

Introduction :

L'histoire se déroule dans la région des Montagnes du Nord, avec au centre de l'action la ville de Mlinej. Le groupe de départ, composé de DEOLIA, Demi-Elfe et Mage de Tzinntch ; HOG ZOG, Ogre Guerrier suivant aveuglément le moindre de ses ordres (forcément, elle seule est à même de comprendre ce qu'il dit, elle gère d'ailleurs ses finances) ; et enfin de FIQWEN, un Demi-Elfe Voleur expérimenté mais qui a l'habitude de planquer le fruit de ses larcins un peu partout (et forcément, il fini par en oublier ses cachettes). Ces derniers ont rencontré Syajek au « Tabouret à l'Envers » et ont accepté pour 8500 PO d'aller récupérer le rapport perdu de Psaltérion dans la tour de Minas T'irrite, non sans méfiance cependant (eux non plus n'échapperont pas à la fameuse carte à 3 PO). Finalement, pour se défouler un peu et acquérir de l'expérience avant de se lancer à l'assaut du donjon, ils décident de se rendre au Bureau des Emplois pour effectuer une ou deux sous-quêtes.

Ils ont accepté une mission consistant à retrouver une lettre dans Mlinej et la livrer à un nain répondant au nom d'Istpak (voir quête « La Missive »). Quelques moments mémorables ont eu lieu, dont entre autres un PNJ assommé au milieu de la Place Bouchon, des ennuis avec la Milice évités de justesse, une **Dissipation d'ivresse de groupe** critique lancée dans une taverne, la douloureuse escalade nocturne d'une auberge pour éviter la honte de devoir frapper à la porte, une lettre et un anneau non-identifiés récupérés, un bourgeois tabassé et volé dans une ruelle sombre, et enfin le commanditaire de la quête laissé sans arme, sans or et sans vêtements à la porte -défoncée- de sa maison (mais ils lui ont au moins laissé sa lettre).

De retour au Bureau des Emplois de Mlinej, en prétendant que leur quête s'est bien passée, ils s'acquittent de la taxe que le guichetier s'empresse de transmettre à la Caisse des Donjon, ainsi que 50% des gains de Déolia au Temple de Tzinntch à Glargh par **familier express** (service gratuit mis en place par le Culte dans tout bon centre administratif). Ils en profitent pour réserver une quête concernant la protection d'un VIP jusqu'aux mines de Jambfer (voir quête « L'escorte »), et retournent passer la nuit à l'auberge. Sur le chemin, ils croisent leur futur employeur, ZAZ, aussi surnommé **le Joyeux Joaillier**. Il est accompagné par deux autres gardes du corps engagés précédemment : JADE, une Mage Humaine spécialisée dans l'Illusionnisme, et ARAHAD, un Humain Assassin plutôt malhabile. Voyant que Zaz force ses deux gardes du corps à faire un spectacle de ménestrels devant l'auberge des 16 Chopines, tous comprennent que gérer un tel PNJ ne va pas être chose aisée. Ils accostent finalement leur futur employeur et entrent dans l'auberge pour se restaurer. Le rendez-vous est fixé le lendemain matin à 8 heures aux portes Nord de la ville. Alors que le Joyeux Joaillier retourne dormir à sa boutique, Jade et Arahad se greffent au groupe, tant bien que mal. De toute façon, ils sont amenés à collaborer, donc bon...

Après une nuit plutôt tranquille (sauf si l'on compte la ballade de Fiqwen qui en a profité pour voler des PNJ en intervertissant divers objets entre les propriétaires, et ce afin de brouiller les traces), les aventuriers se retrouvent devant un petit-déjeuner copieux et un ogre affamé obligé de reprendre une portion payante. Ils obtiennent même une réduction sur la chambre avec une sombre histoire de draps sales. Mais les ragoûts qu'ils avaient acheté à l'auberge lors de la quête de la Missive ont tourné, et ils s'en débarrassent dans l'arrière-cour. Déolia butte dans un casque rempli de vomis, et malgré le dégoût de ses compagnons, elle le lave et s'aperçoit qu'il s'agit d'un casque Lebohaum neuf (tiens, ça me rappelle quelque chose cette histoire...), profitant ainsi de son premier Débilibeuk. Mais une Calamité Mankdebol en attente choisit ce moment pour se déclencher, la **Bactérie de Niourgl**. Toutes les rations achetées en prévisions du voyage se décomposent (sauf celles de Arahad et Jade qui sont restés à l'intérieur) ; ils doivent donc tout racheter. Une fois les derniers préparatifs effectués, ils sortent de l'auberge et commencent à se diriger vers la sortie Nord de la ville, accompagnés du sourire de Fiqwen qui pense au bazar futur lorsque les propriétaires des objets escamotés se réveilleront. Au passage, il s'arrête à la Boucherie située devant le **Poste de Garde** pour acheter un sandwich au saucisson (dont la moitié coupée en tranches !). Alors qu'ils continuent en direction des portes, la première véritable action de leur quête survient près de la Taverne « Chez Bulinette ».

Laissez-moi vous narrer la suite de cette histoire...

Comment passer 20 mn sur un rat :

Sur un jet de détection critique, Arahad observe attentivement la rue et remarque un mouvement dans un buisson, près d'une maison qui jouxte la taverne. Jade effectue alors une **Détection de Flumitor** qui ne laisse aucun doute : la présence d'un ennemi est définitivement confirmée ! Déolia demande à l'Ogre d'aller attraper la chose qui remue dans le troène, et se décale légèrement vers la droite alors que tout le monde avance prudemment (en restant tout de même derrière Hog Zog). Pendant que Arahad va se poster à l'autre bout de la rue pour surveiller l'arrivée d'éventuels miliciens ou habitants, Jade a l'idée de lancer un sort de **Peau de Bananane de Morzak** en prévision de l'échauffourée. Mais bien sûr, tandis que l'Ogre avance son bras au-dessus du buisson, la peau se matérialise derrière ce dernier qui ne remarque rien. C'est alors que tout dérape...

Un **Rat Pesteux** surgit soudainement du buisson et prend l'Ogre au dépourvu, lui infligeant une méchante blessure à la main. Celui-ci recule brusquement en évitant par pure chance la peau de bananane. Furieux, Hog Zog tente de répliquer en écrasant le Rat avec sa massue, mais frappe le sol avec fracas sans toucher la petite créature. Prompt à réagir, Fiqwen essaie de la transpercer de sa lame, et échoue en frôlant de près l'Ogre. Jade avance pour l'écraser avec son bâton mais fait un Fumble et le lâche. Alors que son arme part en arrière et dévale la rue, Arahad fait toujours le guet ; Déolia court quant à elle à la suite du bâton perdu pour s'assurer que personne ne s'en empare (notez qu'elle ne le rapporte pas à son propriétaire pour autant). Le Rat, furieux d'avoir été dérangé, se rue sur la première personne en face de lui, c'est-à-dire Jade, qui n'a plus son bâton pour parer l'attaque : le fielleux rongeur plante ses dents dans la jambe de la Magicienne, mais sa botte absorbe la majeure partie de la morsure. On aime faire les malins et dévaliser les PNJ, mais face à un rat c'est tout de suite plus dur !

