

La foire de Ravsgalat



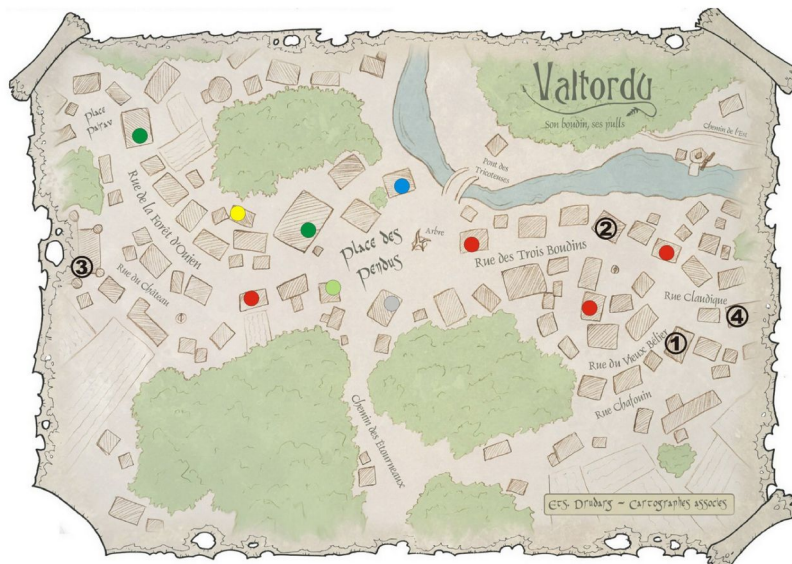
Par *Le Gobelin*

<https://leblogdugobelin.wordpress.com>

legobelinvert at protonmail.com



Attablé dans l'auberge des Trois Boudins de Valtordu, Ungrim Poing d'Acier reprend des forces. Après plusieurs jours de marche harassante, il a décidé de se fixer dans cette petite localité, réputée pour ses boudins. Certes ça ne vaut pas la bière servie dans sa mine natale, mais foi de nain, ces petites charcuteries feront l'affaire avant de repartir à l'aventure. Le village est en effervescence, à la veille de la grande foire de Ravsgalat.



- | | | |
|------------------------------------|---------------------|---------------------|
| ● Boucheries (spécialité : boudin) | ● Auberges | ● Bazar de Valtordu |
| ① Serrurier | ③ Château | ● Boulangerie |
| ② Taverne du Chien qui Pleure | ● Forgeron-Armurier | |
| ● Poste de garde | ④ Donjon Facile | |

Son repas terminé, Ungrim tire de sa besace sa pipe en bois et commence à prendre quelques bouffées. Le patron de l'établissement s'approche pour débarrasser sa table et la conversation s'engage. Il lui apprend qu'une certaine **Béatrice**, une employée par intermittence de son établissement a disparu il y a environ trois jours. Ungrim se propose de la retrouver et se présente au patron comme aventurier. Ce dernier regarde le nain pouilleux de haut en bas et le toise avec méfiance. Mais après une réussite à un jet de charisme il finit par lui décrire alors la demoiselle, permettant au nain de gagner ses premiers points d'expérience. Cette information précieuse en poche, Ungrim se décide à partir à sa recherche. Mais au préalable il examine la taverne, histoire de savoir un peu plus où il met les pieds. Réussissant un test d'intelligence, il découvre un escalier secret au fond de l'établissement dont il note l'emplacement. On est jamais trop prudent au milieu de ces humains !

Ungrim sort alors sur la *place des Pendus* la bien nommée, car un malheureux bougre balance au bout d'une corde au grès du vent sur l'arbre de la place. Il se dirige vers le bazar, à la recherche de quelques indices mais n'apprend que quelques éléments supplémentaires, sans plus. Après un retour sur la place, il tente sa chance vers le poste de garde. A l'accueil très froid qu'il reçoit, il comprend que la recherche de la disparue est un sujet sensible, et que les gardes ne lui seront d'aucune aide dans son enquête. En effet, leur incompétence commence à alimenter les discussions dans le village, et s'ils veulent garder leur boulot confortable, ils leur faudra des éléments concrets dans la recherche de **Béatrice**. Pas besoin qu'un nain puant vienne en plus les déranger !

