

Compte rendu de la partie du deux octobre 2010, convention Octogônes.

MJ: PoC (recommandé par Gontran Théogal)

Joueurs: Jade (Bourough, ou Groulboul - ou Boulgour un truc comme ça, on a jamais compris son nom); Piotr (Odal haraldsson ... ou OdaaaAAAAAAAAAAAAAAAAAALLL); Aylam (Thélandice Cretion de Rigueur); Carey (Dridyll Dilignac Termiltedeth - curieusement personne ne l'appellait par son nom. Personne ne l'appelle tout court, d'ailleurs.)

Adossée aux montagnes, Mliuvej baignait dans son agitation quotidienne. Quatre « futurs héros » avaient consulté le Bureau des Emplois pour trouver leur première aventure, histoire d'arrêter d'être des bouseux. Une petite note signée A.Juran, porteuse d'une forte récompense, leur donne rendez vous devant le Temple de la Bière, brasserie réputée pour... euh.... sa bière. Comme a peu près toutes les brasseries de Mliuvej.

Acoudés chacun de leur côté, les quatre personnages attendaient le rendez vous. Bourough, la Barbare, contrôlait le tranchant de sa lame. Odal, le mage, révisait ses sorts fraîchement appris. La demi elfe voleuse Thélandice jouait avec son passe partout, et le prêtre Dridyll, servant de Youclidh, divinité de la santé et du bien être, regardait autour de lui, bienheureux.

Soudain, troublant la quiétude de la rue, un homme hagard et hébété arrive en courant, s'effondre sur le puit, révélant deux poignards plantés dans son dos, et tend la main – et accessoirement, un papier froissé – en direction de la Barbare. Tout le monde s'approche, héros comme badauds. La voleuse tente de lui faire les poches, la barbare récupère les deux armes, et le prêtre fend la foule en répétant qu'il doit soigner ce malheureux. Hélas, il sera trop tard.

Récupérant le papier froissé, Dridyll et Thélandice découvrent que cet homme avait une mission à proposer, et que de par le fait, ils devaient travailler ensemble. Ainsi que le mage et la Barbare. La note froissée parle de plusieurs disparitions d'enfants, et surtout de celle du petit fils de la victime. La garde de la ville comme souvent est inefficace, et la note parle de « gens qui ont un sombre secret ». Juran laissait à sa fille Célia la charge de payer les aventuriers, et les encourageait à aller chercher des informations auprès d'un certain Fulbur, travaillant au.

« au ».

Effectivement, la note s'arrête là, sur un trait raté. Sans doute que le rédacteur aura été dérangé, mais en tout cas il n'y a pas d'information. Les quatre aventuriers choisissent de quitter les lieux, emportant le papier froissé, la foule des badaux se densifiant et la garde semblant s'approcher.

S'ensuit une errance dans la ville, avec ouverture aléatoire de volets pour tenter d'obtenir des informations auprès de vieilles grand mères. Reconnus par un badaud, ils sont hélés par la garde, mais le baratin du prêtre les tire d'affaire (enfin, en fait, il a tellement soulé le milicien qu'il l'a congédié). Fulbur reste introuvable.

De guerre lasse, les héros (enfin, à ce stade ce sont encore des zéros) réservent leurs chambres et leurs repas dans une taverne « proprette », chose assez rare pour être signalée. Le prêtre et la voleuse, confiants dans leur talents de diplomatie, décident d'aller

voir Célia, sans pour autant lui annoncer la mort de son père. La demoiselle va jusqu'à leur offrir une avance pour leurs frais, et les envoie vers une taverne proche ou le fameux Fulbur, proche ami de la famille, travaille. Pendant ce temps, la barbare et le mago picolent.

De retour à l'auberge, l'équipe décide d'aller sans attendre à la taverne ou travaille Fulbur. Celle ci est fermée. Chose bizarre, ce n'est pas forcément l'heure ou on s'attend à trouver une taverne fermée, surtout dans une ville comme Mliuvej. De plus, quelque chose semble bouger derrière les fenêtres. Passant par derrière, la voleuse crochete la porte, pendant que le mage frappe à la grande porte. La voleuse, la barbare et le prêtre entre dans la taverne sombre. Un voisin, réveillé par le bruit fait par le mage qui continue comme un glandu de frapper à la porte principale, commence à gueuler.

A l'intérieur, les aventuriers avancent doucement, car manifestement il y a eu de la bagarre. Un corps est couché dans le noir, et des bruits viennent de l'étage. Pas précipités, jurons à mi voix... Les aventuriers décident d'intervenir. La Guerrière saute d'un mouvement lesté par dessus le bar... et s'explode le nez au sol. Un bruit de vitre cassée, la personne à l'étage semble quitter le bâtiment par la fenêtre. Se préparant à le poursuivre, la Guerrière re-saute par dessus le bar, et se re-pète la figure de l'autre coté (Il est à noter que par la suite, elle préférera prendre le temps de faire le tour des bars quand il s'agira de se rendre de l'autre coté). La voleuse fonce, suivie par le prêtre et un peu plus loin par le mage, empêtré dans sa robe de sorcier.

