

6 : Les Zombis de Miluej

An other place to chase a dream

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENT :

La compagnie « Héroïque et érotique » s'est formée il y a un peu plus d'un mois 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 de « Sauveurs des Boudins de Valtordu », titre qui lui colle à la peau, vu que les gens ne les appellent plus que comme ça, et que ça ne leur plait pas. Après avoir tuer Rulkor le Zwiffy, Valtordu commençait à devenir trop tranquille, jusqu'à ce que ce qu'un dirigeable goblin chargé de minerais ne se rende à une tour près de Miluej. Laisant derrière eux un de leur membre, blessé, les autres se rendirent à Miluej pour les arrêter. Ils réussirent, en partie grâce aux actions de leur deux nouvelles recrues.

LES PERSONNAGES :

GATILOU le voleur goblin, parlant mieux le langage humain que beaucoup des humains. Relativement lâche, il a cependant plus d'une fois prouvé qu'il était capable d'exploits.

VALIA : Illusionniste haut elfe féminine. Nouvelle recrue de la compagnie, elle a réussi à détruire un dirigeable goblin, prenant de vitesse 3 aventuriers plus expérimenté qu'elle. Elfe, elle s'entend étonnamment avec l'autre nouvelle recrue :

BRAXIUS : Nain guerrier érudit.

Tous niveau 2, à l'exception du nain. Si on regarde les métiers des trois protagoniste, on a le trio classique et efficace voleur-guerrier-mage. Si l'ont regarde les races, on a un goblin, un nain et une elfe, combinaison plus qu'improbable vu la haine que chaque race ressent envers les deux autres. Bref : ce trio est capable du meilleur comme du pire.

Les autres de la compagnie, non présents lors de cette aventure sont :

FLORENCIA, une prêtresse de Slanoush, **ANVAR**, une guerrière barbare et **TANTAR** un rôdeur pervers et prétentieux

CHUT.... ÇA COMMENCE....

Nous avons laissé notre compagnie dans l'une des nombreuses tavernes de Miluej, tiraillée entre son envie de rester dans cette sympathique bourgade et leur obligation de rentrer à Valtordu pour y chercher une récompense (ainsi que TANTAR). Ils décident alors de trouver un endroit dans lequel établir un campement. L'elfe commence par lancer un sort de dissipation d'ivresse de masse sur le nain ivre (voir « L'abordage ») puis ils trouvent une clairière non loin de l'entrée de Miluej, FLORENCIA et ANVAR partent pour Valtordu avec les chevaux et la charrette, laissant les autres monter le campement.

Une fois la tente montée, la peau de Brébiphant (dont ils devront bien faire quelque chose un jour) tendue entre deux pieux et un repas à base de viande de mouton fumée (la encore, voir « l'abordage »), les trois compagnons décident, en attendant les autres, de se trouver une quête (la magicienne a hâte de tester ses sorts de niveau 2, le nain est frustré d'être niveau 1 et le goblin d'être resté niveau 2 alors que les deux autres sont niveau 3). Ils se rendent aux bureau des emplois où se trouve pas mal d'annonces (les scénarios disponibles + quelques autres trucs).

Réf : E-19011-3119-BQQ

Recruteur : **Guilde des Marchands de la Région Nord Ouest de Terre de Fangh.**

Mission : **Investigation en milieu urbain.**

Localisation : **Miluej**

Salaire : 300 Pièces d'or/ personnes.

Depuis quelques jours, des zombies évoluent de jour comme de nuit dans notre belle cité de Mliuej et s'attaquent aux braves citoyens. Ces racailles cassent le tourisme et causent des problèmes en ville, et ça n'est pas bon pour nos affaires.

Pour régler ce problème nous recherchons un groupe de 2-3 aventurier courageux.

Entreprenant(e)s, autonomes et persévérant(e)s vous avez de forte capacités relationnelles qui vous permettent de vous adapter à des interlocuteurs divers et variés.

