

Compte-rendu de mission: Les nains kidnappeurs

1°) Les personnages en présence:

- Wilhelm, demi-elfe ranger;
- Arsouille, demi-elfe voleur;
- Srownel, elfe noir mage de la terre, joué comme PNJ (ou plutôt le MJ qui voulait jouer aussi);

Nos trois héros, déjà vainqueurs du «camp des orcs», de «l'ordre des charcutiers-bouchers-alchimistes», du «blocus de Valtordu» et des «pingouins télépathes et télékinésistes qui partent à bord d'un iceberg de combat volant sous les ordres d'un empereur manchot pour démonter tous les mages de feu de la terre de Fangh car ils accélèrent le réchauffement climatique et donc la fonte des glaciers», sont tous de niveau 3 (en raison de scénarios particulièrement stupides, rédigés par mon collègue Arsouille dont c'était le tour de jouer le MJ, la deuxième et la quatrième aventure de nos héros n'a pas été rédigée mais si vous ne les avez pas déjà lu, je vous conseille de d'abord lire les comptes-rendus des autres missions qui sont normalement également sur le site, ou du moins qui le seront au moment où ce compte-rendu trouvera également sa place là-bas, à condition qu'il la trouve). L'aventure que je m'en vais vous conter est donc la cinquième.

On trouve spécialement pour cette fois-ci, un personnage supplémentaire, un nain pirate niveau 1 qui nous rejoins rapidement dans le scénario et... qui aura une utilité... relative. Il est pas mort, et c'est déjà pas mal.

2°) La mission:

Nos trois héros traînent à la taverne, les demi-elfes râlant car Srownel serait parti quelques temps pour aider deux débutants (des «noobs» comme on les appelle dans la langue des elfes noirs) de niveau 1. (Je ne relaterais pas

cette aventure car il n'y a rien d'intéressant à savoir que Srownel a fait tout le boulot à coups de critiques au tourbillon de Wazaa (et croyez moi c'est suffisamment puissant pour tuer un boss en un coup).

C'est donc en complotant des plans pour se venger de l'elfe noir que nos deux sang-mêlés partent faire une visite au donjon facile et à sa magnifique vendeuse. Ah ben tiens non, ce coup-ci la vendeuse n'est plus là. C'est donc en boudant encore plus que nos aventuriers font leurs courses en compagnie d'un vieux vendeur proche de la retraite. On vend deux-trois bouses, on s'achète de l'armure, des potions etc etc, bref on s'équipe.

Puis nos héros, en manque d'aventure, partent à la taverne pour trouver ce vieil ivrogne d'Archibald. Celui-ci leur propose la mission (et comme je doute avoir fait les plans au propre et envoyé le scénario à POC avant d'envoyer ce compte-rendu, voilà le résumé du scénario pour ceux qui ne l'ont pas trouvé dans la liste des scénarios (ou pour ceux qui n'ont pas eu le courage de lire les 11 pages de texte): Valtordu devait recevoir une émissaire d'un peuple elfe pour conclure un accord commercial, mais sur le trajet, l'elfe a été attaquée et kidnappée par des nains qui demandent une rançon. Nos héros doivent intervenir, récompense de 500PO s'ils libèrent l'émissaire retenue dans une tour abandonnée, 400PO s'ils partent négocier avec les nains. Dans tous les cas, nos héros devront au final aller libérer l'elfe par la force dans un autre endroit puisque dans les deux options ils se feront arnaquer. Archibald les fait accompagner par un nain (donc LE nain) renégat du groupes de nains kidnappeurs avec lesquels il a un compte à régler.

Et là, nos quatre aventuriers choisissent l'option de la négociation avec les nains (ce qui m'énerve car en temps que MJ, j'aurais préféré qu'ils partent la sauver dans sa tour). Ils partent donc en direction du lieu désigné pour les négociations. Sur la route, ils croisent trois nains ivres morts (qui n'ont rien à voir avec les nains kidnappeurs) et commencent à les interroger sur qui est leur chef, et où est-il, où sont leurs complices etc. Enervés par les insultes des nains à leur égard ils finissent par en tuer deux et coupent un doigt au troisième. Le nain, soudain plus enclin à répondre, dit qu'il ne comprend rien à

leurs questions et dit qu'il s'en revenait d'une taverne spécial nain qui se trouve à l'orée de la forêt. Après le meurtre du troisième nain, les deux demi-elfes énervés entraînent leurs compagnons vers la taverne. Là-bas, ils envoient le nain de l'équipe en reconnaissance et préviennent que dans dix minutes, si le nain n'est pas de retour, ils feront cramer la taverne. Le nain, rentre, commande une bière, ignore le nain travesti qui traîne dans un coin et cherche des informations (et n'en trouve aucune évidemment puisque cette taverne n'a rien à voir avec leur mission).