S'ensuit alors une course poursuite haletante dans les rues mal éclairées de Mliuveg. Le mage allume son bâton, puis remonte sa robe par dessus ses genoux pour aller plus vite. Le prêtre tente deux ou trois prodiges d'attaque, sans succès, et finalement les quatre aventuriers arrivent à coincer le coureur. Sur une intimidation particulièrement réussie (comme toutes les intimidations du haut-elfe, d'ailleurs), il déballe tout son CV. Il s'appelle Thomas (ben oui) (NDLR: Thomas? J'suis pas sûr :p), et a été embauché par un Garkad, qui possède une salle (ben oui, une salle Garkad...), ou plutôt un entrepôt, ou le jeune doit en principe aller chercher son paiement, pour l'assassinat de Fulbur et de son patron. Le pauvre Fulbur doit en ce moment être dans la rivière, attaché un rocher, et Thomas était resté en arrière pour nettoyer, jusqu'à l'arrivée des héros. Finalement, il finira sa nuit ligoté, enfermé dans la cave de la taverne.

Les aventuriers, avec le plein d'infos mais épuisés, rentrent dormir. Dès le lendemain, ils vont vers l'entrepôt de Garkad. Et ainsi commencera ce qui sera connu comme « la journée des plans foireux ». Après un petit tour d'observation, les aventuriers décident de frapper à l'une des portes de l'entrepôt. Le Mage se fera passer pour le frère de Thomas, disant qu'il est malade et qu'il vient chercher son paiement. Hélas... ça foire. Et en beauté, l'homme qui lui avait ouvert lui referme la porte au nez en rigolant, apostrophant son patron, Garkad, traitant le mago de « petit rigolo ».

Sur ce on frappe derechef à la porte. Un chouia enervé, l'homme rouvre, prêt à rembarquer le petit rigolo, et se retrouve en fait devant une barbare furax, qui tente une attaque... qui tape sur le linteau de la porte (Fumble!). La dessus, le mage apparaît en sautant de coté, et lance un cône de ... ah bah non, en fait, lance rien du tout (Fumble!). C'est le prêtre qui réussira à lancer une Gifle de Youclidh particulièrement réussie, repoussant les trois hommes qui étaient dans l'embrasure.

Le combat commence. Ou le ballet, c'est selon. 3 contre 3, le magicien préférant aller voir du coté d'une autre porte pour éviter que quelqu'un ne s'enfuit. Durant tout le combat, la

barbare fera de grands moulinets avec son épée, sans toucher son adversaire qui finit écroulé de rire. La Voleuse, elle, fera une belle action de combat au sol, tombant deux fois de suite face à son adversaire, lui aussi tombé comme un loser. Le Haut Elfe, face au fameux Gardak, joue de la masse, finissant par faire sauter les rivets de l'armure et jeter l'adversaire au sol, l'immobilisant d'un genou.

De son côté, le magicien constate que la porte est fermée. Et qu'il ne peut pas la crocheter. Qu'à cela ne tienne! Quelques boules de feu mineures feront fondre la serrure! Mais alors que la porte commence à peine à prendre feu, le magicien rate complètement son sort. Qui échappe à tout contrôle, devenant entropique (Double Fumble!). Le magicien se lance sur lui même un sort de niveau 3, Terreur. Et part illico en hurlant, convaincu que son ombre va l'attaquer.

C'est ce moment que les Dieux choisissent pour intervenir. Le pauvre magicien aux multiples fumbles gagne ainsi pour la demi heure qui suivra, le défaut « tomber dans les pièges ». Toutes les cordes à linges portant caleçons, pots de chambres vidés par les fenêtres, poulets ou cageots traversant inopinément la rue, seront pour lui, alors qu'il court sans but, en hurlant, dans les rues de Mliuvej. On le retrouvera hagard, hébété, en train de perdre un duel contre un slip., et il faudra tout le talent oratoire (« assommant » devrait on dire) du prêtre pour le calmer, mais nous n'en sommes pas encore là.

(Note: Il est important de préciser que cet enchainement d'action valut à son auteur le Fumble d'Or de la convention rôliste)

De leur côté, les contrebandiers se sont rendus, vaincus. Il y a un mort, un mort de rire, et le chef, sans armure, avec un prêtre assis sur sa poitrine. Intimidés, ils déballet le morceau, racontant qu'ils travaillent pour un mage, qui a eu un besoin d'enfants pour ils ne savent quelle expérience. Beaucoup d'enfants ont été amenés, et certaines personnes de la ville ont été tuées pour pouvoir cacher le trafic. Magnanimes, les aventuriers décident de laisser partir les contrebandiers, sous réserve qu'ils ne reviennent jamais en ville. Les fuyards seront rejoint par leur quatrième acolyte, resté planqué, qui abandonne son arbalète.