Dotés de capacités cognitives importantes, vous êtes capables, à partir de maigres indices, de remonter jusqu'au coupable. Une certaine discrétion est exigée, Paladins de Braav s'abstenir.

La mission pouvant être dangereuse et les zombies étant agressifs, de bonne compétences martiales seraient un plus apprécié.

De niveau 1-3, vous avez acquis une première expérience, dans l'investigation, la traque de mort vivants ou l'aide au commerce de préférence.

Merci d'adresser votre candidature à : **Charle de Grubok, maître de la Guilde des Marchands de la Région Nord Ouest de Terre de Fangh, rue des Défis Stupides MILUEJ**

Le trio va alors rendre visite à Charles de Grubok et se présente. Charle ayant entendu parlé de la célèbre compagnie des Sauveurs de Boudins, il leur confie la mission et leur explique la situation. Ils ont alors le réflexe de se rendre à la prison pour voir les zombies emprisonnés. Le nain veut alors vérifier si les zombies sont bien des mort vivants et se rend compte que non : leur cœurs battent. Le gobelin (un peu aidée par un jet d'intelligence réussi), demande où les zombies ont été aperçu la première fois, le garde de faction leur indique diverses tavernes. Ils enquêtent et s'aperçoivent alors que les zombies étaient des villageois comme les autres avant cela. Le gobelin (un peu aidé par un jet d'intelligence réussit.... et oui, encore) se dit que les zombies doivent être malade, ou empoisonnés et demande à l'entourage des victimes ce que ces derniers avaient l'habitude de manger et de boire.

Ils commencent par une fausse piste : le MJ donnant une liste d'aliments divers et variés, parmi lesquels figure la bière... Mais pas à chaque fois, tant il est évident que tout le monde en bois.... Du coup, un autre aliment assez commun apparaît plus que la bière : le pain..... La première journée se termine alors que les aventuriers se disent qu'ils vont rendre visite aux boulangers demain.

Bien entendu... Cette visite ne leur donne rien. Ils remontent toute la filière, passant au meunier, puis au paysans, et restent bredouilles. Pendant la journée, les paysans leur parlent du magicien, auquel ils décident de rendre visite le lendemain.

Là encore c'est une fausse piste, et, heureusement, ils n'essaient pas d'y aller en mode bourrin et croient le mage. Ils parlent avec lui et lui disent qu'il doit s'agir d'un empoisonnement ou d'une maladie. Zomblaf leur dit de leur envoyer les éventuelles victimes. Ils les gardera et essaiera de les soigner. Décidant de retourner dans les tavernes, le nain commence par faire un échec critique et cède une fois de plus à l'appelle du tonneau. C'est alors qu'un zombie apparaît... Les compagnons décident de le combattre, mais à main nue, pour éviter de le tuer. Le nain, encore ivre, rate son attaque, le zombie détruit complètement le casque en cuir du gob (avec une bouteille cassée faut le faire). L'elfe lance pour la deuxième fois son sort de dissipation d'ivresse sur le nain. Ce n'est pas la journée du gob, qui, pour sa première attaque à main nue rate complètement et s'assomme. La magicienne finira par se casser le nez en tombant. Le nain terminera le combat grâce à un coup précis au sternum qui lui donnera le temps de ligoter le zombie. Bien entendu, les aventuriers demandent au tavernier ce que le zombie venait de boire, et ce dernier répond qu'il s'agissait de Kanterbouref. Vu que les joueurs se sont pas mal marré quand le MJ disait

« kanterbleufleufleuf », ils font tout de suite le rapprochement.... Le tavernier les met en garde : il est vrai que certains consommateurs se sont transformé en zombie après avoir bu de la

