

Rapport de partie : Le pendentif de Juvonu

Par le MJ Aurélien...

Et c'est parti pour vous narrer les aventures de la Compagnie de... (Ha zut !) Enfin, de nos aventuriers. Le barbare Fracass ne fut pas de la partie, mais deux autres aventuriers se joignirent au groupe. Ainsi donc, cinq aventuriers participèrent à cette quête :

- Agathor, ranger humain Nv2, qui se distingua par des idées fort surprenantes lors de cette partie ;
- Garwina, elfette Nv2 brune (car blonde, c'est avant tout un état d'esprit) qui ridiculise parfaitement une autre archère bien connue ;
- Gordli'n, guerrier nain Nv2, capable d'encaisser beaucoup de dégâts ;
- Ayaye Maiheu, assassin demi-elfe Nv1, dont les stats (8, 9, 12, 13, 13, dans cet ordre) laissent supposer des complexes face aux gens qui l'appellent monsieur. Autre signe particulier : semble être habité par un esprit dérivé d'Hannibal Lecter.
- Kats, prêtresse d'Adathie Nv1, qui n'a pas de caractéristiques d'extraordinaires, excepté son extraordinaire charisme.

Ainsi donc, à la taverne du Chien qui pleure, alors que trois aventuriers maussades partageaient un repas, arriva un individu bien bâti tout de noir habillé. La patron dû présenter ses plus plates excuses à cette dame, et lui servi le repas du soir avec une bière. Arriva plus tard une magnifique dame brune, habillée d'une robe noire et portant à sa ceinture une fourchette à saucisses. Bien qu'il n'y avait pas de merguez au menu, elle fut néanmoins ravie de partager un boudin purée avec la compagnie.

C'est durant cette période, alors que le nain offrit une bière à la prêtresse, et que celle-ci lui promettait monts et merguez (surtout les merguez), qu'un parchemin apparut sur la table. La prêtresse tenta alors de le traduire, mais il faut le reconnaître : la compétence runes bizarres ne suffit pas toujours :

« Sal'tations... Voyeurs,
Nous... avions... tendu palé... devôts... exports... »

Bref, elle parvint seulement à identifier que c'était de l'elfique. Un autre membre de la compagnie tenta de se distinguer à son tour, sans plus de succès :

« et neuneu... prouve osons... allez... missionnaire. »

Bref, ce fût à l'archère du groupe de faire la traduction, correcte cette fois :

« Salutations voyageurs.

Nous avons entendu parlé de vos récents exploits, et nous vous proposons alors une mission rémunérée. Si vous êtes intéressés, rendez-vous à Chnafon dans trois jours, nous vous y attendrons à l'auberge de la Chaise boiteuse.

Au plaisir de vous voir bientôt, Théodore de Milinoix, grand prêtre de la Confession Réformée à Chnafon. »

Garwina se demanda pourquoi les humains donnent des noms aussi bizarres à leurs villes, tandis que la prêtresse parvint à localiser approximativement la ville grâce à son atlas de la terre de Fangh (la ville n'est pas indiquée, certainement pour éviter de se couvrir de honte). Ainsi donc, le lendemain, après un achat de provisions et un débat houleux pour savoir qui paye quoi, le groupe partît vers le nord-est.

Après 12 kilomètres, notre équipe s'arrêta au bord d'une petite rivière à l'ombre d'un bosquet, et commença à pique-niquer. La prêtresse prouva son talent pour la cuisson des merguez, tandis que le ranger fit montre de ses talents de bricoleur du dimanche en improvisant une canne à pêche. La canne en retour montra son talent à casser lorsqu'il tenta de ferrer un poisson.