Ils repartent donc vers la zone de négociations avec les nains.

Une fois là-bas, Srownel et Wilhelm partent (désarmés comme exigé par les nains) dans le tunnel où s'effectue la transaction. Tout se passe bien, ils remettent la rançon au nain, celui-ci éclate le coffre bardé de cadenas (pour pas que les aventuriers le dérobe) à grand coups de massue puis libère l'émissaire qui ressort avec les aventuriers. Et tous les nains qui se trouvaient présents pour effectuer la transaction retournent au fond du tunnel.

Nos aventuriers, une fois dehors, libèrent l'émissaire, qui prend immédiatement ses jambes à son coup, après avoir planté deux poignards dans l'estomac du voleur du groupe (pour ceux qui n'ont pas lu le scénario, il s'agit d'un leurre de 17 de charisme laissée par les nains, elle est censée s'échapper une fois la transaction finie pour ensuite aller partager l'or avec eux). Elle reçoit deux poignards de jet pendant sa course mais s'arrange pour les réceptionner dans l'épaule. C'est la « Peau de bananane de Morzak » du magos qui parviendra à l'arrêter.

Une fois la fausse émissaire capturée, nos héros se rendent compte qu'elle n'a pas les oreilles pointues. Les demi-elfes énervés commencent un interrogatoire musclé et finissent après quelques doigts tranchés à obtenir de la belle, l'information sur le lieu de détention de la véritable émissaire. Profitant d'un instant d'inattention (et des grâces du MJ), la captive échappe à la vigilance de nos héros et démontre qu'elle sait parfaitement se servir de ses jambes dans une optique de fuite.

Notre groupe, passablement sur les nerfs, se dirige vers le tunnel, décidé à

faire payer aux nains cette arnaque. Cependant ceux-ci se sont volatilisés. Fouillants un peu, le nain du groupe trouve le passage secret dans le tonneau encastré dans le mur. Ils suivent donc une extension de tunnel. Arsouille, souhaitant éviter un piège, envoie au devant un petit soldat de plomb automatisé (cherchez pas, c'est le Père Noël qui lui a donné dans son scénario sur les pingouins, quand je vous disait que ses scénarios étaient stupides). Le petit soldat rendra donc l'âme dans un éboulement de parois. Piège évité. Nos compagnons continuent jusqu'à la sortie camouflée à l'extérieur par un buisson. Le nain passe devant et reçoit un jet d'urine provenant d'un malheureux gobelin qui pensait pouvoir uriner dans le buisson sans gêner personne. Le nain, méprisant sa perte de charisme (l'odeur) s'empresse de couper le pénis de son assaillant pour ensuite l'achever dans la plus grande violence (R.I.P.).

Wilhelm, lance ensuite un magnifique jet de dé à l'épreuve de pistage et se lance sur la piste des nains. Pour me débarrasser de lui, je dit que les traces mènent à l'auberge spéciale nain découverte plus tôt dans la journée. Et que étant donné le nombre de trace qui partaient de cette auberge, impossible de savoir lesquelles sont celles des nains. Nos compagnons en furie mettent alors le feu à l'auberge puis repartent en direction du lieu indiqué par la fausse émissaire comme étant la cachette des nains.

Sur la route, ils seront interceptés par un groupes de miliciens zélés qui les prendront pour des bandits. Ne souhaitant pas tuer les gardes, nos héros se laissent emmener à Valtordu. Mis en prison ils prennent quelques heures de repos jusqu'à ce que le vieil Archibald ne vienne les libérer en s'excusant. Ils lui expliquent les derniers événements et celui-ci leurs explique que sans l'émissaire impossible de les payer. La nuit étant tombée, nos héros prennent une chambre à l'auberge puis repartent le lendemain.

