

Bienvenue en terre de Fangh ! Où l'on apprend où l'histoire commence...

Jaunebuis et Tartembiol, deux villages pas comme les autres.....

Selon les moines historiens de la terre de Fangh, c'est au cours d'une des parties de Brute Ball parmi les plus mémorables qu'a commencé l'histoire d'une non moins célèbre compagnie d'aventuriers à avoir parcouru les plaines de Krid et autres joyeux endroits où l'on croise des gens étranges en quête de trésors et d'xp sans trop se fouler : les aventuriers.

Le Brute Ball est un sport de balle pratiqué dans de nombreux villages, et qui repose sur des principes assez simples. Le jeu utilise un « éteuf », mot désignant une enveloppe de cuir, rembourré de paille, vaguement sphérique, de la taille d'une tête d'humain, et qu'il faut porter dans un endroit défini pour remporter la partie. Pratiquée dans tous les villages, les parties les plus réputées ont lieu entre bourgades, voir parfois entre régions.. Les enjeux sont alors importants, et la victoire source de prestige ! Mais dans tous les cas, une partie est surtout synonyme de fête, de chant, et de boissons... entre 2 règlements de comptes : le brute ball est un jeu rude, où tous les coups sont permis sur le porteur de l'éteuf – la seule restriction étant l'interdiction des armes. Il n'est ainsi pas rare de compter des blessés à la fin d'une partie, mais les débordements sont peu fréquents, et l'ambiance bonne enfant..

Et c'est donc près de la forêt touffue de Vantrevailles, réputée pour ses Trolls et ses lutins malicieux, qu'eu lieu une partie qui est restée dans toutes les mémoires, entre les villages de Jaunebuis et Tartembiol, sa 42^{ème} édition, pour être précis. Les 2 bourgades disputent chaque année un match qui attire les foules, lors des fêtes du printemps. Le village vaincu organise le banquet de fin de partie pour les habitants des 2 bourgs, tout comme des spectateurs : un coût non négligeable ! Si tout se passe dans la joie et la bonne humeur, la dégustation massive d'alcool aide à faire passer le zeste d'amertume dans le cœur des perdants, qui doivent patienter un an avant de pouvoir laver l'affront.

Et justement, alors de la 42^{ème} compétition du tournoi s'annonce, Tartembiol reste sur 7 victoires d'affilée ! A Jaunebuis, il fut décidé qui n'y aurait pas de 8^{ème} défaite. Et c'est là que l'on rencontre nos amis PJs aventuriers.

« Pour faire le brute ball, faut vigousse paire de guimbes, bras sur et coaboche ben pleine »
(Proverbe de Jaunebuis)

Où l'on en apprend plus sur Jaunebuis, et trois jeunes recrues de son équipe de Brute Ball

Jaunebuis est un village côtier comme tant d'autres, à un détail prêt : il abrite une curiosité unique de la terre de Fangh, le manoir du célèbre mage Freu Ude. Celui-ci, depuis longtemps décédé, est connu pour avoir été un des plus grands mages de tous les temps. Cependant, la magie est un art délicat. Pour la pratiquer, il faut avoir l'esprit solide, et une force morale à toute épreuve. Combien de fois a on vu un apprenti perdre la raison à cause d'un lapsus malheureux en prononçant une incantation ? Combien d'enchanteurs on perdu la raison à cause d'un geste maladroit en préparant un sortilège ? C'est ainsi que Freu Ude se consacra toute sa vie à étude du REM (rabougrissement de l'esprit magique), et accueillit dans son manoir des confères qui suite à un accident, perdirent la raison. Le manoir des magogols, comme l'appellent les habitants du village, est ainsi une source de revenus son négligeables, et une attraction touristique de 1^{ère} ordre. Mais chaque habitant vous le dira, à Jaunebuis, c'est surtout de son équipe de Brute ball dont on est fier. Enfin, un peu mois depuis 7 ans, en fait.

