

4 : Le règne de Rulkor le Zwify

LES PERSONNAGES :

FLORENCIA, la prêtresse de Slanoush

GATILOU le voleur goblin

ANVAR la guerrière barbare

TANTAR le rôdeur

Tous niveau 2.

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENT :

La compagnie « Héroïque et érotique » s'est formée il y a deux semaines à Valtordu. Ayant reçu une modeste demeure en récompense pour leur première quête (les impôts de Valtordu) ils ont décidé de s'y installer. Suite à leurs exploits (voir le camps des orques et les ruines d'Asvaard), ils ont reçu le titre « Sauveurs des Boudins de Valtordu ». Vivant de petits boulots entre deux missions, ils se rendent aujourd'hui à la taverne pour voir si le vieil Archibald a du travail pour eux.

CHUT.... ÇA COMMENCE....

-Bonjour à vous ô Sauveurs de nos Boudin.

-Ah non merde! On est la compagnie héroïque et érotique.

-Je dois avouer ne jamais avoir été un grand admirateur du nom de notre compagnie, mais que le préfère à « Sauveurs des Boudins de Valtordu ».

-Et puis c'est pas très gentil pour la fille du forgeron!

Le vieil Archibald leur parle alors de la quête (des gobelins qui dépouillent les gens et les laisse nus comme des vers). Tantar demande si Gatilou est de la famille des gobelins. Ce dernier fait remarquer qu'ils ont tué des bandits orques, puis des bandits humains, et maintenant ce sont des bandits gobelins, puis dit que c'est quand même des missions de bourrins (« Ça me va. »). Il demande ensuite si le MJ est en panne d'inspiration. Et le MJ décide pour se venger d'accorder un point Mankdebol (non mais), et PAF! Une calamité. Le goblin s'avère avoir manger un Casse-croûte à l'ail d'Yrfoul et perd pour la journée 4 points de Charisme. Après avoir ligoté et baillonné le Gobelin pour qu'il arrête de parler, Florencia demande pourquoi le vieil Archibald ne les a pas prévenu plus tôt (ça fait 5 jours qu'on glande). Ce dernier leur dit qu'ils ont quand même un goblin, une prêtresse de Slanoush et un obsédé...

-Bon sang je n'y pensais pas! C'est notre réputation qui est en jeu! On accepte!

-Accessoirement il y a une récompense de 300 pièces au bureau des gardes.

Après avoir demandé à Florencia si Slanoush l'autorisait à les suivre sur cette mission (Parce que mettre les gens à poils c'est un peu lui rendre hommage), Tantar dit qu'ils devraient aller voir les victimes (en prétextant qu'ils vont se renseigner sur les forces en place.... même si tout le monde comprend que c'est pour se rincer l'œil.).

-Tu sais.... Il y a de grande chance qu'ils se soient rhabillé entre temps.

-Rha, tu pourrais être avec moi!

-J'ai pas besoin de ça pour voir des gens nus MOI.

-Je sais bien que t'as déjà vu les trois quart de la population de Valtordu nue... Mais les renseignements c'est quand même une bonne idée.

-Mouais.... T'as raison mais t'es quand même un con.

Et c'est ainsi qu'ils se rendent chez les victimes (la barbare portant le gob, pour le laisser à la porte. Parce qu'un goblin qui pète ça fait mauvais genre, surtout dans cette situation.). Ils apprennent la présence de l'ogre....

-Il s'est bien caché de nous le dire l'autre!

Et c'est ainsi qu'ils décident de partir, sur leurs chevaux récupérés dans l'aventure précédente. Après une rencontre guère intéressante avec un rat pesteux, ils décident de camper près du bosquet à proximité des grottes, en espérant que le goblin sera capable de communiquer sans asphyxier les autres. Pendant que les femmes se démènent avec la tente, elle aussi souvenir de leur dernière

mission, Tantar va chasser dans la forêt. Il tombe sur un Globzoule qu'il tue facilement et sera ensuite mangé. Ils vont se coucher après que Tantar ait une énième fois demandé à la prêtresse de faire partie de l'hommage à son dieu.