L'Ogre et le Voleur persistent dans leurs assauts sur le Rat qui esquive et bondit dans tous les sens ; Jade va récupérer son bâton auprès de Déolia qui ne compte pas s'engager outre mesure dans la bataille, et Arahad décide de rejoindre le groupe des combattants. Il tente une attaque d'opportunité en lançant sa dague, mais rate la petite cible à cause du malus et perd son arme (forcément, un rat...). Il dégaine sa rapière et se jette dans la mêlée chaotique, où tout le monde manque de se toucher de justesse et où le rat esquive sans pouvoir répliquer efficacement. Déolia ne semble toujours pas disposée à agir, et Jade argue que la pauvre créature ne leur a rien fait au départ et qu'ils n'avaient qu'à pas la déranger. Bref, la situation semble dans une impasse...

C'est à ce moment que l'Ogre (qui est intelligent pour sa race) rompt le combat et lance un saucisson sur le Rat Pesteux. Une réussite aux dés plus tard et l'animal s'enfuit entre les jambes du Voleur avec le saucisson, pour disparaître dans la nature. Pas d'XP pour la compagnie et un saucisson perdu, mais une façon intéressante d'utiliser la nourriture en combat a néanmoins été trouvée. Le groupe se désole de cet échec, mais Déolia fait justement remarquer qu'il ne leur reste plus que quelques minutes avant l'heure du rendez-vous. Elle soigne rapidement les deux blessés avec un **Soin des blessures légères** pour éviter une future infection. Gardant en mémoire l'humiliation cuisante qu'ils viennent de subir, ils reprennent leur chemin vers le point de ralliement. Jade demande finalement à ce que l'incident fâché soit oublié et que le groupe n'en fasse plus jamais mention...

Les gardes c'est sympa, mais faut quand même y aller ! :

Le groupe arrive devant les portes de la ville. Déolia demande directement aux gardes en faction s'ils ont vu récemment passer un type excentrique avec un chapeau rouge récemment, car c'est justement leur employeur.

« Ah, vous voulez parler d'Zaz, le Joaillier ? Ouais, d'ailleurs nous z'a taxé l'une des épées d'la garnison et va falloir qu'on justifie auprès du Capirol, nous. Si vous êtes ses potes, va falloir nous filer deux pièces d'or ! »

Sentant sa bourse menacée, Déolia utilise sa compétence de FARIBOLES pour embrouiller le milicien en lui faisant croire que non, ils ne sont pas ses amis, mais des employés mécontents qui doivent le retrouver pour se faire eux aussi payer des créances. Le garde les laisse passer, compréhensif, et la troupe s'engage sur le sentier.

« Et si vous pouviez lui d'mander nos deux pièces d'or au passage, ce s'rait sympa aussi. Et maintenant, euh... Bon ben, dégagez et faites pas les malins ! » (Ah là là, la force de l'habitude...)

Ils retrouvent un peu plus loin le Joyeux Joaillier, en train de s'entraîner avec la lame en question. Ceux-ci lui passent un savon en prétextant que sortir de la ville seul et sans escorte, c'est imprudent pour le déroulement de la mission. Malgré leurs efforts, ils n'arriveront pas à lui faire ôter son voyant chapeau de ménestrel rouge. Enthousiaste, il déclare qu'il est temps pour eux de se mettre en route vers les mines de Jambfer, et au trot !

Les bienfaits de la marche forcée et le « Troll Fonceur » :

C'est finalement au pas de course que les aventuriers effectuent la première partie du voyage. Comme ils vont à peu près en ligne droite, ils ne passeront pas par la ville abandonnée de Birtek et couperont à travers les territoires sauvages. L'entreprise est un peu risquée mais il n'ont pas d'autre choix : ils doivent arriver aux mines le soir même pour les négociations ! Arrivés à un kilomètre de l'endroit où la rivière Puduk prend sa source, les aventuriers entendent un cri léger mais néanmoins féroce retentir. Tous se mettent en formation défensive, et Jade obtient un critique à la **Détection de Flumitor** : elle perçoit un **Troll des Collines Berserk** qui s'approche rapidement vers le groupe depuis l'Est. C'est donc par la vallée de Moo-duj-nou qu'il arrive, à environ un demi-kilomètre. Alors que les aventuriers débattent s'ils doivent faire face ou bien fuir, ils voient le Troll apparaître en haut d'une colline à seulement 300 mètres d'eux, et qu'il accoure relativement vite dans leur direction.

Les aventuriers n'ont plus beaucoup de temps devant eux, et préférant sacrifier la protection du VIP à leur gain personnel d'expérience, ils prennent le parti de fuir dans la direction opposée. Mais après quelques secondes, ils se rendent compte que quelque chose cloche. Se retournant, ils constatent que le Joyeux Joaillier, l'épée brandie, fonce tout droit sur le Troll en hurlant des borborygmes incompréhensibles. Les aventuriers sentent qu'ils doivent réagir, et vite ! Déolia ne se pose aucune question et exécute sur-le-champ un sort de **Bananane de Morzak**, dirigé droit sur Zaz avant qu'il ne s'éloigne de trop. La chance est au rendez-vous et ce dernier s'étale sans perdre de PV sur le sol en lâchant son épée, qui se plante un peu plus loin devant lui. Le groupe forme alors un rempart défensif entre leur employeur et le colosse qui sprinte toujours dangereusement vers eux. L'Ogre s'avance un peu, prêt à l'accueillir de pied ferme, tandis que l'Assassin ramasse l'épée du Joaillier et que le Voleur reste auprès de lui, tant pour vérifier qu'il va bien que pour l'empêcher de retourner inconsidérément à l'assaut.

Le Troll n'est plus qu'à 150 mètres à vue de nez. Déolia et Jade décident de mettre leurs pouvoirs en commun et mettent au point une innovation pour le moins atypique : un double-sort simultané de **Gifle de Namzar**. Une fois le temps de préparation écoulé, elles arrivent peu à peu à libérer leur puissance magique avec succès, et le Troll n'est plus qu'à une vingtaine de mètres de l'Ogre. Ayant d'ailleurs retenu la leçon du précédent combat, il effectue un critique sur un **lancer de saucisson**, qui rebondit malheureusement sans aucun effet sur le Troll. Mais alors qu'il s'apprête à percuter son congénère monstrueux civilisé de toute sa masse, deux incroyables chocs sortis de nulle part le frappent au même moment de chaque côté. Complètement sonné, il tombe à genoux et tente tant bien que mal de se relever. Visiblement, la collaboration magique a eu l'effet escompté ! Prenant l'initiative et profitant de l'ascendant qu'il a temporairement sur le Troll, l'Ogre a l'intelligence d'effectuer une attaque localisée sur les parties génitales du Troll Berserk. Empoignant son épée cette fois-ci, il réussit de justesse et tranche l'un des testicules du monstre. La douleur le réveille immédiatement, et il se met subitement à agiter sa massue dans tous les sens, tenant sa blessure de son autre main. L'Ogre arrive à esquiver les coups maladroits, et l'Assassin profite de la distraction du Troll pour lancer sur lui une dague depuis une distance de 10 mètres.

À la surprise de tout le monde, l'arme s'enfonce dans l'épaule droite du monstre qui ne peut désormais plus endiguer son hémorragie. Alors que Fiqwen gère le Joyeux Joaillier, Déolia prépare une **Boule de feu majeure** (pratique d'être Mage de Tzinntch), alors que Jade repart sur une seconde **Gifle de Namzar**. Hog Zog rate son attaque et Arahad couvre rapidement la distance en dégainant son épée. Malheureusement, lui aussi manque son coup et se prend un prime un revers de massue involontaire en pleine tête (un peu amorti par son casque). Voyant que le Troll perd de plus en plus de sang, Déolia libère la boule de feu mais le sort s'évapore. Un peu fatiguée par la dépense magique, sa comparse prend plus de temps pour lancer son sortilège. Hog Zog demande une seconde attaque localisée dans les parties génitales, qui amène à une situation plutôt cocasse...