Car Tartembiol, le village voisin, a gagné toutes les dernières confrontations. Et c'est ainsi que depuis des mois, Urban Trois arbres, le dernier capitaine de Jaunebuis à l'avoir emporté, a lancé son plan pour retrouver le chemin de la victoire. Le gros problème de Jaunebuis en fait, c'est Titin. Titin est grand, fort, très costaud.. et heu très grand, et très fort en fait. Depuis qu'il est en âge de comprendre les règles du jeu, Tartembiol gagne. Mais Urban à un plan, et parmi les nouveaux joueurs de cette année, il compte principalement sur deux jeunes prometteurs...

Zedd, ninja, niveau 1 :

Zedd, c'est un petit gars discret. Un demi elfe, orphelin, que on a laissé sur le devant de la porte d'Urban Trois Arbres, le maître bûcheron de Jaunebuis. Urban se demande si en fait, ses parents ne seraient pas en fait pas très loin, genre dans le manoir de Freu Ude, parmi les magogols. Il a une cicatrice étrange sur le front, un truc en forme d'éclair ou dans le genre. Urban cependant évite d'en parler au petit, parce que ça le fâche. Et Zedd, donc, est plein de qualités pour faire un grand aventurier : il est agile. Rapide. Sournois certains dirons. Pour se dissimuler dans un fourré et y attendre tranquillement qu'un couillon passe pour lui faire les poches (un couillon de Tartembiol, cela va sans dire), c'est un champion. C'est précisément pour ses qualités la que Urban en a fait une pièce maîtresse de son dispositif, en priant pour que Titin ne l'abîme pas trop. Cela dit, il fait des trucs grandioses avec ses jambes et ses pieds, ce qui devrait lui permettre d'éviter les coups. En principe. Puis au cœur de la mêlée, il va forcément bien en dégommer quelques uns qui regarderont ailleurs ! Zedd, depuis des années, s'entraîne dans la forêt de Vantrevailles, enfin pas trop loin parce que y'a des Trolls la bas, pour devenir un ninja, un mec qui s'y connaît vachement en matière de pistage, de sornoiseries, de discrétion et autres trucs sans doute palpitants, mais dans l'ombre. Urban lui a promis que si il participait au tournoi cette année, et que Jaunebuis l'emportait, il lui donnerait le droit de pouvoir partir enfin à l'aventure.. et Zedd n'attend que ça !

Ixxa, mage haut elfe, niveau 1

C'est pratique, quand même, d'être la fille unique du mage grand Halbert, directeur du manoir de Freu Ude, situé à Jaunebuis. Ça a permis à la petite Ixxa, depuis qu'elle est toute petite, de pouvoir mettre la main sur un tas de trucs magiques, sans avoir à payer un rond pour tous ces machins poussiéreux et vachement chers que les vrais étudiants en magie doivent payer. C'est ainsi que, tombée dans une marmite magique à son plus jeune âge, Ixxa s'est amusée, et en fait, à fait preuve d'un certain don pour la magie, et d'un amour inconsidéré pour les boules de feu, et les potions à base de poudre de Tétra Dze Pam, une herbe rare et onéreuse qui ne pousse que sur les pentes sud des glaciers du nord de la terre de Fangh.

Cette année est d'ailleurs une année charnière pour Ixxa, qui va devoir quitter le manoir pour se consacrer pleinement à la magie.. mais avant de pouvoir partir à l'aventure, son père lui a confié une mission, un test : il lui faudra participer au tournoi, et tout faire pour ramener la coupe à Jaunebuis. Cette nouvelle ne put que ravir Urban Trois Arbres, qui avec elle, tiens une joueuse qui est plus intelligente que le reste de l'équipe réunie, et compte sur elle pour diriger sur le terrain les joueurs, et adapter la stratégie en cas de besoin.

Riham la mouche et Nelly tire bouchon (PNJNs): ces deux là sont les remparts de défense de Jaunebuis, et s'y connaissent quand il faut arrêter l'adversaire à un mètre de l'embut d'un coup sec dans les omoplastes. Riham est sans pareille quand il s'agit de filer d'un bout du terrain à l'autre pour plaquer un récalcitrant, et Nelly fait plus dans le dépoussiérage massif des attaquants adverses.

Evy (PNJ) : C'est le métronome de l'équipe. Evy a un vrai compas dans l'œil, et pour lancer la balle loin et précisément, elle est plus fiable que le fil à plomb du maçon ou qu'un niveau à bulles nain. Il faut par contre veiller sur elle, car c'est une cible de choix pour les costauds d'en face.