Sur la route, ils sont attaqués par un enfant gobelin armé d'une dague. Avant d'avoir pu faire quoi que ce soit, nos héros sont témoins de l'intervention d'un maman gobeline qui attrape le petit garnement par l'oreille, lui met une fessée

puis repart en s'excusant pour la maturité de son fils. Le groupe, quelque peu abasourdi repart puis arrive finalement, à Nyrlatep, la ville fantôme où les nains se seraient réfugiés. Avançant prudemment, Arsouille mène son groupe vers le centre du village, excepté Srownel qui reste légèrement en arrière, refusant d'avancer plus en terrain découvert. En effet, les sangs-mêlés et le nain subissent quelques lancers ratés de haches de jet puis sont attaqués par un nain venant de la gauche, deux venant de la droite et deux venant de devant. Après réception de deux haches de jet supplémentaires, Arsouille et le nain se lancent sur l'ennemi venant de la gauche. Wilhelm part en solo face aux ennemis de droite, concentrant ses efforts sur le plus faible, l'autre étant équipé d'une armure lourde et d'un bouclier. Pendant ce temps, Srownel prépare un sort.

Le magos n'eut jamais le temps de mettre à profit ses compétences puisqu'un nain lui sauta dessus par derrière. Sortant ses deux dagues, l'elfe noir étripa le malheureux en quelques coups bien placés puis reft de même avec un deuxième nain venu lui aussi de derrière. Pendant ce temps les autres nains démontraient tout leur talent à coup d'échecs critiques. Les trois quarts d'entre eux avaient lâchés leur armes comme des nazes. Gravement blessés, deux nains parvinrent à s'enfuir pendant que les autres se faisaient étripper dans la joie et la bonne humeur. Après une fouille peu rentable et un check-point XP nos aventuriers partent investir la maison dans laquelle se sont réfugiés les nains.

Ils rentrèrent dans la maison par la fenêtre des toilettes puis investirent tout l'étage inférieur. Après pillage des cuisines (où ils ont récupérés de l'huile, du sel, du poivre, une bouteille de vin blanc et du poisson). Puis, une fois arrivés à l'étage d'au dessus ils entrouvrent discrètement une porte et voient les deux nains rescapés de la bataille expliquant la situation à un mage. Un des nains repère alors Arsouille qui espionnait alors la scène et les trois ennemis partent alors empruntant une autre porte. Nos quatre aventuriers prennent le temps de fouiller la salle où se trouvait le magicien (une chambre), récupérant de l'or caché sous le matelas du lit, une potion de violence, un parchemin que

Srownel identifie comme servant à lancer deux fois le sort cône de glace, ainsi qu'une épée apparemment magique. Craignant l'épée maudite, Arsouille décide de ne pas s'en servir avant de l'avoir faite examinée. Il garde également le parchemin car Srownel n'en a pas besoin et que les autres ne savent pas lire.

Prêt à en découdre il partent à la poursuite du magicien et rentre dans la salle suivante au moment où ledit magicien (nécromant) accompagné de la fausse émissaire qui avait échappée à nos héros, termine l'invocation du golem d'os. Sauf qu'il ne parvient pas à maîtriser la créature qui commence à menacer tout le monde, commence alors le combat le plus bordélique que j'ai jamais vu... mais aussi le plus fun que j'ai jamais vu.

Se trouve donc dans cette pièce: nos quatre héros, un golem d'os énervé, un nécromant niveau 4 (ça déconne pas), une fausse émissaire avec ses deux dagues et deux nains blessés. Suite à un duel de dé, le golem attaque Arsouille (fallait pas avoir la poisse) qui découvre à quel point le golem est insensible aux attaques tranchantes et aux flèches. Même la hache de notre nain pirate est inefficace. Les deux magos préparent tout deux un sort chacun de leur côté et les deux nains blessés hésitent à se lancer dans tout ce bordel. Arrive alors par une autre porte, un dernier nain, armé d'un marteau à une main Durandil, et qui a l'air d'être le chef. Celui-ci se jette directement sur le golem d'os et démontre que le marteau fonctionne mieux qu'une épée sur cette abomination osseuse. A ce moment, la fausse émissaire sort une sarbacane et tire une fléchette empoisonnée à l'herbe Allanguira sur Wilhelm qui perd immédiatement 50% de ses scores d'AT/PRD/AD/MVT. Moins pratique pour se battre, n'est-ce pas? Le golem, suite à un échec critique s'étale lamentablement par terre, laissant à nos héros le temps de se rendre plus efficace. Wilhelm donne au nain sa canne à sucre géante qui fait office de massue (les scénarios d'Arsouille sont vraiment bizarres). Ledit nain innove sur le coup en assénant un magnifique coup de bourrin sur le golem. Arsouille a le temps de balancer les deux charges de son parchemin magique, blessant le golem, le mage et le chef nain à chaque fois. Puis, voyant qu'il n'a pas trop le