◆ Perles JDR (n°1) : - L'Ogre : « *Alors, mon coup a emporté le reste ou pas ?* » (en langage des monstres)

- Le MJ : « *Eh oh, tu veux pas non plus lui **décapiter la bête** tant que t'y es ?!* » (rires)

Bref, vous l'aurez compris, il n'a pas réussi à trancher « le reste » ; il porte cependant un joli coup au bas-ventre. Mais avant que l'Assassin puisse porter un coup fatal à la bête, Jade fait un Fumble puis le rattrape en faisant 1 au dé. La magie percute violemment le Troll, l'envoyant valser à deux mètres de là. Il ne s'en relèvera plus jamais. La Magicienne récupère donc toute l'expérience du Troll devant le groupe légèrement médusé d'avoir passé tout ce temps à harceler le monstre ; les autres se contenteront donc du bonus d'XP pour les actions mémorables en combat. Hog Zog se demande rapidement si les Trolls des Collines Berserk ont bon goût, et l'Assassin va récupérer sa dague toujours encastrée dans son épaule. Déolia décide de fouiller ledit monstre et trouve une **fourchette édentée**, une **montre qui tourne à l'envers** et un **ressort**, en se demandant ce qu'ils vont en faire...

Un MJ névrosé et une courte pause après l'action :

Exténués, les aventuriers tentent de contenir l'élan de joie de leur commanditaire. Non, il ne pourra pas reprendre son épée confisquée par Arahad ! Non, il ne pourra pas non plus emporter une jambe ou un bras du Troll Berserk pour le garder en souvenir. Et surtout, il ne devra plus foncer sur les monstres ou s'éloigner ne serait-ce qu'un peu de l'un des membres du groupe d'escorte ! Mécontent mais obligé de reconnaître le bienfondé de leurs requêtes, Zaz est obligé d'accepter leurs recommandations, sans enthousiasme - mais cela n'a aucune gravité pour eux. Encouragés par cet élan de concessions du Joyeux Joaillier, ils se prennent aussi la tête pendant 10 mn pour qu'il retire son chapeau de ménestrels, ou de le leur confier sans garantie de le retrouver plus tard. Déolia tente même un sortilège de **Couture d'Ilgard niveau 1** pour déclencher un éventuel effet, mais elle ne réussira qu'à recoudre l'un de ses trous. Passablement ennuyé de leur manège sournois (toujours à tester mes limites ceux-là !) je leur rétorque que le chapeau rouge du Joaillier est maudit : s'il le retire, il mourra ! (équivalent du « Ta gueule, c'est magique ! ») Faudra que je trouve d'autres phrases pour MJ, genre « Les dés ne servent qu'à faire du bruit ».

Ils n'insistent pas, comprenant que leur mission de protection vient de s'avérer légèrement plus dure que prévue. L'Ogre – ou plutôt son ventre – fait prendre conscience à tout le monde qu'il n'est pas loin de midi et que la bataille imprévue leur a ouvert l'appétit. La Mage de Tzinntch ne soigne qu'un seul PV de l'Assassin, histoire de ne dépenser aucun PA (on remarque la radinerie où elle se trouve), et tous se jettent sur leurs rations. Prenant conscience que nombre d'entre eux ont emporté des outres mais ont oublié de les remplir (c'est ballot, hein ?), Déolia partage un peu de son eau avec Jade par pure solidarité féminine entre Magos. Pour que l'Assassin lui fiche enfin la paix, elle dépense quand même 1 PA pour remplir entièrement son outre d'eau d'eau potable grâce à la **Création d'eau** (sort généraliste de niveau 2). Ayant récupéré quelques points de vie, ils se remettent en route à un rythme plus tranquille, accompagnés par la musique que Zaz tire de son harmonica. En effet, celui-ci étant vexé d'être relégué en second rôle, il a sorti un instrument de sa veste et s'est mis à en jouer. Le groupe exaspéré tente de le lui confisquer, mais abandonne bien vite en voyant l'attitude bornée du PNJ (et par extension, du MJ).

« Entretien avec un Archimage » avant les mines :

Après avoir dépassé la ville de Birtek et laissé derrière eux le paysage désolé qu'ils en apercevaient au loin, les aventuriers se retrouvent le sentier qui mène aux mines de Jambfer. Quelques kilomètres plus loin, alors que la végétation se fait plus dense autour d'eux, la compagnie aperçoit au loin une grande silhouette de taille humaine. L'après-midi est déjà bien avancée mais personne ne relâche sa vigilance pour autant. Ils envoient l'Assassin se cacher dans les buissons et fourrés qui bordent la route, puis attendent l'arrivée du voyageur. Il s'agit d'un homme d'âge avancé, avec une barbe grisonnante et habillé d'une robe blanche. Arrivés à leur hauteur, il s'arrête et toise d'un air curieux ces aventuriers qui semblent vouloir lui demander quelque chose. Ce que s'empresse bien sûr de faire Déolia et sa retenue *légitime*, en lui demandant sans détour qui il est et d'où il vient...

« *Ce ne sont pas vos affaires jeune fille, et la plus élémentaire politesse voudrait que vous me donniez votre nom avant de me demander le mien, me semble-t-il...* » répond le vieil homme d'un air las et désintéressé...

Loin de se démonter, la cultiste de Tzinntch lui révèle son nom, et repose la même question que précédemment. Il dit enfin s'appeler « Glandalf le Sale » (mais si, vous savez, celui que tout le monde confond avec le type de la Calamité Mankdebol n°69, **Barrière Magique**). Vous l'aurez compris, ce nom ne dit *absolument rien* aux joueurs, qui tentent quand même de profiter de la situation. Alors que le vieux leur explique qu'il revient des mines de Jambfer où un Golbargh a récemment été trouvé et abattu dans les niveaux inférieurs, Déolia utilise sa compétence MEFIANCE pour savoir s'il ment – mais visiblement non. L'attention du vieil homme est soudain attirée par l'harmonica que le fantasque Joaillier tient encore entre ses mains : il tient absolument à s'en porter acquéreur, reconnaissant là un instrument forgé par un maître ménestrel d'antan. Mais les autres ne veulent pas le laisser s'approcher de Zaz, qui aurait pourtant aimé avoir une discussion avec l'énergumène en robe blanche.

Déolia se glisse discrètement derrière lui pour tenter un vol perfide, mais Glandalf tourne vers elle ses yeux et la fixe intensément sans rien dire. Au bout de quelques secondes interminables, elle abandonne ses vils projets. Voyant que la situation stagne et ne lui apporte rien, il décide de s'en aller en disant qu'il n'a pas que ça à faire et que son temps précieux n'a pas à être gâché ainsi par une compagnie de bouseux - ce à quoi les intéressés répondent un joli « bon débarras ». Maintenant assez loin, il se retourne une dernière fois et relance à la volée « de toute façon, votre assassin dans les buissons il est trop inutile ! ». Oui, y'en a avec qui vaut mieux pas jouer.