Urban Trois Arbres (PNJ): C'est le capitaine de l'équipe, et le maître bucheron de Jaunebuis : il tient son surnom au fait qu'il peut déraciner 3 arbres en moins d'une heure, et plus d'un des adversaires d'Artembiol se souviens d'avoir fait un vol plané après s'être trop approché de lui. Cependant, depuis que Titin joue en face, sa domination physique sur le jeu se fait nettement moins sentir. Et c'est précisément sur la route qui mène à Jaunebuis qu'Urban a trouvé la réponse à sa question : Kwak.

Kwak, barbare niveau 1 :

Né bien loin de Jaunebuis, Kwak est un barbare. Il est grand. Il est fort. Il aime taper. Il n'aime pas trop parler, ça sers à rien, et de toute façon, quand Kwak cause, ça dure pas longtemps. Il a quitté son clan pour faire réparer son épée à deux mains Durandil, héritage familial brisé en deux, et est de passage a Jaunebuis par hasard, parce que le dernier paysan à qui il a demandé ou il pouvait trouver un bon forgeron lui as indiqué la direction, lentement, et en articulant, ce qui ne fut pas facile en prenant des baffes. Il cherche aussi à devenir un meilleur forgeron. Urban a tout de suite vu un très bon moyen de contrer Titin, et l'as installé à l'auberge. Bon, il va falloir le convaincre de jouer dans l'équipe, et sans doute trander des papiers pour le faire passer pour un natif du village, mais rien d'insurmontable, non ? Ixxa et Zedd sauront bien trouver un moyen à temps, et arriver à trouver un truc pour qu'il joue dans l'équipe !

Résumé de l'aventure (précédemment dans les Terres de Fangh...)

A la taverne..... et dans le village, la veille du match

Nous retrouvons Ixxa et Zedd à la taverne Masaintane, ou Urban leur a donné rendez vous. Celui-ci est déjà passablement éméché au moment ou nos amis arrivent, et ont bien du mal à comprendre ce que celui-ci raconte. Mais peut importe, eux aussi, grisé par quelques chopines, ne tardent pas a se mettre au diapason du bucheron. (Le MJ et les PJ ont commencé la partie avec un cocktail pas dégeu du tout). Urban ne tarde pas à révéler son arme secrète anti Titin : Kwak est la lui aussi, à une table voisine. Zedd et Ixxa vont lier connaissance avec le barbare, et commencent à lui expliquer que s'il joue avec eux demain, il pourra taper beaucoup de gens, mais lui donnent mal à la tête en lui expliquant les règles du BB (réussite en charisme de Zedd et Ixxa, mais échec en intel du barbare). La boisson aidant, Kwak se montre intéressé, et arrive tant bien que mal à faire comprendre a ses nouveaux amis que ce qu'il l'intéresse surtout, c'est de réparer sa Durandil. Ca tombe bien, le village ne dispose plus de forgeron depuis quelques années, et Zedd fait miroiter à Kwak la possibilité de devenir le nouveau forgeron ! Kwak demande alors à visiter la forge, mais les PJs sont tellement bourrés qu'ils ont du mal à marcher droit... Ixxa décide alors de lancer son sort de dégrisement, et sur une réussite critique, fait envoler les effets de toutes les consos sur l'ensemble du village pour 2 jours.

Arrivés à la forge, les PJs trouvent porte close, et réveillent la veuve du forgeron, qui ne comprend rien à leur explications, car elle est sourde comme un pot, mais ils réussissent à la faire ouvrir... Trop tard, car Kwak défonce la porte, agacé par l'attente, et il ne comprend pas les mots compliqués de l'elfe, qui elle trouve qu'il sent mauvais. Cela dit, il est pour le moment trop absorbé par sa poitrine pour lui coller une mandale dès qu'il la regarde.. dans les yeux, celle-ci évitant avec ses réussites en charisme de se retrouver sur l'enclume et de tester en avant 1^{ère} le marteau de la forge. La vieille manque de faire une crise cardiaque devant sa porte enfoncée, et Zedd doit la convaincre qu'Urban lui fera une porte dans les plus brefs délais, tandis que le barbare inspecte plus en avant la forge. L'elfe se plaint à nouveau de l'odeur du barbare, qui cette fois-ci arrive à l'attraper et lui colle la tête sous ses aisselles. L'elfe manque de perdre connaissance, mais se sauve sur une réussite critique (mais le MJ sadique lui retire un point de charisme temporaire car elle est toute décoiffée et personne ne ressort indemne d'un reniflage d'aisselle barbare !).

