

Les zombis de Mliuej

Résumé des épisodes précédents

Les personnages de départ étaient 3 pré-tirés : Shamrock de Noghall, magicienne humaine ; Warglah Zurguh, gladiateur barbare ; Ratir U'kla, voleur elfe noir.

Après avoir joué les scénarios Le camp des orcs, Les impôts de Valtordu et Le règne de Rulkor le Zwify, nous pouvons remarquer que les voyages ont bien (dé)formé la jeunesse : Shamrock a été surnommée « la magicienne en pyjama », Warglah « le barbare cul-de-jatte » (ça a repoussé depuis) et Ratir « l'elfe eunuque » (ça non par contre). Ils sont tous de niveau 2. Au dernier scénario, Carniférox l'ogre s'est pris d'amitié pour eux et les a rejoint (ils avaient du saucisson).

La guilde des Marchands, le shopping, l'enquête

Après avoir parlé avec Charles de Grubok (et négocié que le cadavre d'un aventurier toucherait quand même 75% de la prime, la prudence avant tout), les joueurs décident de faire une longue séance de shopping « Chez Bubus ». Le nain, ancien aventurier, ne se laisse pas prendre à leur baratin, reprend quelques ferrailles et tente de leur vendre des objets corrects. Fauchés, ils payent finalement à l'ogre et au barbare un casque Lebohaum.

Après avoir été mis au parfum par Charles, ils décident d'aller voir le cimetière et demandent aux fossoyeurs s'ils ont eu de l'agitation dans le coin et si leurs clients sont calmes ... rire des fossoyeurs. Ils rôdent dans les tavernes et finissent par tomber sur une bagarre de taverne qui finit en zombie partie. Après avoir tenté de les maîtriser, la magicienne lance une dissipation d'ivresse de groupe qui paralyse les zombies et permet aux gardes de la ville de faire leur travail (c'est à dire arriver après les événements, regarder les joueurs d'un air sournois, noter des choses sur leur carnet et emmener les zombies au poste). Commencant à se douter de quelque chose, les héros donnent à boire à un cobaye et observent ... et en tirent de mauvaises conclusions en pensant que seule la bière blonde est en cause. Ils tentent d'entrer dans la brasserie Kanterbouref en se faisant passer pour d'inoffensifs visiteurs et se font rembarquer. Ils échafaudent alors le plan de se déguiser en inspecteurs sanitaires et veulent demander de l'aide à la Guilde des Marchands.

Ils retournent voir Charles et lui présentent l'hypothèse de la bière blonde zombifiante. Ce dernier leur rit au nez en leur disant qu'il en a juste bu à midi. Les joueurs attendent la transformation ... et rien ne se passe. Ils lui font quand même part de leurs soupçons sur la Kanterbouref, mais rien ne leur permet de mettre sérieusement en cause le riche brasseur de bière. De plus, l'idée d'inspecteur sanitaire le fait aussi rire parce qu'aucune brasserie n'a jamais subi un contrôle sanitaire mais surtout parce qu'il n'a pas envie de se mouiller en aidant matériellement les héros. Après une bonne nuit de repos (deux chambres : celle des pue-des-pieds et celle des personnes sans testicules), les joueurs refont un test et trouvent que c'est finalement le mélange blonde/brune qui est en cause.

Ils retournent donc chez Charles de Grubor (ter repetita) qui admet que c'est une hypothèse valable, mais ne peut toujours rien faire, exige une preuve tangible ou des aveux, et commence à en avoir marre de leur tenir la main.

La brasserie, le fleuve, le saucisson

Les joueurs décident donc d'infiltrer la brasserie de nuit, par le fleuve. Après avoir débarqué sans encombre et en silence, tout le monde se met à faire du bruit (« c'est à cause de l'équipement »). Deux gardes accompagnés de leur chef viennent à la rencontre du groupe tandis que deux archers les canardent depuis le chemin de ronde. Après avoir pris deux flèches, la magicienne va se cacher dans un tas de houblon. Tandis que l'ogre

et le barbare ratent leur jets et regardent les gardes se tuer entre eux à la suite d'échecs critiques, l'elfe noir va tenter d'éliminer un archer. Après ne pas avoir trouvé l'escalier, il finit finalement par attaquer un des archers. L'autre s'enfuit pour prévenir Robert Romulac. Voyant qu'il n'y a plus d'archers capable de la planter, la magicienne sort de son tas de grains et vient aider les deux bourrins. Après un ensablement oculaire de Munff, le chef des gardes est à terre et achevé, de même qu'un de ses hommes à qui il venait de casser le bras. Le troisième est mort depuis quelques tours déjà. Voyant cela, l'archer restant sauta de la muraille pour s'enfuir, rata son jet et se cassa les deux jambes (« Il a fait ça pour nous priver de l'XP, le salaud – Est-ce que ça donne de l'expérience de faire suicider les gens ? »). La compagnie se met alors à fouiller l'endroit. Le barbare se rue sur la tour où s'est réfugié l'archer, la magicienne explore le bâtiment principal, l'elfe va voir le laboratoire et l'ogre fouille le garde-manger. Là se passent des choses extrêmement étranges. Le barbare engage le combat avec l'archer dans le bureau et évite un coup fatal à la tête grâce à son casque Lebohaum (super placement produit au passage). Il galère et hurle à l'aide. Seul l'elfe noir le rejoint car la magicienne vient de faire deux échecs critiques consécutifs à son jet de fouille et reste là à baver tandis que l'ogre finit d'abord de piller le garde-manger, puis glisse sur de la charcuterie en voulant rejoindre le combat.

L'archer mort, les personnages trouvent Romulac sous son bureau, écoutent son monologue d'une oreille distraite, l'assomment, le saucissonnent puis quittent en barque le terrain de leurs *hum* exploits. Après une fausse manœuvre de l'elfe à la barre, la barque chavire et tout le monde manque de se noyer (y compris Romulac, repêché in extremis par l'ogre). Ils arrivent donc, mouillés avec un homme attaché sur l'épaule à leur auberge et réussissent, grâce à un jet improbable, à faire croire que le PDG fou est un saucisson pour l'ogre. Oui, oui, un SAUCISSON ...

Le lendemain matin, ils intimident Romulac pour lui faire signer des aveux écrits avant de se rendre compte qu'ils n'ont ni papier ni plume. Ils traversent donc la ville avec leur paquet dissimulé sous la couverture de la magicienne et le font avouer devant Charles.

C'est une victoire mais bon, quand même ...