Seule Jade est réellement déçue de son départ car elle le trouvait beau ; elle voulait d'ailleurs obtenir grâce à son charisme le **numéro de Palantir** de l'Archimage. Arahad, voyant qu'il est concerné, sort de ses buissons en demandant s'il doit le rattraper pour régler son compte, mais les autres joueurs lui conseillent de laisser tomber. Si vous voulez mon avis, c'était la chose la plus évidente à faire dans le sens où Glandalf n'était rien de moins qu'un des célèbres Istarés de la Terre de Fangh. Forcément, prendre par surprise un PNJ qui possède la capacité de détecter les intentions, c'est pas ce qu'il y a de plus simple... Ils reprennent donc leur chemin au pas de course, pour rattraper tout le temps perdu à cause de cette rencontre inopportune. Surtout, ils en ont à nouveau la capacité après avoir récupéré activement leurs forces en marchant. C'est donc épuisés qu'ils arrivent en vue des portes de Jambfer, juste en début de soirée. Le rythme imposé au long de la journée ne leur a tout de même pas fait que du bien, et chacun se retrouve avec 2 EV en moins car ils n'ont pas l'habitude de la course de fond.

Laissant le Joyeux Joaillier accompagné par l'Ogre se présenter au poste de la garde, les aventuriers accostent un nain en faction. Il leur demande pourquoi ils sont ici, et les joueurs répondent qu'ils accompagnent un type nommé Zaz. Le nain les informe que le Joaillier est plutôt connu ici : c'est l'un des seuls humains à fréquenter véritablement leur « Marché aux Pierres » et à être toléré, du fait de son originalité. Certaines mauvaises langues racontent même qu'il aurait le cerveau ramolli d'un mangeur de salade, mais « *c'est faux parce qu'il est plus intelligent que la plupart des autres humains !* » (forcément, il aime les pierres et en fait même le commerce).

Ils évoquent aussi un vieil homme croisé sur le chemin de la mine qui a fait mention d'un Golbargh terrassé aux niveaux inférieurs. Le garde leur dit sur le ton de la confidence que c'est une sale affaire et qu'à cause de ça, trois sections se sont effondrées et que ça va ralentir le travail. Même si les aventuriers n'en ont pas grand-chose à faire, ils montrent néanmoins un certain intérêt lorsque le nain leur parle d'un « foutu utilisateur de la magie » qui les aurait aidés à défaire le béhémoth. Avant de chuter dans le gouffre interminable, entraînant avec lui le démon de l'Ancien Monde, ses mots auraient été « *Vous ne... passerez... pas !* ». Mais bon, c'est pas trop grave car on aura jamais à payer ce « *connard de héros qui faisait juste son intéressant* », conclut le nain, pas peu fier. Zaz revient enfin vers le groupe, et voyant que tout est en règle, ils entrent dans la mine, non sans avoir demandé au garde (qui avait oublié d'être chiant – ou en sevrage de chiantos, au choix) l'auberge la plus adaptée pour eux.

Panique et Shopping à Jambfer :

Tous se dirigent vers le Nord, en direction de l'auberge dite de « La Pierre et la Pioche », principalement prévue pour accueillir les voyageurs extérieurs à la mine. Ils remontent la Grande rue et arrivent devant l'enseigne. Zaz leur explique qu'il doit aller au Marché aux Pierres pour les tractations commerciales, et qu'ils devront tous repartir le lendemain matin pour rallier Mliuej. À ce moment-là, les aventuriers semblent sentir une aura malsaine flotter soudainement autour d'eux. Le Mankdebol n°9 survient : **Au feu !** C'est d'ailleurs l'une des Calamités que je préfère. Cela peut vite dégénérer, surtout en forêt ou dans un territoire rapidement combustible (un incendie se déclare dans la ville/donjon/région). Avisant la devanture de l'auberge, ils remarquent un homme de grande taille en par-dessus noir, aux yeux inquiétants et au visage caché par le col de sa veste qui les observe.

Tandis qu'ils commençaient à se diriger vers lui pour engager de façon anodine la conversation, un cri retentit dans la ruelle : « *Au feu, un incendie ! Venez vite !* » Les nains connaissant très bien ce danger (c'est même une habitude pour eux maintenant), tous arrêtent ce qu'ils étaient en train de faire et se précipitent droit vers l'origine de l'alerte, formant une foule compacte qui remonte la Grande rue à toute vitesse. Déolia et Hog Zog parviennent à se plaquer de justesse contre la paroi, en tenant fermement le Joyeux Joaillier. Fiqwen, Jade et Arahad sont pris dans la déferlante de nabots. Les deux premiers s'en sortent *in extremis*, avec un critique en prime pour Jade. Arahad, quant à lui, obtient un Fumble et est renversé puis piétiné par la foule ; il perd 4 PV. Il retente de s'extraire de la foule une seconde fois, avec succès. Pestant contre les nabots et les traces de pas qu'ils ont laissés sur son équipement, l'Assassin remarque après le retour au calme que le grand homme en noir a disparu. Ne s'en préoccupant pas outre mesure, ils rentrent dans l'auberge. Malgré les prix exorbitants pratiqués par le patron (normal, c'est un nain), ils commandent leurs chambres et prennent leur repas du soir. L'auberge étant excellente, la bonne récupération de leur énergie vitale et astrale est tout de même assurée...

Le Joyeux Joaillier part pour le Marché aux Pierres avec Déolia et Hog Zog. Jade reste dans sa chambre pour réviser ses sorts ; Fiqwen se rend chez l'herboriste pour acheter un remède qui soignera son **Rhume des Pierres** (attrapé dans la précédente aventure), et Arahad va chez un armurier pour acheter une nouvelle dague. Fiqwen trouve et achète l'élixir assez facilement. Au passage, il glane quelques informations utiles auprès des habitants.

Apparemment, l'incendie signalé tout à l'heure a ravagé une forge pas très loin du magasin de l'apothicaire. Se promettant d'en parler plus tard à ses amis, il rentre se coucher à l'auberge. Pendant ce temps, l'Assassin tente de négocier une dague avec une réduction de... 0% net (la classe !), ce qui le met déjà de mauvaise humeur. Il va jusqu'à accuser le nain de l'escroquer en public, et la garde se ramène pour demander ce qui cause le raffut qu'ils entendent depuis la rue. Après avoir eu la version d'Arahad, ils demandent au vendeur combien il lui a vendu sa dague. En voyant les gardes complètement hilares se rouler à terre et se moquer de lui, l'Assassin comprend qu'il peut immédiatement rentrer à l'auberge se coucher lui aussi. C'est comme ça, chez les nains !

Un peu plus tard, les négociations au Marché aux Pierres se terminent enfin. Le Joyeux Joaillier a échangé aux marchands nains deux lingots de Thrilit qu'il transportait depuis le début contre un bon de livraison pour une cargaison de pierres précieuses, qu'il récupérera à sa bijouterie. Satisfait, il quitte la place du Marché et regagne lui aussi l'auberge, toujours accompagné de Déolia et Hog Zog. La Magicienne de Tzintch, un peu énervée de n'avoir pas remarqué plus tôt les lingots, demande à Hog Zog de le pousser discrètement contre un nain. Après un échec à l'Intelligence, l'Ogre comprend de travers et envoie promener Zaz à un mètre mais sans le blesser. Profitant de l'opportunité qui s'ouvre tout de même à elle, Déolia l'aide à se relever et parvient à lui subtiliser sur un critique un parchemin roulé qu'elle pense être le bon de livraison. Elle le cache vite sous ses vêtements et encourage un Zaz qui n'a rien remarqué à rentrer rapidement à l'auberge, afin de profiter pleinement de leur nuit. Elle paie une chambre simple à l'Ogre, et prend une chambre double pour mieux surveiller le Joaillier. Après une courte révision d'une heure de ses sortilèges, elle se couche et la nuit se passe sans incident.