Après 6km, le groupe tomba sur les compagnons de Karten le redoutable. Comme tout méchant qui se respecte, le bandit voulût faire un discours de circonstances, mais le nain y coupa court en chargeant la hache levée. Ayaye se déplaça discrètement dans les arbres et parvint à localiser l'archer du groupe, et s'en occupa seul(e). Pendant ce temps, la prêtresse et le ranger prêtèrent assistance au nain, qui était aux prises avec trois ennemis. Après quelques maladresses (dont un coup de hache perdu sur la prêtresse => risque d'être privé de merguez) et une réussite critique du ranger au jeté de poignard sur le dernier fuyard (dégâts à la tête), le groupe pût récupérer les quelques possessions terrestres des voleurs. L'elfe récupéra la veste de Karten car elle était offert une meilleure protection, mais faisait ressortir ses avantages de façon ostentatoire (ce qui n'échappa au ranger). Kats s'octroya une des épées de Karten, qui serait certainement plus pratique que sa masse. Notons aussi que le voleur archer saignait beaucoup entre les jambes lorsqu' Ayaye le traîna hors des arbres.

Le soir arrivant, ils croisèrent un apprenti nécromant, qui révisait un bouquin à haute voix. Arrivé à « Errata Nekta », apparurent une marée de zombis, ce qui incita le groupe à fuir sur plusieurs kilomètres, passant à côté d'une masure devant laquelle pourrissaient les restes grouillants d'un vieillard à demi mangé (ça me rappelle quelque chose, mais je n'arrive pas à voir quoi...). Ainsi commença une guérison équitable, la fabrication d'un piège à lapins par le ranger (qui ne marchera pas) et un pique-nique, et on comprit pourquoi l'assassin, manifestement très dérangée du bulbe prit plus que les bourses des brigands (saignements entre les jambes ??). Malgré cela, le groupe parvint à manger sans avoir l'appétit coupé, aidé par le fait que personne ne partageait le plat de l'assassin.

Le lendemain, notre compagnie tomba sur une ogresse, laquelle n'offrit pas une

résistance formidable, mais l'assassin récupéra assez de masse pour se faire quelques tranches de gras suspects (ou des prothèses mammaires sur-dimensionnées). Ils arrivèrent alors dans la très accueillante bourgade de Filouik.

Ce fut certainement la partie la plus intéressante de la soirée...

La première chose que vît le groupe en entrant fût un cochon se vautrant dans une flaque de gadoue, au milieu de la place publique (le ranger fût tenté de l'égorger). L'endroit était miteux, et l'auberge la plus en vue restait moins accueillante que le Chien qui pleure à Valtordu. Le mobilier portait manifestement des coups de hache, et l'aubergiste s'approcha du groupe avec un air particulièrement méfiant, et prît leurs commandes.

(Extrait de la discussion :

AUBERGISTE : Qu'est-ce que vous voulez ?

AGATHOR : Je peux égorger le cochon dehors ?)

Ce fût lorsqu'il apporta les bières que les choses s'envenimèrent : la boisson, avec son odeur de sueur, ne venait certainement pas de Mluiej... Les choses s'envenimèrent davantage lorsque fût annoncé le prix de la pinte : 3PO.

C'est ainsi que le groupe, manifestement scandalisé, tenta (surtout le nain) d'user d'intimidation pour négocier un prix plus honnête. L'aubergiste, qui avait du en voir d'autres, courût immédiatement chercher la garde, et c'est là que le groupe me surpris vraiment...

Ils restèrent à leurs places, et la demi-elfe constata qu'en plus de sentir la sueur, la boisson évoquait l'urine d'âne au goût. Ainsi donc, une vingtaine de gardes débarquèrent dans l'auberge, et ne voulaient visiblement pas s'occuper de ce que pouvait dire Gordli'n, qui ne bougea pas de sa place, déterminé à prouver qu'il était dans son droit. Ayaye, par d'habiles jets d'adresses, ridiculisait Spiderman en s'accrochant au lustre du plafond, tandis que Garwina et Agathor s'enfuirent par la fenêtre, suivis par Kats, qui vît qu'il n'était pas juste qu'elle trinque à cause du nain.