Le lendemain, ils se rendent sur les lieux de l'agression et remontent jusqu'à la grotte des gobelins, gardée par 2 archers.

Après avoir repéré les sentinelles, ils décident de mettre au point un plan. Le goblin, le ranger et la barbare se cachent, puis la prêtresse use de son charme (enfin, ses charmes... elle en a deux) pour attirer les gobelins loin de la porte d'entrée. Le but sera alors de les tuer avant qu'ils n'aillent chercher du renfort. Ben entendu, ce plan provient du cerveau de la prêtresse. Tantar était d'accord, vu qu'il comptait regarder... Les autres n'avaient pas grand chose d'autre à proposer... Surtout que le charisme de la prêtresse a déjà fait ses preuves.

Et il fonctionne une fois de plus : c'est une réussite critique, les gobelins tombent amoureux et, la bave au lèvres, décident de se battre entre eux pour savoir qui aura le cœur de la prêtresse. Combat vite expédié, car l'un des deux réussit à trancher la jambe de l'autre d'un coup de dague. Il s'approche ensuite de son âme sœur, la barbare le met presque KO d'un coup d'épée et le voleur l'achève, le ranger étant trop occupé à regarder le torse de sa camarade. Gatilou rentre le premier en éclaireur, mais fait un échec critique et se fait donc remarquer. Il s'en sort en disant vouloir rejoindre le groupe de Rulkor (ben ouais... Après tout c'est un goblin). Réussite du jet de charisme (tout juste), les gobelins le croient. L'un des gobelins présent décide de l'amener devant Rulkor. Il arrive devant Rulkor et lui monte un nouveau bobard : vu qu'il parle parfaitement le langage humain, il propose de servir de traducteur. Ainsi les humains connaîtront son nom et sa réputation augmentera. La encore le jet de charisme est réussi : Gatilou fait officiellement partie de la troupe de mutin. Un des gobelins doit alors le présenter à ses camarades gobelins et lui indique où sont tous les pièges. Au moment où ses compagnons commençaient à s'impatienter, le voleur ressort avec son nouvel ami qui se prend directement un coup d'épée de la barbare, une flèche du rôdeur et un coup critique de la prêtresse. Le voleur « explique brièvement », puis retourne seul dans la grotte... Il dit alors qu'ils se font attaquer, demande aux deux autres d'aller prêter main forte aux sentinelles et qu'il file prévenir Rulkor. Une nouvelle fois son jet de charisme est une réussite (critique, qui plus est). Le premier goblin sorti se prend un coup critique de la barbare et meurt. Le deuxième meurt peu de temps après. Les autres aventuriers demandent plus d'explication à Gatilou (qui s'étaient contentés de dire « bouger pas, je vous en envoie d'autres » la première fois), qui leur explique le truc. Florencia (probablement pour augmenter ses gains de XP) décide d'invoquer ses Morbaks. Elle rate, mais recommence et obtient une réussite critique : ce sont donc quatre Morbaks qui apparaissent et qu'elle réussit à contrôler. Gatilou désamorce le piège, et se rend dans la deuxième salle à vivre. Il décide de faire une diversion en racontant son histoire pendant que les autres aventuriers arrivent. Mais allez expliquer à des Morbaks Infernaux qu'il faut être discrets... Les gobelins voient donc arriver les bestioles sautillantes et attaquent. Gatilou attaque le goblin archer au corps à corps. Un des gobelins ouvre la porte au rat qui le bouffe (**Hey Merde! C'est mon XP! Qu'est ce que c'est que ces ennemis qui se font bouffer par d'autres ennemis pour pas qu'on gagne de niveau!**). Comme lors du précédent épisode, les Morbaks sont nuls : S'il est vrai que l'un d'entre eux a réussi un coup critique sur un goblin, au coup d'après il a mordu la barbare. Un autre a réussi, suite à une parade critique d'un goblin à se trancher la jambe lui-même (?), se tuant sur le coup (on va dire qu'il s'est jeté sur l'arme...). Le gob qui avait réussi le suicide du morbak est vraiment chanceux, vu qu'il réussit dans le même tour à trancher le bras gauche de Tantar (pour un archer ambidextre, c'est ennuyeux). Anvar se venge en tuant par inadvertance le Morbak qui l'avait mordu. (« **la Vengeance voulu par Crom** » « **Finalement heureusement qu'ils sont là... Imaginez si on devait supporter les conséquences de nos conneries.** »). Finalement les gobelins meurent (Tantar profitant honteusement que son ennemi soit au sol pour lui couper une jambe), le rat n'étant toujours pas blessé. Un point Mankdebol est attribué grâce à Tantar qui essaie d'attirer le rat géant dans la fosse en se servant de son bras comme appât (**Ouais... comme ça il le bouffe et tu reste manchot!**). Anvar achève le morbak et Florencia réussit à assommer le rat! Anvar réussit pourtant à trébucher en visant un rat à terre. C'est finalement Florencia qui l'achève en lui luxant un genou.