Quand vient l'heure de partir... :

Au petit matin, Déolia est réveillée par Zaz qui plie ses affaires. Le Joyeux Joaillier répond sur sa demande insistante qu'il est 6 heures du matin et qu'il est temps pour eux de se préparer à partir, car il a réservé une carriole avec un cheval de trait pour rentrer plus vite à Mliuej. À la fameuse question du « *pourquoi ne nous en avez-vous pas parlé ?* » vient la tout aussi commune réponse « *personne ne me l'a demandé...* ». Préférant ne pas insister davantage, la Mage de Tzintch va réveiller ses compagnons qui se réunissent peu à peu dans la salle commune en bas, non sans avoir enfermé le Joyeux Joaillier dans sa chambre *pour sa propre sécurité* soit-disant. Une fois tout le monde prêt, Déolia retourne chercher Zaz. Tandis que le Joaillier descend rejoindre les autres, elle en profite pour jeter un rapide coup d'œil au parchemin qu'elle a volé la veille... et se prend un flash en pleine figure. Elle a du mal à comprendre ce qui lui arrive, mais garde le papier et descend elle aussi. Ils prennent rapidement leur petit-déjeuner, s'insurgeant un court instant de devoir le payer (c'est ça de prendre l'habitude des ptits dèj' gratuits), mais s'acquittent tout de même du montant demandé par l'aubergiste, matinal comme tous les autres aubergistes. Courte répartition d'XP pour les actions effectuées la veille.

Déolia prend Jade à part et lui révèle ce qu'elle a fait. Un court examen magique de l'Illusionniste révèle que la cultiste est sous l'emprise d'une malédiction d'Intelligence -4, et qu'elle ne peut pas se soigner seule à l'heure actuelle. Le parchemin volé n'était pas le bon de commande, mais un **Scroll of Stupidity**, piège fréquent que les marchands prennent dans leur équipement au cas où ils se feraient dépouiller en cours de route (une sorte de vengeance pathétique à retardement contre les voleurs, en somme).

Ils gagnent les portes de la mine et laissent Zaz s'entretenir avec le loueur de charrette. Une fois la location perçue, le groupe s'installe dans le véhicule et le Joyeux Joaillier se vante de l'acquisition d'un magnifique bâton de combat, qu'il vient juste d'acheter au nain. Même s'il ne connaît pas ses caractéristiques, ils en semblent fier, et même les aventuriers qui ont une fâcheuse tendance à vouloir lui confisquer ses affaires ne peuvent l'en séparer. Arahad qui a une petite expérience dans ce domaine prend les rennes (avec un joli critique au dés dans la maniabilité, le voyage promet d'être confortable). Alors que le soleil commence à poindre, ils s'élancent sur la route en lançant le canasson au trot.

Les aventuriers arrivent vers 10 heures du matin en vue de Birtek, sans aucun incident. Certains aimeraient couper par la ville, mais d'autres se rangent à l'avis du Joyeux Joaillier qui préconise d'éviter les émanations toxiques et de contourner les ruines par l'Ouest, par le même chemin qu'ils ont pris à l'aller. Au bout de quelques minutes de délibération, ils décident finalement de s'éloigner du chemin et de contourner Birtek, malgré l'avis négatif de Déolia qui n'en démordra pas tout au long du voyage. Les magiciennes, malgré les tressautements de la charrette sur les cailloux, trouvent le temps de réviser en sortant leurs manuels de leur sac. Soudain, Arahad force les chevaux à s'arrêter ! Tout le monde se demande quelle est la raison de ce ralentissement inopiné, et les aventuriers voient devant le chariot un arbre couché, qui semble sortir de nulle part.

Les joueurs deviennent légèrement paranoïaques. Ils s'interrogent sur la raison pour laquelle un arbre est couché sur leur chemin dans un endroit dépourvu de végétation, et à plus forte raison d'où il peut bien venir. Inquiets, ils ne savent pas s'ils doivent repartir et lancer le cheval au galop, ou bien se poser et observer les environs pour se sauvegarder d'un éventuel piège qui les vise, eux et leur commanditaire.

L'attaque de la diligence – western spaghetti :

Arahad observe l'arbre et remarque des formes sombres à travers les branchages. Alors qu'il en fait part au reste du groupe, l'Illusionniste lance une **Détection de Flumitor**. Elle crie qu'elle sent la présence de trois ennemis, dont deux se cachent derrière l'arbre devant eux, et un autre dont elle est incapable de déterminer la position. Les bandits se sachant découverts, ils sortent de leur cachette et avancent vers les aventuriers en courant. Alors que l'Assassin s'apprêtait à relancer le cheval au galop sur la pression insistante de ses camarades, tous sentent un choc secouer la charrette. Déolia constate en se penchant vers la gauche qu'un rocher de moyenne taille, probablement lancé depuis un endroit proche et dissimulé, a fait sortir la roue de son axe. Toute perspective de fuite est désormais inutile, et c'est avec une résolution farouche qu'ils se préparent au combat.

Le second bandit s'arrête à 20 mètres du groupe et sort un arc, tandis que son compagnon prend sa lame et se rue vers le chariot. Tout le monde recommande à Zaz de ne pas quitter le véhicule, et chacun s'équipe de son arme. Avant que le félon ne puisse l'atteindre, l'Ogre saute et frappe de sa masse, que le brigand pare tant bien que mal. Arahad s'élanche de la carriole et lance sa dague, mais la perd encore une fois dans un fourré. Avisant l'archer resté en retrait encocher une flèche et viser dans leur direction, Jade s'empresse de lancer une illusion spécialisée d'**Éléphants roses** sur lui. Distrait, il manque son tir et le projectile passe au-dessus du groupe d'environ 1 mètre. Pendant ce temps, Fiqwen descend à son tour et attend qu'une opportunité s'offre à lui. Déolia, quant à elle, reste à l'arrière pour surveiller le Joyeux Joaillier et essayer de déterminer d'où venait le rocher lancé précédemment.

Hog Zog réitère son attaque à la masse d'un coup ample, mais aisément esquivé par le bandit. Alors que l'ennemi fait à présent face à un Arahad sans arme au poing, l'Assassin connaît un court instant de solitude. C'est à ce moment qu'une aide inespérée lui vient depuis le chariot. Et là, ça devient EPIC ! Le Joyeux Joaillier, resté à l'abri, lui envoie son étrange bâton de combat en criant : « Prenez ça pour vous défendre ». L'Assassin ne rate pas cette occasion de faire son intéressant, et au lieu de dégainer sa rapière ou une autre de ses dagues, il essaye de rattraper le bâton. Aidé par un joli critique au dés, il s'en empare avec la grâce d'un quaterback américain et le fait tourner autour de lui avant de l'envoyer dans les parties intimes de son adversaire (ça va devenir une habitude). Son coup fait mouche, un sourire illumine fugacement son visage et il se retrouve soudainement... transformé en chèvre ! Les aventuriers n'en reviennent pas, et même IRL, un ange passe. Puis viennent les rires.

