et se dirigea vers le bureau de Romulac que les gardes lui avaient montrer pendant que Lind et Belraw qui avaient réussit à entrer tentèrent de chercher où se trouvaient les bières empoisonnées.

Krom se entra donc dans le bureau et ne voyant pas de gardes (ils étaient cachés), il commença à insulter Romulac en lui disant ce qu'il savait. Romulac fit un geste et deux gardes sautèrent sur Krom. Après quelques maladresses de la part des gardes (et non, pas de critique... mais bon... c'est pas mieux), Krom se retrouva avec une nouvelle épée et des gardes morts autours de lui. Romulac voyant cela se dirigea vers son passage secret qui menait vers les remparts. Krom décida de le suivre en appelant c'est compagnons. Il fit un test de force pour savoir si il criait assez fort et une réussite critique qui m'obligea à dire que seul c'est compagnons l'entendirent (alors que je voulais que toute la garde rapplique...). Krom attendit donc Lind (car Belraw n'avait aucune envie de l'aider) et se lança à sa poursuite. Pendant ce temps, le petit gros (Romulac) était descendu et se retrouva face à Belraw qui tenta de l'intimider et de se rendre gentillement. Après un échec critique de Belraw, le PGC (Petit Gros Chauve = Romulac) décida de remonter sur les murailles et de se mettre au milieu de ses soldats. Belraw le suivit et il se retrouva devant deux gardes sur les muraille alors que Lind et Krom

se retrouvaient eux contre trois gardes de l'autre côté. Le PGC quand à lui était au milieu et gueulait des ~~encouragem~~ des menaces à ses soldats.

Le combat fut intéressant surtout au niveau du nombre d'échecs critique de la part des soldats. Les aventuriers se retrouvèrent bientôt contre quatre soldats sans armes et un sérieusement amoché. Toutefois, le seul ayant encore son arme réussit un magnifique 02 et réussit à couper la jambe de Krom. Celui-ci réussit à résister à la douleur grâce à « truc de mauviette » et tua son adversaire. Le combat se finit. Belraw soigna rapidement la blessure de Krom qui décida de prendre sa jambe sachant qu'il y avait des magiciens dans les parages. Après avoir fait avouer au PGC ses méfaits, les aventuriers réussirent à l'emmener jusque chez leur employeur et refirent avouer au PGC grâce à Krom qui le menaça avec sa jambe au bout du bras...

Enfin, ils furent payés sauf Krom qui demanda à la place de se faire soigner la jambe. Ils passèrent tous au niveau 3 et tout le monde fut content.

Tout aurait pu être parfait sauf que Lind, ayant décidé de prendre une douche sur l'ordre de Belraw qui ne supportait plus de vivre avec des porcs, se fit surprendre par un barbare de niveau 2 qui cherchait un groupe d'aventuriers dans le coin. Après un 20 dans son test d'agoraphobie, Lind traversa toute la ville à poil jusqu'à une forêt où il se cacha. Et plus personne n'entendit parler de lui. Le barbare récupéra les affaires de Lind qu'il avait laissé et se fit accueillir par les autres aventuriers morts de

rire après avoir vu passer Lind à poil et gueulant.
Finalement, tout le monde fut content car Belraw n'aimait pas Lind qui était « un méchant elfe-noir » et Krom fut content de voire arriver un gars qui lui ressemblait un peu. Il fut toutefois déçu d'apprendre que son nouveau compagnon qu'il pensait encore plus bourrin que lui était en fait un ranger...

Un barbare ranger c'est bizarre mais pourquoi pas...?

Voilà. C'est finit pour ce compte rendu. Vraiment un scénario super ! Merci et bravo !

Slayne Elendil, MJ