Kwak convaincu, il reste maintenant à Zedd et Ixxa de truander des papiers pour naturaliser le barbare. Zedd, qui compte fleurette à Gudrunn, la fille d'un des clercs de la mairie, se rend chez sa douce pour lui demander de l'aider à convaincre futur beau papa d'aider la cause de l'équipe de BB. Après une nuit un peu agitée, Zedd fini enfin par conclure très laborieusement (3 échecs de suite, puis une réussite critique aux dés), et la donzelle préparera les papiers dès le matin. Les PJs vont se coucher pour se reposer avant le grand match !!!

Le grand match !

Le grand match débute, et ce sont les affreux d'Artembiol qui récupèrent la balle, avec le diabolique Vincent. Le barbare attaque Titin, mais celui pare et en colle une bonne à Kwak... La partie commence bien ! Cependant, dans la mêlée qui suis, Zedd subtilise le ballon, et réussit à passer à Evy. Ixxa distille ses conseils pour commencer une attaque, Kwak se relève, et retourne parler à Titin, et cette fois-ci lui fait goûter la pelouse, ce qui n'était pas arrivé depuis 7 ans, et la foule est en délire ! Suit une série de passes, duels, mêlées, baffes, plaquages... jusqu'à ce que la balle revienne à un tout jeune joueur de Jaunebuis, surnommé « le Filou » qui après avoir piétiné le diabolique Vincent, sprinte droit... dans la forêt qui borde le terrain. Protestation générale, les joueurs de Tartembiol réclament d'être déclarés vainqueurs, la forêt n'ayant jamais été utilisée comme terrain de jeu ! L'arbitre refuse, pour parler entre les capitaines..... Urban envoie discrètement Kwak, Ixxa et Zedd rechercher l'ami Filou, sans toutefois oublier leur équipement, car on se sait jamais...

Un tour en forêt : à la recherche du Filou perdu, les fées s'amuse

Après quelques approximations magiques en détection par Ixxa, et d'autres en pistage de Zedd, sans oublier les protestations du barbare qui est cela dit content d'avoir collé plein de mandales dans le match, nos PJs retrouvent Filou au bout de 2 bonnes heures. Celui-ci n'a plus la balle, et a été assommé. Après l'avoir mis dans la direction des villages, nos PJs s'enfoncent un peu plus dans la forêt, et arrivent grâce cette fois-ci à une détection magique réussie du 1^{er} coup à une scène idyllique : ils tombent sur des êtres fées qui s'amuse avec la balle, près d'une cascade, tout en se baignant. La magicienne identifie les créatures, des faunes et des dryades. Zedd tente d'intercepter la balle, mais les faunes sont trop agiles et précis, et se téléportent avec celle-ci, tout en riant. Ixxa tente de communiquer avec les fées, mais n'arrive à rien (3 échecs de suite en intel *rire sadique du MJ et air désespéré des joueurs*). Les dryades décident alors de s'amuser avec le barbare, et tentent de le séduire... et arrivent à lui baisser son pantalon, Kwak panique alors et sors son épée... et manque les fées

qui sont trop agiles pour lui. Notre barbare se retrouve donc à moitié à poil, son épée plantée dans un arbre, et des dryades qui lui tournent autour en riant...

Arrivent alors sur place des joueurs de Tartembiol, eux aussi envoyés par leur capitaine, et qui par leur entrée en scène peu discrète détournent l'attention des fées sur eux. Nos PJs ont le temps de voir que les faunes ont envoyé la balle encore plus loin dans la forêt, sur un superbe dégagement au pied, et se remettent en route, laissant les fées s'amuser avec leurs nouveaux jouets.

Un tour en forêt suite, ou nos amis rencontre un Troll Farceur et sans doute myope.... et visitent les cuisines d'un ogre mage à deux têtes.