Ils s'aperçoivent que le bâton acheté par Zaz au nain n'est rien d'autre qu'un **Rune Staff of Curse**, qui traîne à présent à terre. Cependant, ils arrivent à garder leur concentration : le dernier coup de l'Assassin a eu le mérite de déstabiliser temporairement l'épéiste, et ils ne comptent pas laisser passer cet avantage. Retrouvant un peu de contenance, ce dernier parvient tout de même à placer un coup d'estoc vers Fiqwen, mais le Voleur dévie facilement l'attaque. Près de Zaz, Déolia se plonge dans une transe méditative sans rien dire à personne. L'Ogre réussit enfin à envoyer un grand coup de masse dans le torse du brigand, enfonçant son armure et l'obligeant à reculer de quelques pas. La chèvre bêle, et Jade lance sur l'ennemi qui ne sait plus vraiment où il en est une autre illusion spécialisée de **Lumières colorées**, critique cette fois-ci ! L'homme est complètement aveuglé par les éclats de lumière qui dansent devant ses yeux, et comprenant que quelque chose le gêne, Fiqwen s'élanche et porte un coup tranchant de bas en haut. Enchaînant un double-critique (bande de chanceux !), il tranche le poignet droit de leur adversaire et laisse ce dernier s'écrouler à terre, agonisant en tenant son moignon sanguinolent. Avant de mourir, il essaye de dire quelque chose, mais seul le mot « Chef... ! » parvient à sortir de ses lèvres.

Un soupir de soulagement général retentit, mais personne n'a oublié qu'ils ont encore un adversaire en vue du chariot, et un autre qui ne s'est pas encore montré. Déolia sort de sa transe, et malgré son INT -4 causée par le Scroll of Stupidity, elle parvient tout juste à lancer un **Dispel Magic** sur Arahad. L'Assassin reprend sa forme d'origine et demande devant des joueurs écroulés de rire « *Méêêê qu'est-ce qui s'est passé ?* »

Cet incident mis à part, L'Ogre et le Voleur s'élancent en direction de l'archer qui vient seulement de comprendre que les éléphants roses qui dansent autour de lui ne sont pas tout à fait naturels. Il aperçoit les deux aventuriers qui foncent droit sur lui et tente d'encocher une nouvelle flèche, mais Jade annule ses deux illusions pour récupérer l'énergie magique, et invoquant ses forces occultes autant qu'elle le peut, tente une **Gifle de Namzar**.

L'archer achevé et l'identité du Boss révélée :

La puissance du choc envoie l'ennemi voler à deux mètres sur la droite, mais il se relève bien vite en voyant l'Ogre et le Voleur qui courent vers lui. Jetant son arc inutile au corps-à-corps sur le côté, il sort une dague et se prépare au combat. Près du chariot, Arahad a pu estimer la direction approximative dans laquelle se trouve leur dernier adversaire selon l'angle de chute du rocher, et s'empresse de le communiquer à Déolia qui effectue une **Détection de Flumitor**. Usant de ses bagues de sûreté pour contrer l'effet néfaste du Scroll of Stupidity, elle ressent la présence d'un ennemi dissimulé derrière un gros tas de rochers, à 50 mètres sur la gauche du véhicule.

Pendant que l'Assassin et la Mage de Tzinntch mettent au point un plan, Fiqwen effectue un coup latéral sur le bandit. Malheureusement, emporté par son élan et un Fumble, il rate son attaque et lâché son épée qui part se planter à quelques mètres de là. Le brigand ne laisse pas passer cette occasion et se lance, quasiment certain d'occire son vis-à-vis désormais désarmé. Mais ça, c'était sans compter la malédiction qui semble s'être abattue sur mes dés depuis le début de cette partie. Le vil PNJ fait à son tour un double-Fumble, se prend les pieds dans une racine, et tombe en s'enfonçant sa propre dague dans l'œil gauche, le laissant à 1 PV. À présent qu'il est évanoui, je tente une mort feinte mais l'Ogre ne s'y laisse pas prendre : il réussit son attaque à la masse et l'écrase sur le dos du corps inanimé, qui finit par rendre l'âme dans un léger cri d'agonie et un énorme « CRAAAAACK »... Circulez, y'a plus rien à voir. C'est donc l'Ogre et le Voleur qui récupèrent l'XP des bandits.

Arahad, ayant bien compris les consignes de Déolia, avance rapidement en direction des rochers. Jade essaye de se reposer un court instant, épuisée par la dépense en énergie astrale. Déolia, qui compte toujours sur ses bagues pour compenser sa faiblesse, utilise sur l'Assassin un sort de vitesse : la **Vélocité de Mazrock**. Le Voleur fouille le cadavre de l'archer et récupère son arc, deux flèches en bon état, une gourmète en or, une fiole vide et un peu de pièces d'or. Et bien sûr, il n'oublie pas de déloger la dague plantée dans son œil. Hog Zog revient vers le chariot pour fouiller le cadavre du premier brigand. À 50 mètres de là, l'Assassin boosté par le sort a franchi la distance en quelques secondes et contourne rapidement le tas de rocher. C'est donc avec surprise qu'il se retrouve face à un homme tout habillé de noir, mesurant environ 2 mètres, et dont l'éclat maléfique de ses yeux rouges se reflète derrière son casque. Son armure semble solide et l'énorme épée qu'il manie de ses deux mains promet de faire assez mal. Sur un jet d'Intelligence réussi, Arahad reconnaît l'homme qui les observait devant la taverne à Jambfer, et comprend qu'il s'agit d'un **Guerrier maudit** (probablement le chef de cette petite bande de malfrats).

Il hurle de toutes ses forces « *C'est un guerrier maudit ! Venez m'aider !* », et le lance à l'attaque. Son épée est rapidement parée par le géant, dont la riposte ne se fait pas attendre et blesse gravement l'Assassin à l'épaule. Pas loin de là, Déolia qui a entendu le cri s'empresse de transmettre l'information au reste du groupe. Jade attrape le Joyeux Joaillier et ne le lâche pas, Fiqwen se hâte de revenir à la charrette avant de se souvenir qu'ils ne pourront pas l'utiliser pour fuir, et l'Ogre poursuit sa fouille sur le corps du bandit - qui lui apporte une épée perrave, quelques pièces d'or et un nœud papillon. Il arrache aussi un bras du cadavre et commence à le boulotter. Mais au lieu d'aller aider l'Assassin, tout le monde se prépare à fuir en direction de Mliuej, à pieds. Pour faire bouger l'Ogre, Déolia crie « *Là-bas, un GROS saucisson !* » en montrant le Sud. Fiqwen se jette sur les cordages qui retiennent le cheval à l'attelage pour les couper, et se sent très stupide en constatant qu'il a oublié de récupérer son épée, toujours plantée près de l'archer. Il essaye d'utiliser la dague récupérée dans l'œil de ce dernier, mais il foire son jet de Force et échoue à couper le cuir résistant, pestant car ils n'ont plus beaucoup de temps.

Derrière le rocher, c'est un peu la panique. L'Assassin vient de comprendre qu'il n'aura aucune aide. Il tente un dernier coup, à nouveau dévié par le guerrier maudit qui s'empresse de répliquer par une violente feinte à la jambe. Son total de PV venant de descendre à 4, Arahad préfère arrêter les frais et utilise sa compétence APPEL DES RENFORTS pour tourner les talons, et ainsi retourner vers ses coéquipiers sans déclencher une attaque d'opportunité. Malgré ses blessures, il avale bien vite la distance qui le sépare du chariot (être coursé par un guerrier maudit ça motive), et se rend compte avec horreur que son adversaire est derrière lui et a déjà comblé la moitié de la distance qui les sépare. L'Assassin rejoint donc le groupe qui s'est reformé près de l'arbre abattu, à 10 mètres du véhicule. Prenant conscience de la rapidité du guerrier maudit, ils sont à présent certains de n'avoir aucune chance raisonnable de s'enfuir. Et puis, ça leur fera enfin un peu d'XP, se disent-ils pour se rassurer...