Les héros pensaient souffler... Mais non! Car c'est à ce moment qu'arrive Rulkor et ses gardes du corps, attirées par le bruit...

-Il demande qui ose déranger Rukol le Zwify... Le rouge, seigneur tout puissant de la région.

-Dit lui que je suis Tantar le Magnifique, héros autoproclamé de Valtordu, le bras armé du peuple, la phobie de la tyrannie!

-Ha ça ira ça ira ça ira ça ira!

-Je dois lui dire qu'on est les Sauveurs de Boudins?

S'ensuit un combat pendant lequel Tantar se prendra 3 coups en 1 assaut (1 de Florencia, un de son adversaire, et un deuxième suite à une parade critique).

Vient alors la phase de pillage. Ils trouvent 150 pièces d'or, de quoi guérir les plaies infectées, de la poudre noire des gobelins, de la nourriture, une couverture classe et une coupe à vin plaquée or.

Ayant remarqué lors de leur dernière aventure qu'ils ne pouvaient pas identifier les objets magique, je me suis fait plaisir et j'ai dispersé des objets magiques à l'air inoffensif... Et comme je le pensais ils sont passé à coté d'un slip de pouvoir de résistance (mis au milieu d'autres slip), de tong de puissance, d'une tasse à café de Swimaf, d'une ceinture frénétique de Khornettoh, d'un pyjama of désolation, d'une manique damassé et surtout d'un cure dent +2 au charisme infligeant 25 points de dégât s'il est utilisé comme arme contre les morts vivants ou les démons. Ils passent également à coté d'un scalp de cheveux d'elfes, et d'un certain nombre d'oiseau mort (qu'ils pourraient brûlés pour obtenir de la cendre). Entre autres saloperies, j'ai mis beaucoup de cactus.... « **Encore des cactus? Mais c'est quoi ce butin pourri?** » « **Et dans mon slip? Il y a des cactus?** ».

Après ça vint la question de la grille. Ils savent qu'il y a sûrement un ogre derrière, et l'instinct du goblin le leur confirme. Ils se demandent si vraiment ils sont obligé d'y aller... Bien entendu Anvar et Tantar (dont le bras a été recollé) veulent y aller, Gatilou est plutôt pour le laisser mourir de faim. Florencia tranche en disant que Gatilou a récupéré du poison, et qu'il serait peut être temps de s'en servir. Le problème : si les fioles avec du poison étaient estampillée de la traditionnelle tête de mort, ils n'ont aucune idée de leur effet. Après avoir hésité, ils décide d'utiliser la bouteille bleue (qui contient du poison Kirmu.) Tantar et Gatilou en enduisent leurs armes et s'apprêtent a en donner un coup à l'ogre. Mais, tout le monde le sait, en Terre de Fangh, rien ne passe comme prévu. Tantar rate son attaque et réussit à se blesser (coup critique en plus) avec son arme. Bien entendu il s'empoisonne et se met à sauter partout (« **Maintenant nous connaissons les effets de ce poison.** »).