Après une nouvelle heure de marche, les PJs croisent un cours d'eau, et le suivent... pour voir enfin la balle qui a été emportée par le courant. Celle-ci est malheureusement ramassée par un Troll au physique imposant qui semble faire de la cueillette pour un repas. La magicienne arrive à comprendre ce que raconte le Troll, et apprend donc que celui-ci est myope, mais est fier de son odorat, qui le persuade d'avoir trouvé une truffe d'eau, qu'il compte utiliser pour le prochain repas de son maître, l'ogre mage Barbabagelaaa, dont la tour se trouve non loin.

Les PJs suivent discrètement le troll jusqu'à la tour, et essayent de réfléchir sur comment ils vont pouvoir récupérer leur balle dans la cuisine de la tour d'un ogre mage. Ils sont surpris dans leur réflexion par l'arrivée fort bruyante d'un chevalier en armure, qui vient justement occire l'ogre, pour gagner le cœur de sa belle. Le chevalier, sous le regard médusé des PJs, frappe à la porte, et défie le maître des lieux en duel. L'ogre mage sort de sa tour, et en effet, il fait peur. Deux têtes, et dans les 5-6 mètres de haut. Il déracine un arbre, et attend le chevalier qui charge sur son fier destrier... avant de finir comme il se doit, parce que bon un ogre mage, faut pas déconner quand même ! Barbabagelaaa charge son cuisinier Troll de préparer le chevalier ou ce qu'il en reste pour le repas du soir... Pendant ce temps là, profitant du combat comme diversion, nos PJs sont rentrés dans la tour discrètement, et l'odorat du barbare leur a permis de repérer les cuisines. C'est cependant dans la plonge que nos amis arrivent, et l'elfe glisse sur le sol humide, et s'assomme sur la porte qui mène à la salle suivante... Zedd se précipite pour l'aider, glisse à son tour, et s'empale sur l'elfe (et dans la porte). Le barbare réussit son jet d'agilité et récupère ses compagnons, vite, car le Troll arrive. Le barbare se planque dans une marmite géante avec ses 2 amis (réussite critique en force pour porter les 2 PJs assommés). De leur marmite, ils observent le Troll préparer le chevalier, et la truffe d'eau, enfin la balle tant convoitée. Il faut cependant se faire le Troll avant d'accéder à la balle... Ixxa décide de lancer son sort d'amplification des flammes sur le feu que surveille le Troll... réussite critique, et un troll cramé au menu ! Cela dit, la cuisine est en feu. Zedd se lance dans une série d'acrobaties pour récupérer la balle avant qu'elle ne brûle, et s'en sors avec juste un peu chaud aux fesses.

Nos amis décident alors de quitter les lieux, parce que un troll ça va encore, mais un ogre mage, bonjour les dégâts (KROM !)

La fuite héroïque et le retour à la maison

Les PJs piquent un 100 mètres pour sortir de la tour, et pour ne pas rester à découvert dans la clairière de la tour. Barbabagelaaa aperçoit cependant quelque chose qui vient de sortir de sa tour, et commence à se lancer à la poursuite de nos amis. La magicienne qui est elfe réussit à se prendre une branche d'arbre et à tomber dans les pommes, mais le barbare arrive à la porter tout en continuant à courir, Zedd servant d'éclaireur. L'ogre abandonne peu après la poursuite voyant que sa tour est en feu, tout en maudissant les PJs qui ont pris leurs jambes à leur cou.

Les PJs arrivent épuisés lorsque la nuit tombe près de Tartembiol. Quelques efforts et c'est la victoire ! L'elfe réussit enfin à se réveiller, mais le barbare épuisé s'effondre de fatigue, lâchant Ixxa qui s'assomme à nouveau contre un poteau (oui le MJ est un sadique qui aime particulièrement la compétence innée des elfes « tomber droit dans les pièges »). Zedd se retrouve tout seul, mais profite du vacarme provoqué par Kwak et Ixxa pour s'infiltrer discrètement dans la défense bien relâchée des joueurs de Tartembiol... ESSAI ET VICTOIRE DE JAUNEBUIS !!!