Malgré cela, Déolia constate qu'il manque un membre parmi eux, et voit l'Ogre qui court toujours vers Mliuej. Il est désormais à une trentaine de mètres du groupe et la cultiste se dit qu'elle n'a peut-être pas eu une si bonne idée que ça en parlant de saucisson à l'Ogre. Mais puisqu'il est bien connu qu'en Terre de Fangh on combat souvent le feu par le feu, une idée vient subitement à la Magicienne de Tzinntch qui se hâte de l'appliquer.

De l'utilité du Débilibeuk, ou le poutrage du Guerrier maudit :

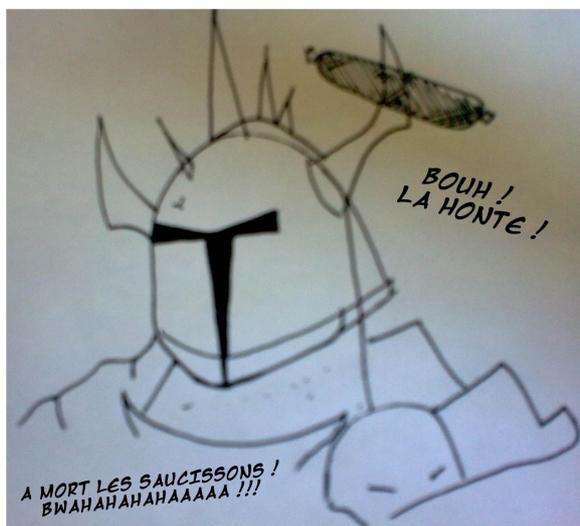
Déolia sort de sa besace un saucisson (elle garde avec elle une partie de la réserve de l'Ogre), et crie le plus fort possible en LANGUES DES MONSTRES : « *Saucisson !* », avant de le lancer avec un jet d'Adresse critique sur le guerrier maudit qui l'écrase en passant dessus - ornant ainsi le plan d'un point appelé « Saucisson mort »... Il ne faut jamais sous-estimer l'odorat d'un Ogre qui est sous l'effet d'APPEL DU VENTRE, même à 30 mètres. Il tourne immédiatement les talons et fonce sur le géant en armure. C'est alors que la véritable bataille s'engage.

L'Assassin lance sur le guerrier la dague qu'il a achetée aux mines de Jambfer; mais elle passe entre ses jambes et se plante dans le sol. Jade essaye de le distraire en lançant sur lui une illusion de **Substitution** (j'avoue ne pas avoir compris ce qu'elle essayait de faire), mais il résiste de toute façon à la magie de l'Illusionniste. C'est à cet instant que les Dieux prennent en sympathie les aventuriers si courageux d'affronter leur destin, plutôt mal parti pour le moment. Les Débilibeuk de deux joueurs qui étaient en attente se résolvent, et au lieu d'accorder banalement à chacun un point de destin, les effets se transforment en **Mankdebol inversé** sur le guerrier maudit.

L'un d'entre eux tire la n°14 : **Attaque d'un frelon Mutant**. Le guerrier se fait piquer par un frelon mutant énervé sur une partie non-protégée de son corps et encaisse 4 dégâts. Puis est ensuite venue la Calamité qui leur a permis de rendre ce combat beaucoup plus facile, la n°1 (si, si !) : **Pluie de hamsters**. Quelques centaines de hamsters divins s'abattent sur l'ennemi et grignotent les charnières de son armure. Le temps qu'il arrive à s'en débarrasser, son armure gît inutilisable au sol, le privant de la majeure partie de sa protection. Les aventuriers n'y comprennent pas grand-chose, mais ils reprennent confiance et s'organisent enfin efficacement.

Fiqwen part se planquer derrière la charrette et s'équipe de l'arc récupéré sur le brigand. Malgré le fait qu'il n'ait pas la compétence TIRER CORRECTEMENT, il déjoue les malus et réalise un critique (quand je vous dis que les dés sont maudits). Sa flèche se plante dans le foie du chef des bandits. Déolia rassemble son énergie et réussit à lancer une **Boule de feu majeure** avec brio, qui l'endommage fortement. Alors que tout le monde est persuadé d'avoir affaire à un Ogre berserk en le voyant courir tout droit sur leur adversaire, ce dernier passe à côté du guerrier maudit et se précipite sur le point marqué « Saucisson mort ». Pour l'empêcher de se retourner et d'attaquer leur compagnon verdâtre, l'Assassin lui lance une dague (ben tiens) et l'atteint à la jambe. Jade se prépare pendant ce temps-là à lancer un sort de **Gifle de Namzar** (on ne change pas un sortilège qui gagne). Fiqwen essaye de tirer une seconde flèche, mais celle-ci part se perdre à droite du guerrier et manque de toucher l'Ogre (on peut pas avoir tout le temps de la chance quand on n'a pas beaucoup d'expérience dans le tir à l'arc).

À ce stade, le guerrier maudit a déjà pris cher, mais les joueurs ignorent qu'il ne lui reste plus que 3 PV. Et pour continuer dans la même ligne de conduite, l'Illusionniste déchaîne enfin ses puissances occultes et obtient un critique sur la Gifle. Pour vous donner une idée du tableau, le guerrier a subitement senti une énorme pression peser sur ses épaules ; il a bien tenté de résister, mais ses muscles et articulations ont fini par lâcher, et il s'est retrouvé irrémédiablement écrasé contre le sol, complètement désarticulé et fracturé de partout (petite référence à l'utilisation des « armes à 100 points » dans le manga **Gantz**, si certains connaissent cet univers). Et enfin, pour couronner le tout, Déolia s'avance pour frapper avec son bâton le corps réduit en bouillie, mais ça ne sert à rien vu qu'il est déjà mort. Et voilà, c'est Jade qui une fois de plus récupère l'XP, sous les geignements de l'Assassin.



« Comment tuer un Guerrier maudit », par la Compagnie du Preux Saucisson

Le retour à Mliuej :

Comprenant que la bataille est terminée, Zaz descend de l'attelage et ramasse son Rune Staff of Curse (de toute façon, personne d'autre ne veut toucher cet objet maudit). L'Ogre, inconsolable de n'avoir pu sauver le saucisson, va grignoter un morceau du bandit qui avait perdu une main. Ce qui, au passage, fait prendre conscience aux autres qu'il est l'heure de manger – et quelle importance de faire ça au milieu d'un champ de bataille quand les ennemis sont tous morts... Mais avant cela, il est temps de s'intéresser à la si habituelle pratique de la fouille. Et c'est Jade qui a l'honneur de fouiller le guerrier maudit. Seule l'épée 2 main de bonne qualité maniée par ce dernier a survécu au carnage provoqué par le sortilège critique. Elle récolte donc cette récompense qui n'est tout de même pas rien. Les autres s'intéressent au cadavre, mais tout le reste a été détruit. La Magicienne sent tout à coup les regards lourds de reproches de ses compagnons, ce qui donne une autre situation amusante :

◆ Perles JDR (n°2) : - Le MJ : « *Eh bien, quelque chose ne va pas Jade ?* »

- La Magicienne : « *Juste une envie passagère de m'auto-suicider...* » (rires)

N'ayant rien trouvé d'autre, Fiqwen ramasse une flèche encore en état et son épée oubliée près de l'archer ; Arahad va quant à lui chercher ses dagues (une dans les fourrés, et une derrière le guerrier, la dernière n'ayant pas survécu à la pression exercée sur le corps). Tous se posent enfin près du charriot pour manger leurs rations. Finalement, le Voleur est bien content de n'avoir pas pu trancher les liens qui retenaient le cheval. L'Assassin se sert de sa compétence BRICOLO DU DIMANCHE et réussit à réparer l'axe de la roue en fabriquant une cheville avec un bout de bois de l'arbre et le ressort trouvé par Déolia sur le Troll (BDN – Bienvenue dans Naheulbeuk). C'est donc le ventre plein qu'ils reprennent le chemin vers Mliuej avec leur carriole.