Bref, la situation semblait très mal partie, jusqu'à ce qu'Agathor décide d'égorger le cochon (quand il a une idée en tête, impossible de l'en détourner). Un jet de déplacement silencieux et un coup critique (attaque au cœur) firent hurler brièvement la bête, qui rendit l'âme.

Dans l'auberge se firent entendre les cris d'un porc, fière mascotte du village prônant au milieu de la place publique. Le groupe de gardes se scinda en deux, la plus grosse moitié (15) se ruant au dehors pour saigner les vils pourceaux qui avaient tué leur animal fétiche. La prêtresse eut juste le temps de récupérer une dose de sang de l'animal en question avant de fuir à toutes jambes avec le ranger (concours pour voir qui faisait le mieux la musique de Benny Hill).

Dans l'auberge, le combat tourna rapidement en faveur du groupe. Ayaye

parvint à tuer à elle seule un garde avec son arbalète de poing, tandis que Gordli'n planta sa hache dans les omoplates d'un autre garde qui venait de remarquer l'elfe et son corsage à la fenêtre (celle-ci avait voulu faire tomber le lustre sur les gardes en tirant dessus, en ayant eu la présence d'esprit de dire à l'assassin de s'accrocher aux poutres du plafond). Les rares ennemis encore capables de le faire partirent chercher des renforts. Les aventuriers sortant de l'auberge eurent alors le temps de récupérer un jambon sur la carcasse du cochon avant de partir à la recherche de Kats et Agathor.

Ces deux là continuaient à fuir en passant devant une boutique de sorciers à l'orée du village, et Agathor emprunta l'huile et le briquet de la prêtresse et mit rapidement le feu à la boutique (réussite sur un jet de lancer), dans laquelle les flammes commencèrent à brûler les ingrédients magiques, et on pût entendre de petites explosions. La menace d'un incendie attira une bonne partie des gardes, qui ne voulaient pas voir se propager un incendie dans leur village.

C'est ainsi, après plusieurs kilomètres de course, que le groupe se retrouva au complet au pied d'un rocher, avec un magnifique jambon de Filouik. Il passèrent une nuit pénible au milieu des moustiques et des coyotes, et repartirent au petit matin, à travers les plaines.

Après trois kobolds massacrés, le groupe arriva enfin à Chnafon, et ils s'acquittèrent sans discussion des cinq pièces d'or demandés à l'entrée. Le groupe trouva rapidement l'auberge de la chaise boiteuse, malgré l'indication erronée d'un passant. L'endroit était fort accueillant, préparait un spectacle à en juger par la scène et les magiciens illusionnistes, et avait de la guiliness en réserve. C'est donc sous de bons hospices que commença la soirée. La serveuse leurs apprît que leur mystérieux commanditaire était un client habituel et qu'il ne devrait pas tarder à arriver. Le nain lui fit même un compliment... pour un nain (« vous seriez vraiment mignonne avec de la barbe »).

Le public accueillit la chanteuse Cassandra (une elfe sylvestre de jaune assez légèrement vêtue), qui se révéla avoir un sacré charme (surtout sur le ranger) avec la chanson de son crû, intitulée « Regarde dans mon décolleté ». Et tandis que ledit décolleté s'ouvrit de plus en plus, un individu vêtu de robes s'installa à la table des aventuriers. C'était Théodore de Milinoix, grand prêtre de la confession réformée de Slaanoush à Chnafon. Le groupe comprît aussi pourquoi leur message était rédigé en elfique, puisque Cassandra est une assistante de Théodore. Celle-ci les rejoignît à la fin de sa représentation (cape sur les épaules) et commença une discussion sans intérêt avec l'archère du groupe.

Le grand prêtre entra rapidement dans les détails en expliquant à la compagnie qu'une relique avait été récemment dérobée au temple de Slaanoush. Il leur promît 150po chacun, ainsi que la première nuit à l'auberge. Il s'en alla ensuite avec son assistante pour cause de travail.