Le MJ annonce alors aux PJs qu'ils gagnent un niveau et que Jaunebuis va pouvoir fêter ses héros comme il se doit dans un banquet qui restera dans l'histoire du village !
Quand a nos aventuriers, ceci n'est que le début de leurs exploits en terre de Fangh !

Seconde aventure : enquête à l'asile ! (précédemment dans les terres de Fangh)

Pause à la taverne – l'arrivée de Gore le Nain gladiateur

On retrouve nos amis à la taverne Masaintane, en début d'après midi. Plusieurs mois sont passés depuis leurs exploits de Brute Ball, qui ont été fêtés comme il se doit. Le barbare a pris possession de la forge, mais n'as pas pu finir les réparations de son épée, car il lui manque pas mal de composants pour remettre en état une arme magique de ce calibre, et ne manque pas de pester contre le peu de progrès qu'il a réalisé. De son côté, Zedd se félicite des étoiles de ninja que le barbare lui a forgé, et Ixxa elle se fait discrète, car le patron n'aime pas avoir dans son établissement une magicienne qui est capable de dégriser ses clients pour 2 jours. Nos amis sont vite tirés de leur pensées par les conversations des villageois, et en effet, d'étranges événements sont survenus récemment ! En écoutant les commérages des habitants, nos PJs apprennent ainsi que ceux-ci sont en colère après que des araignées géantes aient dévastés les champs, et tué plusieurs habitants (dont la veuve de l'ancien forgeron – à la grande satisfaction de Kwak, qui avait du mal à supporter celle ci). Pire encore, les bestioles étaient vertes, avec des pattes roses, et tissaient de la toile bleue ! Un certain nombre on été tués par nos valeureux aventuriers, mais la plupart se sont enfuies dans les bois voisins. De la à accuser les magogols du manoir de Freu Ude, il n'y a qu'un pas que beaucoup d'habitants ont franchi.

Ixxa, jusque la assez sage et plongée dans un grimoire, s'énerve, et décide d'aller donner une leçon à ces gens qui se moquent du manoir géré par son père. Elle se dirige vers une commère particulièrement mesquine, et tente de lui en coller une, mais n'arrive même pas à chasser les mouches (échec de l'attaque). La donzelle réplique, et par contre, ne rate pas Ixxa, et ricane de plus belle devant l'elfe qui est par terre, et qui saigne du nez. Ce qui en soit, n'est pas la meilleure idée, car le barbare n'aime pas qu'on frappe l'elfe, dont il a du mal à détacher son regard. Surtout de son décolleté, en fait. Le résultat ne se fait pas attendre, et la vilaine passe a travers la porte et fini avec 8 PV en moins, assommée dans la rue, avec un souci de cervicales et des dents en moins (réussite critique de Kwak, qui n'y a pas été de main morte sur ce coup la, il faut bien l'avouer).

Nos amis décident de quitter la taverne, sous les regards inquiets des villageois devant la démonstration de force des PJs. Zedd en profite pour faire les poches de la victime du barbare, auquel l'elfe décoche un grand sourire de satisfaction. Avec quelques pièces d'argent ainsi récupérées, une discussion commence sur le partage du « butin ». C'est cependant une

nouvelle voix qui se joint aux propos du groupe, celle d'un nain, en armes et armure, qui viens d'arriver dans Jaunebuis, et qui fatalement, quand il s'agit de butin, ne peut pas s'empêcher de donner son avis éclairé. Il n'a pas pris part au « combat » mais réclame déjà une part ne serais ce qu'en tant que consultant.

N'ayant pas le temps de faire connaissance, le groupe est soudainement téléporté dans le manoir de Freu Ude par le mage grand Halbert, qui a besoin d'aide pour une affaire délicate.

Le bureau du Grand Halbert, la situation est grave !

