

**Compte rendu de l'aventure** (note : c'était notre premier jeu de rôle à tous)

### **Introduction**

Le scénario est plus ou moins celui de l'attaque de la diligence avec des quêtes secondaires tirées de différents scénarios et un peu modifiées.

Pour les personnages, nous avons Benoit dans le rôle de l'elfe sylvain ranger Tiduil, Nicolas dans celui de l'assassin Haut-Elfe Ecliptica et Valentin dans celui du nain guerrier Trankal qui mérite bien sa compétence *Pénible* et assez doué pour apporter des points Mankdebol grâce à des ramarques particulièrement nulles =)

Ils sont tous de niveau 1, leurs caractéristiques pourraient être pires et, à part l'elfe sylvain, ils ont plutôt pas mal de sous.

La carte n'est pas forcément fidèle à celles en ligne.

### **L'enrôlement**

L'histoire débute vers 19 heures à l'auberge du Nain-Qui-Vomit, à Valtordu. Un homme encapuchonné escorté de deux autres personnes aux allures suspectes s'approche du nain qui n'est pas encore en compagnie des deux « oreilles-pointues ». Toujours aimable, le nain leur demande « Qu'est-ce vous v'nez m'emmerder ? ». L'homme à la capuche lui soumet la mission qu'il voudrait lui confier ; retrouver une sorte de bâton plat transparent avec des runes dessus. Notre petit aventurier demande immédiatement ce qu'il y gagnerait – hé oui, c'est un nain ! Le commanditaire lui expose la solde : il gagnera 250 Po.

C'est à cet instant que l'employeur se retourne en entendant une voix qui demande « Vous n'auriez pas de la salade verte ? ». Il aperçoit deux elfes qui ont l'air d'être des aventuriers. Il va les voir, leur paie leurs salades et leur demande leurs services. Ils acceptent, au grand désespoir du nain qui voulait avoir 250 Po rien que pour lui et qui est encore plus agacé d'avoir à travailler avec des gens qui bouffent de la verdure ...

Quoiqu'il en soit, le commanditaire leur suggère de se dépêcher car la cariole est partie depuis plus d'une heure.

## La poursuite

Les aventuriers partent donc assez précipitamment avec leurs sacs et leurs menues provisions. Ils reviennent en courant vers l'auberge car ils ont oublié de demander la direction du convoi (et crac ! Un point Mankdebol !) et prennent, après l'avoir demandé à l'employeur, le chemin vers le Nord.

Le petit groupe progresse sur le chemin. Le nain, fidèle à son peuple envoie ch ... balader Ecliptica et Tiduil dès qu'il le peut. La nuit tombe sur la Terre de Fangh et Trankal n'y voit plus rien. Il est donc guidé par les deux elfes qui sont nyctalopes (le nain ayant écouté une certaine série audio, il ne peut s'empêcher de sortir « je l'savais bien qu'tétait une sa... ! » ce qui lui vaut un point Mankdebol car le plagiat c'est pas toujours marrant).

Au bout de quelques kilomètres ils aperçoivent des torches allumées plus loin ainsi que plusieurs silhouettes. Le ranger part en éclaireur pour tenter d'en savoir plus et ne se fait pas repérer grâce au *Déplacement silencieux*. Il s'agit en fait d'un pont gardé par des hommes avec l'uniforme des gardes du village. Les deux elfes, craignant un piège, nagent jusqu'à l'autre rive. Le nain, prêt à dégainer sa hache, s'aventure sur le pont. C'est alors que l'un des cinq hommes lui dit qu'il y a une taxe de 2Po pour passer sur ce pont. Trankal paie à contrecœur.

Le noir complet commence à énerver le nain qui voudrait s'arrêter. Mais les elfes aperçoivent une maison un peu plus loin. Ecliptica utilise son *Déplacement silencieux* pour savoir ce qu'il y a dans cette maison isolée. Il y voit une femme qui pleure sur l'épaule d'un homme et reconnaît le bâtiment : c'est une forge. La troupe décide de demander une torche pour le nain et peut-être d'acheter des armes. Le forgeron est désolé, il a pas de torche et n'a pas envie d'en fabriquer une. Quant aux armes, son fils les a toute prises pour aller les vendre à Mliuej. Le Haut-Elfe demande pourquoi la femme pleure. Son mari explique que des brigands ont enlevé leur fille. Dans un élan de générosité, la compagnie décide d'essayer de retrouver la fille s'ils en ont le temps.

Ils repartent donc et décident de se reposer quelques heures après que Tiduil ait demandé à une chouette si le marchand était loin.

## Le combat et la récupération de l'objet

Les aventuriers rattrappent enfin le convoi mais ce que l'homme ne leur avait pas dit c'est qu'il y avait trois gardes avec ! L'elfe sylvain tire donc une flèche pour engager le combat. Bon ensuite c'est la baston, ils s'en sortent bien parce qu'ils font pas de jets pourraves. Suite aux échecs critiques de deux gardes, l'un de ces derniers meurt, achevé par l'autre. Le troisième se fait découper. Le marchand, qui s'était caché derrière la charrette, se fait tuer par le minus qui est bien content de lui.

Les aventuriers récupèrent dans la charrette une bague pour sorciers donc sans intérêt, le Grand livre de la botte secrète au plus grand bonheur de l'assassin et un peu du nain car, même si c'est un livre, il est pratique pour un guerrier, une torche et un briquet (allez bim ! Plus besoin des oreilles-pointues-nyctalopes !) ainsi qu'une corde de 5 mètres. Ils n'oublient pas le bâton car ils sont pas complètement idiots.

## La fin

Les aventuriers rentrent au village sans s'occuper de la fille du forgeron car l'heure est assez tardive et qu'ils ont besoin de repos. De plus, le nain, toujours aussi perspicace, pense qu'elle a déjà été violée et tuée.

Après avoir bivouaqué quelques heures, la compagnie reprend le chemin pour retourner à Valtordu. Ils repassent le pont de la même façon, au grand désespoir du nabot qui doit payer encore une fois.

Avant le village se trouve un cimetière à côté duquel ils étaient passés sans s'en soucier à l'aller mais cette fois ils décident d'y faire un détour pour voir s'il n'y aurait pas un ou deux zombies à tuer. M'inspirant d'une des catastrophes de Mankdebol, je leur ai mis un étudiant en nécromancie qui a fait revivre des rats-zombies qui l'ont tué car il n'est pas très doué. Nos pseudo-héros déciment les trois morts-vivants poilus sans se prendre un seul coup et ne sont donc pas contaminés.

Ils arrivent enfin à l'auberge et prennent leur paie sans autre problème.

J'espère que ça vous a plu et j'en publierai peut-être d'autres. Encore merci à POC pour ce jeu de rôle qui nous a amusés pendant des heures.