Ungrim se dirige alors vers une boucherie à proximité, mais elle ne lui inspire pas confiance et il ressort aussitôt. Il prend alors la direction du *Donjon Facile*, une boutique d'équipements, car **Béatrice** est la fille du patron. Ce dernier est très ému, ce qui se comprend, et le nain doit réaliser un test d'intelligence pour gagner sa confiance. Après une superbe réussite critique, le patron se confie à Ungrim, et se dernier engrange de précieux renseignements supplémentaires, notamment sur le petit ami de Béatrice, **Ben**, le forgeron. Le nain décide d'aller interroger ce proche de la disparue et se rends à la forge du village. Le bruit de frappe sur le métal indique que **Ben** est bien là. Il est un peu à cran, mais le fait qu'Ungrim vienne de la part de son beau-père le rassure un peu. Le nain cherche à le convaincre de sa bonne foi dans cette enquête et met en avant ses qualités d'aventuriers mais il échoue à un test de charisme, et le forgeron ne se laisse pas duper. Il est vrai que la dégaine du nain trahit sa nullité, et **Ben** refuse de l'aider davantage.

L'enquête de l'aventurier débutant piétine alors, et il revient vers *l'auberge des Trois boudins*, qu'il découvre fermée pour l'après-midi. Il décide de retourner à la boucherie voisine, et en discutant avec l'employé il lui achète quelques boudins. Au moins s'il rentre la queue entre les jambes dans sa mine, il pourra prouver aux autres qu'il s'est aventuré dans le monde des humains. Il glane auprès du boucher à moitié débile quelques informations supplémentaires sur les personnages de la ville, en espérant qu'elles pourront lui être utiles plus tard.

En ressortant *rue des Trois Boudins*, il se rend vers la *Taverne du Chien qui pleure* qui a brûlé il y a quelques temps. Il est abordé par un vieil homme rabougri qui lui demande s'il est sur une enquête. Ungrim lui répond par l'affirmative. Le vieux lui apprend que la foire de Ravsgalat attise les convoitises entre commerçants, car d'importantes sommes d'argents sont en jeu. Il lui parle notamment des **Flantier**, concurrents des **Jobard**, qui ont gagné les deux derniers concours de boudins. Selon lui, la disparition de **Béatrice** serait lié... Ungrim gagne 2 points d'expérience

supplémentaires.

Il traverse la *rue du Vieux Bélier* pour se rendre chez le serrurier. Ce dernier est devant sa porte et l'invite à rentrer d'un signe de tête énigmatique. Il lui propose alors une clé pour crocheter les portes, pas vraiment légale... Le nain décide de lui acheter pour 30 PO et gagne 1 point d'expérience. Son niveau d'adresse ne lui permet pas de l'utiliser pour le moment, mais sait-on jamais !

En débouchant dans la *rue Claudique*, Ungrim croise un paysan installé à fumer sa pipe. Alors qu'ils discutent, ce qui permet à Ungrim de gagner 1 point d'expérience, il entend des éclats de voix derrière lui et décide de se diriger vers eux. Un homme est en train de frapper violemment une femme ! Sa première pensée est de se dire qu'elle l'a peut-être méritée, puis il se dit que c'est l'occasion de prouver à tous sa valeur d'aventurier. Il agrippe sa hache et se décide à foncer dans le tas ! Ungrim se retrouve à se battre avec le **mari jaloux** !