(CASSANDRA : Bottes ou talons-aiguilles ?)

Le lendemain, les aventuriers décidèrent de faire du ménage dans leurs équipements grâce aux commerces locaux. Garwina fit ajuster la veste de Karten à

son corps (le tailleur eût le plus grand mal à se concentrer, puisque l'elfe ne connaissait pas le sens du mot exhibitionniste), et s'acheta une ceinture dont la boucle était assortie à ses boucles d'oreilles. Ayaye s'acheta du matériel pour huiler ses armes afin qu'elles ne fassent pas de bruit en les dégainant. Kats alla faire fumer le jambon et alla poser quelques questions aux cultistes de Slaanoush, mais elle n'apprit rien d'intéressant (ils ne connaissent pas les soucis du grand prêtre).

C'est alors qu'ils décidèrent de suivre la piste donnée la veille par leur commanditaire : la Guilde des voleurs et malandrins. Ayaye se promena dans une ruelle sombre dans la zone sud-ouest de la ville. Il avait menacé un groupe de novices de Niourgl venus l'importuner (Embrasser la vraie foi...) et questionna un membre de la guilde en parlant le moins clairement possible (comme n'importe quel voleur) à propos d'une éventuelle affaire concernant le temple de Slaanoush. Il fut escorté discrètement jusqu'au siège de la Guilde et mené dans une petite pièce, où il apprit que le vol en question aurait pu être commandité par une organisation rivale : la Confrérie de la Griffé Nocturne. La Guilde promît de les aider, à conditions que lui soit rendu un service : capturer vivant et en état de parler un confrère de la Griffé Nocturne.

La compagnie alla donc enquêter dans les principaux lieux suspects. Ils firent choux blanc dans la zone autour de la rue du Piaf (un voleur a même failli tuer l'assassin). Ils se rendirent finalement au Rat d'égout lubrique le soir. Garwina surveillait l'entrée principale en s'ennuyant, tandis que Kats surveillait la porte de derrière. Le reste entra en craignant pour leurs bourses (10po et 5pa par personne, pas plus, et le reste fût laissé à l'auberge). Tandis que l'assassin cherchait un individu suspect au milieu d'individus suspects, le ranger sauva sa bourse d'un voleur en lui agrippant la main et en portant la sienne au pommeau de son épée, avec le regard qui disait clairement : « N'y pense même pas, connard ! ». Il lui demanda discrètement au passage si ce voleur savait des choses sur la Confrérie de la griffe nocturne. Gordli'n fît de même, si ce n'est qu'il explosa violemment la main de son voleur contre la table, et posa sa question à voix haute.

A ce moment donné, un individu suspect au milieu de gens suspects, avec les bras nus montrant qu'il pratiquait la scarification, tenta de s'éclipser vers la porte de derrière. Réussite critique en jet de discrétion de l'assassin, qui l'avait repéré.

Derrière l'auberge, la prêtresse surprît quelqu'un sortant par la porte de derrière, et elle eût à peine le temps de l'interpeler qu'elle vît une botte se loger entre les jambes du bonhomme. Elle n'eût plus qu'à sortir sa corde, et à prononcer les phrases rituelles :

KATS : Vous avez le droit de garder le silence. Tout ce que vous direz pourra être retenu contre vous.

SUSPECT : Aaayeuuuu...

KATS : Ceci sera retenu contre vous.

Ainsi donc, fut amené un confrère de la Griffé nocturne chez la concurrence. Le lendemain, Ayaye retourna au siège de la Guilde, qui n'avait pas pu soutirer autre chose que l'adresse d'une planque de la Confrérie à Chnafon, près du temple de

Tzinntch. Après un bref passage, Ayaye obtint l'information voulue, ainsi qu'un nouveau jouet pour la guilde. Ils parvinrent à le ramener après avoir évité une ronde de la milice, mais ils oublièrent de récupérer la corde du ranger, qui ne la reverra jamais.