Le voleur n'arrive pas non plus à toucher le gros ogre. On assiste alors au combat entre un ogre armé d'une masse à 2 mains et un goblin voleur armé d'une dague.... Et le goblin ne s'en sort pas trop mal, ne se faisant pas toucher. Il réussit même à toucher l'ogre (le poison ne fonctionne pas, j'ai décidé qu'il fallait deux dose pour qu'il fasse effet sur un monstre de la carrure de l'ogre). Le dernier Morbak arrive à la rescousse... Et se blesse tout seul comme un cake, suivit par le goblin, qui se coupe un doigt, la barbare arrive et manque de casser son épée, alors que l'ogre tue le voleur. La fin de l'ogre survient quand le Morbak réussit à réduire son armure et à lui infliger pas mal de dégât, attaque suivit par une *Déconcentration Mammaire*, qui n'empêchera pas l'ogre de réussir son jet d'attaque sur la barbare... Qui réussit une parade critique et le fait trébucher!

Ils trouvent dans la grotte un aquarium, du papier alu, des morceaux de verre roulés par la mer, des guirlandes de Noël, des paillettes, des jouets phosphorescents une potion de Nip/tuk, un diamant, le collier de l'ogre (une grande première : ils comprennent qu'il est magique) et des cactus, bien entendu. Un point de destin est utilisé pour ramener le goblin à la vie, la prêtresse effectue le mystérieux rituel de *la Langue de Velour de Klaatuu* avant de lui remettre le doigt, précaution qui ne fut pas inutile, vu que la prêtresse a raté plusieurs fois son jet de premier soin (RP : elle a recousu le doigt dans le mauvais sens, du le découdre, le recoudre, le tout à vif en infligeant des dégâts au goblin avant de passer l'élixir). Ils partent ensuite après avoir coupé la tête du goblin.

Le Ranger reprend ses esprits quelques minute plus tard, saucissonné sur un cheval et se plaint d'être blessé quand il entend le récit de la guérison du voleur (**De toute manière, j'ai plus de mana**).

Il demande au goblin comment s'était, ce dernier refuse prétextant être un « Gentleman ».

De retour au village, la récupération auprès des gardes se passent bien (se sont les sauveurs de boudin, et Florencia a fait une réussite critique sur une épreuve de Charisme dès que le garde a

commencer à emmètre des doutes.) Ils s'en vont ensuite au *Donjon Facile* vendre leur butin.... Et se rendent compte que deux bijoux, vendus au marchand lors de la précédente mission sont vendus en tant qu'objets magiques et bien plus cher que ce qu'ils avaient obtenu à la revente. Bien sûr, le marchand ne veut pas les leur rendre. Ils revendent la coupe de vin plaquée or et le diamant, et gardent précieusement le collier de l'ogre.

PS :

Toujours pas de passage au niveau 3. En fait, les niveau de XP se sont rapprochés, probablement du fait que le plus « expérimenté », Tantar, a été particulièrement nul pendant les combats.

Florenca a fait une belle prestation à nouveau en tuant le rat géant pratiquement à elle toute seule (juste un peu aidée par son Morbak et par le goblin). D'ailleurs, elle est passé devant Anvar et Tantar en XP.

J'ai accordé une vingtaine de points d'expérience supplémentaire à Gatilou et un point Débilibeuk pour son rôle... J'avoue que pour les points Débilibeuk, c'est toujours tout un débat pour moi, à savoir j'hésite toujours entre ça et un gain d'expérience lorsque mes joueurs font une action dites « intelligente ». Vu que je refuse de considérer un coup critique (un coup de bol au dé) comme une action d'éclat... Je privilégiais plutôt l'XP, il en sera sûrement différent avec l'arrivée de la table des Bienfaits.