MARI JALOUX	
Attaque (AT)	9
Parade (PRD)	7
Protection (PR)	1
Courage (COU)	12
Armé d'une fourche	1D6+2
Energie Vitale	20

Le nain attaque en premier, mais son adversaire parvient à effectuer une parade. Le mari jaloux réussit alors une attaque critique qui endommage la cote de maille d'Ungrim et lui fait perdre 8 PV ! Il parvient à toucher le mari indélicat, mais ce dernier réussit une parade critique ! La hache d'Ungrim ripe sur la fourche du mari et lui échappe des mains, en volant six mètres derrière lui ! Coriace ce **mari jaloux**... Profitant d'une attaque raté du mari, Ungrim parvient à récupérer son arme. Après un échange de coups, il parvient à le blesser (- 7 PV), mais manque de briser sa hache ! Surpassant la combativité nullissime du nain, le mari jaloux réussit deux coups critiques dont un qui brise son armure et son casque ! Ça commence à sentir le roussi cette histoire... Malgré une auto-blessure du paysan de Valtordu avec sa fourche, Ungrim descend à 3 PV sur une dernière attaque du mari et s'affale dans une flaque boueuse de la *rue Claudique*. La dernière image qu'il voit avant de s'évanouir est le ciel et le mari jaloux qui le surplombe de son air mauvais tout en l'insultant et lui crachant dessus.

Quand Ungrim reprend ses esprits, la rue est déserte. Son corps est meurtri par les coups et ses vêtements sont trempés. Une tenace odeur de chien mouillé se dégage de lui. Il dépense 1 point de destin et mange le boudin qu'il a acheté un peu plus tôt pour reprendre un peu d'énergie. Quelle idée a-t-il eu de s'occuper de cette histoire ! Et son enquête qui n'a pas avancé d'un pouce ! Il se voit déjà devenir la risée de la mine et subir les quolibets de **Brunnard**, le responsable de la mine Est. Qu'est-ce qu'il est chiant celui là, surtout quand il a pris des chiantos avant ! Ungrim ne peut pas se résoudre à vivre cela.

Il revient dans la *rue des Trois Boudins*, puis sur la *place des Pendus*. Il décide d'aller vers l'ouest, dans la *rue de la Forêt d'Ouien* pour retourner chez **Ben**, dans l'espoir de regagner sa confiance. Et c'est une réussite ! En gagnant quelques points d'expérience il apprend le lieu secret où le couple avait l'habitude de se voir... Ungrim s'y rend directement. Ayant l'information des rubans rouges de **Béatrice**, il découvre qu'elle est passée par ici en laissant volontairement des traces, comme un jeu de piste... L'enquête semble prendre forme et le nain retrouve de l'espoir dans cette aventure ! Il s'enfonce dans le *bosquet de Gnoulouf* et découvre une large cabane au milieu des bois. **Béatrice** y a été emmené, c'est une certitude !

La cabane est entourée d'un enclos où paissent des moutons. Le nain se faufile discrètement autour et s'approche d'un abri. Une forte odeur de sang le saisi et il constate que c'est un abattoir pour moutons... La maison est à deux pas et tout en courbant le dos, ce qui n'est déjà pas facile pour un nain, il s'approche à pas feutré de l'entrée. Concentré au maximum pour faire le moins de bruit possible, il n'a pas le temps de se rendre compte qu'un énorme **chien** lui saute dessus !

CHIEN	
Attaque (AT)	11
Esquive (ESQ)	9
Protection (PR)	1
Courage (COU)	12
Mâchoire	1D6+2
Energie Vitale	15

Avec un nombre de PV insuffisant, à la première morsure, Ungrim s'évanouit de nouveau. Il dépense son dernier point de destin pour s'en sortir, mais l'aventure s'arrête là, un autre aventurier ayant réussi à sauver **Béatrice** avant lui... La piste de **Jobard** était donc bien la bonne, la cabane où était retenue **Béatrice** lui appartenant. Quand le nain reprend ses esprits, il reconnaît la chambre de l'*auberge des Trois boudins* qu'il a loué. Son corps lui fait horriblement mal, mais c'est son amour propre qui a été le plus touché dans cette première aventure. Surtout, il ignore comment il a pu se retrouver dans son lit après avoir perdu connaissance dans le *bosquet de Gnoulouf*...