Ils arrivent à la ville en fin d'après-midi. Le Joyeux Joaillier demande à l'Assassin de lui redonner l'épée afin de la rendre aux gardes (devant un Arahad déçu qui espérait déjà que j'avais oublié ce détail), et ils passent les portes sans encombres. Avant d'aller à la bijouterie, ils font une courte pause : Jade va à la boucherie acheter des saucissons, et elle donne l'épée 2 mains du guerrier maudit à l'Ogre - qui en aura plus besoin qu'elle. Déolia s'engage quant à elle dans une ruelle et en ressort accompagnée de deux clochards. Leur plan machiavélique commence à se resserrer autour de moi, mais je ne dis rien et le groupe atteint la bijouterie de Zaz.

Réflexion infernale pour biaiser le MJ tout à la fin :

Dans la bijouterie, les employés sont heureux de voir leur patron de retour sain et sauf (tous connaissent sa triste habitude à se fourrer dans les pires ennuis). Ils montent donc au premier étage, toujours suivi des deux clodos, pour que l'assistant du Joaillier puisse constater que son boss se porte bien et leur remettre la récompense. Ils le trouvent derrière son bureau, et ce dernier se lève pour saluer son supérieur. Zaz lui tend son bâton et lui demande d'aller le ranger pour lui, mais tout le monde crie « NOOOOON !!! », se remémorant les effets néfastes du Rune Staff of Curse (dommage). « *Ah oui, c'est vrai, j'oubliais que cet objet était dangereux...* » concède le Joaillier. Ben tiens ! Quoiqu'il en soit, les aventuriers choisissent ce moment pour utiliser FARIBOLES sur Zaz, et ils lui font croire que les deux clodos sont des compagnons à eux qui les aidaient dans leur escorte.

- Zaz : « *Ah bon, ils sont de votre groupe ? Mais pourquoi je ne les ai jamais vu durant la mission ?* »

- Déolia : « *Ben si, vous savez... Ils nous suivaient en se cachant, et ils se chargeaient de tuer tous les bandits planqués pendant qu'on se tapait contre ce fichu guerrier maudit, c'est pour ça.* »

- Zaz : « *Mais alors, ce sont des héros ! Il faut absolument qu'ils aient eux aussi leur récompense !* »

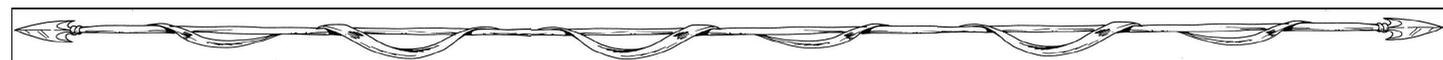
L'assistant donne donc à tout le monde les 25 PO par personne promis pour la mission, plus un bonus de 25 PO par personne car pas une fois le Joaillier n'a perdu de PV (avec moi, ce sont les premiers joueurs qui y arrivent). Je dois avouer que le raisonnement des clodos était plutôt bien trouvé, mais leur erreur fut d'être trop gourmands. Les joueurs voulurent prendre toute la récompense donnée aux imposteurs, et ils prirent à part les aventuriers pour leur expliquer que s'ils ne leur laissaient pas 50% de leur part, ils balanceraient tout aux employés - faut pas abuser non plus ! Déolia fit un Fumble au Charisme, les malandrins prirent confiance en eux et la négociation descendit à 25%, puis remonta à 50%, l'erreur de la cultiste bien vite rattrapée par l'INTIMIDATION de l'Ogre. Ils empochent donc 50 pièces d'or, réparties en 10 PO par personne (donc, 60 PO chacun au total). Voyant que les clochards ne s'en iront pas en premier – pas fous les types – ils s'en vont en direction du bazar.

Les dernières actions de la partie :

Les aventuriers gagnent 30 XP pour avoir achevé la mission sans que leur commanditaire ne soit blessé, et la répartition des bonus d'XP sur la journée s'effectue. Seule Jade passe niveau deux avec un total d'expérience cumulée de 108. Ayant accès aux sorts de niveau 2, elle consulte son grimoire quelques minutes et désenvoûte la Magicienne de Tzintch grâce au **Dispel Magic** ; Déolia est heureuse d'être définitivement débarrassée de l'effet du Scroll of Stupidity. Tous s'accordent une pause et vont revendre leur équipement et s'acheter de nouveaux objets. Ils en profitent pour visiter le Couturier, la Droguerie, l'Apothicaire, le Bazar, l'Armurerie et la Librairie. Quelques ARNAQUES ET CARAMBOUILLES plus tard et tous ont ce qui leur faut.

Alors qu'ils se dirigent vers le Bureau des Emplois pour s'acquitter de la prime auprès de la Caisse des Donjons (qu'ils sont disciplinés !) et payer le dû envers le culte de Tzintch, le groupe remonte une rue et sent que quelque chose ne va pas. Le dernier Fumble de Déolia à la négociation a déclenché la dernière Calamité Mankdebol de cette partie. Ils essuient les foudres de la n°16 : **Essaim de coccinelles Berserk**. Ne parvenant pas à trouver un abri, ils subissent l'assaut de l'essaim et encaissent 1D6 de dommages. Seul l'Assassin qui n'a pu récupérer que 2 points de vie depuis son accrochage avec le guerrier maudit a réellement peur, mais sa chance aux dés le sauve. Comprenant la leçon, il part auprès d'un guérisseur se décharger de 20 PO pour soigner ses blessures les plus graves. Ils arrivent au « checkpoint » du Bureau des Emplois, payent ce qu'ils doivent, et discutent de la suite. Les trois compères du début arrivent à convaincre Jade et Arahad, qui se plaisent désormais avec ce groupe hétéroclite, à les rejoindre dans leur quête pour partir à l'assaut du Donjon de Minas t'Irrite.

Ceci marque la fin de cette histoire... pour le moment.



Cette partie a été masterisée sous le logiciel Rôlistik et organisée par le forum du JDR vocal, j'ai nommé **Nabeulbeuk-Online**.

Ce compte-rendu a été rédigé par pur plaisir et pour montrer que même si le forum essaye encore de trouver ses marques, le système est néanmoins assez fonctionnel pour permettre de bonnes parties et des crises de rire assurées. J'espère juste que les joueurs pourront organiser beaucoup d'autres parties, et trouver des MJ motivés pour animer des scénarios intéressants !

Je remercie les protagonistes de la partie, j'ai nommé Thezlud, Jade, Carey, Akkase et Aerin pour avoir si bien joué et tant réfléchi pour me mettre des bâtons dans les roues. Je leur souhaite aussi bonne chance pour s'attaquer au Donjon de la Tour de Kyla. Donc, qui sait, ce n'est probablement que le premier CR d'une petite série sur le thème de la Domotique Magique...

À très bientôt. Merci une fois encore à POC pour nous permettre de nous éclater autant. Bon courage pour la suite.

Licoy



« Sinon, ça peut prendre du temps si votre chat joue avec les dés aussi... »