Kanterbouref, nombreux sont ceux qui en ont bu sans avoir subi de métamorphose. La magicienne dit qu'il s'agit peut-être d'un seul tonneau. Le tavernier leur dit qu'il n'a que deux tonneaux : un de bière brune et un de bière blonde, et qu'il n'a rien remarqué de tel. Le goblin demande alors s'il est arrivé que des clients se soient transformés dans son établissement sans avoir bu de Kanterbouref... Et le tenancier se doit d'admettre que non. Pensant que ce ne peut être une coïncidence, les joueurs se concentrent dessus. Valia utilise son charisme pour attirer un des passants et lui offrir une bière (à Miluej ce n'est pas dur). Ils commencent par lui offrir une bière brune sans effet. Ils lui payent une blonde... Et cela fonctionne. Ils assomment alors le zombie et le ligote. Pour confirmer, ils attirent un autre pauvre gars à qui ils payent une bière blonde... Qui ne fonctionne pas. Pensant s'être trompé, ils lui payent une bière brune... Et cela fonctionne. Nos héros comprennent alors qu'il faut boire les deux types de bières et décident de vider deux de leur gourde pour en prendre une dose de chaque.

Après le déjeuner, les aventuriers vont faire part de leur découverte à Charle de Grubok, qui refuse de considérer la mission terminée tant qu'il n'a pas d'aveu. Il va également en parler au mage. Ils remontent ensuite jusqu'à la brasserie, mais celle-ci est bien gardée et ils n'arrivent pas à passer le premier rempart des gardes. Ils mettent au point un plan très élaboré (certains diraient « trop ») qui permet de rentrer dans la brasserie de plusieurs manières « **Au cas où si ça foire.** », car tout le monde sait qu'en Terre de Fangh, rien ne se passe comme prévu... Et qui, bizarrement n'implique pas du tout la rivière (bon, en fait, si... Mais c'est pas prévu dès le départ). Le nain part acheter un corde de 20 mètres pendant que le gob se taille un grappin dans un bout de bois et que l'elfe surveille la brasserie.

Ils lancent leur plan après que les gardes soient relevés, donc la nuit (ça tombe bien, il avait prévu de le lancer de nuit). La magicienne commence par lancer un sort d'*Invisibilité d'Edgar* sur Gatilou qui saute le mur et rentre par effraction. Il doit alors organiser une diversion pour occuper les gardes à l'intérieur. Pendant ce temps le nain et l'elfe arrivent devant la porte principale. Le nain exige de voir le responsable parce que la bière est dégueulasse. C'est une arnaque et il est interdit d'arnaquer un nain. Les gardes refusent, mais le nain a amené une preuve : le verre de bière qu'il vient d'acheter et demande à ce que le garde la boive, ce qu'il fait. Le garde trouvant le goût normal, le nain crie au scandale, disant que la bière de l'elfe, sensée être la même que la sienne, a un bien meilleur goût. Il continue en disant que c'est un complot, qu'il est honteux qu'une marque de bière privilégie les bouffeurs de salade, alors que les nains sont de bons clients de longue date. Il insiste pour que les gardes boivent la bière de l'elfe et l'elfe tend son verre en soupirant. « **Buvez en... Sinon il va encore faire chier le monde.** ». Là encore c'est un succès et le garde boit... Bien entendu, le nain a fait boire au garde de la Kanterbouref brune, et l'elfe de la Kanterbouref blonde sur laquelle a été jeté un sort de *Modification Illusoire d'Objet*. Le garde se change alors en zombie (et les aventuriers gagnent un point Mankedebol, parce que changer les gens en zombie, c'est pas bien). L'autre garde se met alors à combattre son collègue. Le goblin, pendant ce temps, détache les chevaux et les fait courir dans la rivière. Pendant que les gardes courent après les quadrupèdes, le gob se rend à la porte et l'ouvre. L'elfe se rend invisible ainsi que le nain et ils entrent. Après un rapide tour de la brasserie, ils localisent l'appartement de Romulac. Trouvant le PDG, ils réussissent à s'en tirer sans course poursuite : L'elfe relance ses sorts d'invisibilité et ils kidnappent le PDG en le ligotant par derrière. Ils ressortent ensuite en volant les trois chevaux que le gob n'avait pas détachés.