Le vol du pendentif avait été commandité par un certain Seguldo Nefregel, aspirant du culte de Tzinntch, qui avait fait appel à la confrérie en raison de sa proximité.

La fière équipe décida donc de rendre visite au temple de Tzinntch, en plein jour. Je pensais personnellement que cela revenait à se jeter dans la gueule du loup, mais les membres les plus récents de la compagnie me prouvèrent le contraire.

Arrivé au temple, ils allèrent directement au secrétariat et Kats demanda à parler au directeur, parlant d'une affaire d'importance sans entrer dans les détails. Après une brève communication via palantir, il accepta de descendre, avant de faire remonter tout le monde au deuxième étage, dans la salle des professeurs. Ayaye en profita pour se glisser discrètement dans le séjour des élèves (actuellement en cours), et découvrit le dortoir. Tandis que la prêtresse tentât de faire tirer les vers du nez au directeur (ce auquel elle semble ne pas être parvenue), l'assassin parvint à localiser le coffre contenant les affaires de Nefregel, et l'ouvrit grâce à sa dague, trouva le fameux médaillon, le prît et referma le coffre. Il redescendît juste à temps pour se faire jeter avec le reste du groupe, prétextant être allé aux toilettes.

Et voilà ! La compagnie avait récupéré l'objet de sa quête, sans avoir de casse. Ce fût donc le moment pour moi de faire mon sadique en révélant leur ultime épreuve (de toute façon, j'ai trouvé que ce qu'ils avaient fait sur le coup était un peu facile...).

C'est alors qu'en se dirigeant vers le temple de Slaanoush, ils passèrent par une ruelle et se trouvèrent nez-à-nez avec cinq individus aux bras découvert et couverts de cicatrices, tandis que trois autres coupèrent la ruelle par derrière : la Confrérie les avait piégés !

Comme tout méchant qui se respecte, le leader commença un discours de circonstance, que le nain coupa en chargeant le fer de hache levé. Commença un combat qui permît à l'assassin de fuir chercher du renfort au temple de Slaanoush. La seule aide qui lui fût accordée était Cassandra, qui courût après la demi-elfe en talons-aiguilles, le décolleté laissant se mouvoir un double tsunami mammaire qui attira l'attention de 98% des passants mâles.

Pendant ce temps, le combat commença à tourner en faveur des brigands, puisque le nain se retrouva avec une côte de mailles brisée et un casque cabossé inutile. Comme si cela ne suffisait pas, ce dernier fit même une maladresse qui blessa grièvement la prêtresse. Ayaye revint juste à temps pour abattre un assaillant avec un carreau, tandis que les derniers furent abattus ou fuirent (ou furent abattus en fuyant).

Même si Cassandra n'avait pas intervenu, elle pratiqua tout de même une langue de velour de Klatou pour soigner le ranger, ainsi étrangement que le nain (qui bizarrement n'a pas craché dessus). Kats dû attendre d'être au temple pour recevoir le même soin de la part du grand prêtre.

C'est ainsi que le groupe reçut son dû, sur lequel la guilde des voleurs et malandrins ne préleva pas sa taxe (pour service rendu). Le nain, qui avait alors accumulé plus de 500po depuis le premier scénario, dû remettre ses rêves de Durandil à plus tard à cause de l'état de ses protections.

Une fois les XP accordés pour ce scénario, la demi-elfe surmusclée reçut fièrement son deuxième niveau, tandis que la prêtresse pestait car il ne lui manquait que peu de XP pour passer au niveau 2. Ce sera pour la prochaine fois.

Je l'ai oublié la dernière fois, mais je ne peux pas ne pas remercier Pen of Chaos pour nous avoir proposé ce jeu de rôle, qui nous offre de sacrées parties, lesquelles sont l'occasion rêvée d'invoquer Keskonspwale.