choix, notre voleur se décide à tester son épée magique qui se révèle être une très bonne épée qui est en plus enchantée et cause, en plus des dégâts basique, 1D6 dégâts de feu (magique), c'est toujours ça qui fera des dégâts au golem.

Wilhelm, part immédiatement s'attaquer à la fausse émissaire, mais rencontre quelques difficultés (c'est pas facile avec les scores divisés par deux). Le nécromant lance alors un «chemin mortel de guldur», sort de zone de 2 mètre de rayon qui a pu toucher Arsouille, le nain pirate, Srownel et le golem d'os. C'est alors que Srownel lance également ce même sort... avec un résultat sensiblement différent. Echec critique, sort entropique. Des tentacules magiques sortent du sol et maintiennent immobiles tous les personnages du terrain, excepté Srownel, Wilhelm et un des deux nains blessés qui ont réussis leur épreuve de résistance magique. Le deuxième des deux nains blessés a d'ailleurs effectué un échec critique et s'est retrouvé écrabouillé par les tentacules. Paix à son âme.

Srownel, conscient qu'il ferait mieux d'éviter d'autres sortilèges, sort ses deux dagues et part aider Wilhelm qui ne parvenait pas à tuer la fausse émissaire, même immobilisée par les lianes. Il étripe au passage le nain blessé qui avait échappé aux lianes et qui avait eu la mauvaise idée de l'attaquer. Laissant Wilhelm avec son poison, le magos enchaîne en se jetant sur le nécromant et profite des lianes pour lui planter ses dagues dans le bide sans danger.

Le nain pirate et Arsouille, ayant réussi une épreuve de force se libèrent des lianes et commencèrent à taper le golem immobilisé.

Celui-ci eu tout juste le temps de se libérer avant de mourir d'un coup d'épée enflammée d'Arsouille.

Le chef des nains venait de se libérer des lianes à son tour lorsqu'il vit un elfe noir en robe courir vers lui avec deux dagues en guise de cadeau. Un petit coup de marteau Durandil et l'elfe noir partit faire un tour au pays du coma et de ceux qui n'ont plus que deux points de vie. L'intervention du voleur et du pirate lui sauva la vie. Notons au passage l'échec critique du pirate qui brisa sa canne à sucre géante contre un mur. Quand je disais qu'il avait une utilité... relative.

Une fois Srownel réanimé et la fouille des cadavres effectuée, notre équipe partit fouiller la salle suivante, soit la chambre du chef des nains. Après récupération d'un grand nombre de pièces d'or dans des coffres tous plus dur à crocheter que les autres, ils trouvèrent dans une commode, un bout de ficelle, une chaussette trouée et le portrait d'une maman naine. A la surprise générale, Arsouille décide alors de récupérer le bout de ficelle (rigolez pas, il trouvera une utilité à ce bout de ficelle dans le scénario suivant).

Finalement, notre équipe finit par retrouver la véritable émissaire elfe, la libère, profite de son 18 de CHA puis tout ce beau monde retourne à Valtordu. Nos héros récupèrent leur récompense de fin de quête, l'elfe leur offre un peigne et un flacon de shampooing et Archibald leur remet un document magique qui leur permet de requérir l'aide de n'importe quelle institution elfique (dans la limite du raisonnable) une fois, se détruit magiquement après usage.

Une fois l'XP de fin de quête distribuée, tous nos personnages étaient montés d'un niveau et on s'apprêtaient à subir un nouveau scénario d'Arsouille. Pour la première fois, celui-ci nous fit quelque chose de potable (en impro) et c'est pourquoi cette aventure sera rédigée... un jour... si j'ai le temps.

En espérant que vous ayez appréciés cette aventure ou nos deux sangs-mêlés nous ont orientés dans des solutions quelques peu bourrines et expéditives. Et c'est pourquoi je propose une minute de silence pour les trois nains innocents et bourrés qui ont payés pour la soif de sang de nos héros.

R.I.P.