De retour au campement, ils arrivent à « persuader » le PDG de tout avouer (de toute manière, il n'avait pas le choix.). C'est alors que la magicienne se rend compte que le pendentif de Romulac est magique et elle veut s'en emparer, mais le nain décide de jouer le rôle du nain chiant et ne trouve pas ça juste que seule la magicienne reçoive quelque chose. Le goblin étant d'accord, ils délestent le PDG de ses deux précieuses bagues (c'est du propre).

Le lendemain, les aventuriers se rendent chez le président de la guilde et Romulac avoue tout. Les aventuriers reçoivent alors leur 300 pièces et les 30 points d'expérience en récompense, moment tant attendu par les aventuriers, surtout quand...

« Le goblin gagne un niveau. »

« **Ouais! A moi maintenant.** »

« ... »

« GRRRR! Bon... allons faire des courses.... Et le premier qui se marre, je lui colle un coup de hache. »

Le goblin s'achète de nouvelles bottes renforcées légères et fait réparer son casque, La magicienne s'achète une robe de mage de qualité et un romorfal 200. Le nain troque sa hache daubesque contre une hache de qualité et ses bottes minables contre des bottes renforcées légères.

Ils passent ensuite 2 jours à travailler (jongler et danser pour l'elfe, dans une forge pour le nain, bricoler pour le goblin) quand le reste de la compagnie arrive enfin. Ils amènent avec eux un plastron de métal léger, récompense de leur précédente mission. La magicienne confirme la nature magique du collier que la compagnie avait trouvé autour du cou de l'ogre de Rulkor le Zwiffy. Il y a également un lingot de Thithrill, vestige des précédentes aventures de l'ancienne compagnie. Les 4 membres fondateurs décident d'acheter un peu de matériel pour le groupe, dont deux tentes, permettant d'avoir une tente pour ceux dont les pieds puent, et de séparer les femmes des perv... des hommes.

PS :

- le goblin gagna 6 point de vie lors du passage de son niveau, ainsi qu'un point d'attaque. Il choisit d'augmenter son courage, son point faible. Il choisit enfin d'acquérir la compétence « Frapper lâchement », dont l'absence s'était fait ressentir en certaines occasions.

- Pendant l'infiltration, le nain utilisa sa tenue de discrétion en troquant son armure habituelle contre un plastron de cuir de base.

- On remarquera que, contrairement à l'aventure précédente, la magicienne s'est servie de ses sorts d'illusionniste, plus utile dans ce genre de situation que dans les scénars « bourrins ».

- Faut que je fasse gaffe quand il y a des chevaux... Au rythme où c'est partie les aventuriers vont pouvoir ouvrir une écurie dans pas longtemps.

- Le plan très élaboré a valu un point DELIBILIBEUK aux aventuriers.

- dossier intéressant : d'où sortent les références des offres d'emploi? Prenons un exemple concret... l'offre d'emploi de ce scénario avait pour référence E-13011-3119-BQQ.

La première lettre correspond au type de la mission : E signifie donc investigation. Nous avons également A : Libération d'une personne, B : Élimination/Arrestation ou C : Escorte...

Le nombre qui suit représente la localité dans laquelle l'offre est publiée. Le premier 1 correspond au terre de Fangh, donc est grandement inutile. Le 9 correspond à la partie Nord Ouest des Terres de Fangh. (1 correspond au sud est, 2 à l'est, 3 au nord est, 4 au sud, 5 au centre et ainsi de suite).

Miluej est la ville numéro « 01 » de cette région et cette annonce se trouve dans le bureau des emplois « 1 » de Miluej (il n'y en a qu'un à Miluej, mais ce n'est pas nécessairement le cas dans les autres villes).

Le deuxième nombre est le numéro de l'offre. Il est unique pour chaque offre.

Enfin, la référence se termine par BQQ. Si ces trois lettres ont une signification, personne ne la connaît.