Petite pause fouille. Parmi les balles de torchon usés et le foin, les aventuriers trouvent deux ou trois objets inintéressants, et surtout, une porte qui commence à bien brûler. Ah oui au fait, le sol est en paille. Le toit, en chaume. Et les murs, en terre séchée. Mais, heureusement, les aventuriers ont du vin. Pas du qui décuple leurs capacités cognitives, mais du qui éteint le feu. Quelques soins, ces demoiselles ayant le privilège de bénéficier d'une double imposition des mains de Youclidh, avec mouvement mammo-rotatif ascendant, qui a le mérite de faire en sorte que tout le monde se sente mieux, la soignée comme le soigneur.

Partant d'une trappe à demi cachée sous le foin, les aventuriers arrivent dans un couloir souterrain, mal éclairé et rempli de débris et immondices divers. Leur progression sera lente, très lente, très très lente, la voleuse et le magicien tenant à détecter TOUS les pièges possibles, histoire de rien se prendre dans la mouille. Mais cet excès de prudence aura été bénéfique, puisqu'ils arrivent sans encombre devant La Dernière Porte, d'où se dégage une importante énergie magique. Une réussite critique sur un jet de détection donnera aux aventuriers une vision claire de la pièce qui suit, leur permettant d'agir par surprise.

Derrière cette porte, un grand pentacle tracé au sol. Deux cages, avec des enfants se

plaignant en pleurant, et un espèce de colosse allongé sur un divan, une grosse épée à coté. Nul ne sait ce qui se passa alors dans la tête de la Barbare, mais elle couru vers l'épée et l'attrapa, la jetant au loin d'un magnifique geste. La voleuse choisissant un placement stratégique, manqua d'ailleurs de se la recevoir en pleine tronche. Du coup, le gros, au cris de « Yorgl pas content! » lui fonce dessus, et elle ne devra son salut qu'à sa présence d'esprit, qui lui fait jeter l'épée dans le couloir.

Pour le combat qui suivi, le fait que le gros n'aie pas d'épée aurait du considérablement avantager la combattante, mais en fait non. Adepté sans doute de la technique bien connue du « Ventilateur », elle ne toucha presque jamais son adversaire. De son coté, le Mage traverse la pièce, et commence à faire son marché dans les potions et accessoires dispersés sur une table proche, et le Prêtre se dirige vers les enfants, rassurant (« N'ayez crainte les enfants, je suis là pour vous protéger »). Dérouté, le gros ne sait plus qui taper, et marqua alors un temps d'arrêt au milieu de la pièce. Manifestement les informations étaient trop nombreuses pour son cerveau, et il ne savait plus s'il devait taper ou aller chercher son épée, ou taper. Opportunistes, le mage et le prêtre lui mirent des coups, aux résultats... discutables, et la voleuse lui tira une flèche alors qu'il recommençait à avancer vers elle. Cette flèche lui fit peu de dégâts, mais l'arrêta net, ce qui permit à la barbare de placer un coup particulièrement précis, qui lui sépara proprement les parties génitales du reste du corps. Et à travers l'armure, s'il vous plait.

Effondré sur le sol, Yorgl cessa de vivre. Mais il restait encore un obstacle avant que la mission ne soit complète. Le Mage qui se terrait derrière la porte devait être maléfique, et puissant, mais la brève apparition qu'il fit pendant le combat, et les invectives qu'il lança à travers la porte, redonnèrent courage aux héros. La porte des toilettes fut défoncée, et le petit vieux hargneux ligoté et emmené. Nous passerons les détails pénibles de ses péréoraisons, et de la légitimité de son invocation, qui selon lui lui donnerait la toute puissance, et blablabla.

Les miliciens ne comprirent pas tout non plus, quand on leur apporta le paquet, et qu'on leur indiqua ou trouver un autre comparse, et qu'on rendit leur liberté aux deux jeunes gens. Mais la verve du prêtre les dissuada de les garder trop longtemps en interrogatoire (« pénible, celui là ») et ils purent aller annoncer les bonnes « nous avons réussi la mission et trouvé qui avait kidnappé votre fils » et les mauvaises « bon, votre fils, euh... ~~il est dans la rivière~~ nous sommes malheureusement arrivés trop tard et son funeste destin s'est déjà accompli. » à Célia, la fille d'Albert Juran, leur commanditaire. Le chagrin passé (avec l'aide experte et mammo-rotative du prêtre de Youclidh, encore), elle les récompensera en or, et reprendra les rênes de la fabrique de saucisse familiale. Nos aventuriers, quand à eux, rallieront la plus proche taverne, là ou tout à commencé.