C'est avec un « vswwoushshshsh » sonore d'une téléportation réussie que débarquent nos amis dans le bureau du mage, et père d'Ixxa. Celui-ci est un peu étonné de voir un nain avec eux, mais quelque part ça tombe bien, il a besoin d'aventuriers pour une quête, une vraie, avec tout plein d'xp dedans. Le manoir de Freu Ude est en effet en grand danger, et les soucis d'araignées géantes, mêmes vertes fluo a pattes roses, ne sont que détails comparé aux révélations du mage : depuis plusieurs mois, des patients magogols disparaissent sans laisser de traces. Et hier, un des employés du manoir a été retrouvé pendu dans sa chambre. Mais il n'y a nul doute sur la nature du décès : c'est un meurtre, car on n'a pas retrouvé de mandragore sous le pendu, et comme chacun le sais, surtout en ayant été assidu en cours d'herbologie, que la mandragore pousse sous tout pendu qui se respecte ! C'est la que le barbare commence à avoir mal a la tête avec les explications, et que le nain demande combien ca va rapporter, en or, si ils s'occupent de cette quête pourrie, entre 2 vannes sur l'elfe. Le nain, qui ignore qu'Ixxa est la fille de son futur employeur, subit alors l'expérience du fameux sortilège de « transformation universelle temporaire d'aventurier en banane ». Et oui bien sur il y aura de l'or en récompense, cela dis le nain étant transformé en banane, il est..... naincapable de négocier. Grand Halbert remet au groupe la liste des mages disparus :

- _ Galiernic : mentalement très instable, il travaille à un dispositif pour voler dans l'espace.
- _ Perlinzinzin : ancien herboriste très connu, il a perdu la tête en préparant une poudre très spéciale.
- _ Saroufmane : sa raison a vacillé quand il a enchanté un tissu multicolore et hypnotique.
- _ Grandoulf : a basculé dans la folie du fait de sa passion pour la collection d'anneaux.
- _ Léonard de Vinçou : délire en permanence et fabrique des machines toutes plus improbables que les une que les autres.
- _ Dame de Médeux : magicienne nymphomane, elle expérimente des potions pour rajeunir et rester éternellement belle.
- _ Dame de Cerceux : magicienne aigrie, elle déteste les hommes et aime les transmuter en cochons.

Le nain reprend son apparence, et gagne la caractéristique suivante : « allergie aux bananes ». Le Grand Halbert, questionné par les PJs, les informe que les disparitions ont toujours lieu la nuit, et que les magogols se volatilisent avec leurs affaires, sans laisser de traces. Les détections magiques n'ont rien donné, ce qui est d'autant plus inquiétant. Il ne fait nul doute que le meurtrier et celui qui enlève les mages fous ne font qu'un, et les PJs se doivent de mener l'enquête ! Cela dis, ils ne pourront pas le faire dans l'asile, car la pleine lune approche, et les pensionnaires sont toujours très agités a ces moments la. Il faut donc surveiller l'asile, car le ou les coupables iront forcément rendre visite aux magogols enlevés ! Il y a 2 portes à l'asile : la principale, bardée de fer et dissuasive, et celle de derrière, pour les employés. Sur ces informations, le mage téléporte nos amis dans la ruelle derrière l'asile, et l'enquête commence. (Le MJ est un peu déçu de la réussite du nain aux dés, qui évite tout

problème lors de la téléportation, car il est bien connu que les nains peuvent avoir des problèmes dans ces moments là).

Les filatures : le groupe mène l'enquête !

Le groupe se divise en deux, avec d'un côté le nain et le barbare qui surveillent la porte principale, et la magicienne et le ninja pour la porte de derrière. En cas de besoin, il faut cependant que les groupes puissent facilement se retrouver : le nain suggère que Zedd lui confie une pièce d'argent de sa bourse, et il pourra ainsi ayant l'odeur de l'argent du ninja en mémoire, il pourra le suivre à la trace sans aucun soucis. Quand à ce qui est de suivre un nain et un barbare, vu le peu de discrétion dont un tel duo ne manquera pas de faire preuve, la question ne se pose pas. Bien qu'un peu sceptique sur le coup, Zedd donne une pièce à Gore, et nos amis commencent à prendre leur tours de garde.

1^{ère} filature : Alors que la 1^{ère} journée de surveillance n'a pas donné grand-chose, et que le ciel commence à s'assombrir, un individu suspect sors furtivement par la porte de derrière. Celui-ci dissimule son visage en portant une cape avec capuchon, et s'engage avec des airs de conspirateur dans une ruelle. Zedd s'élance immédiatement à sa poursuite, et Ixxa communique au nain et au barbare par télépathie de les rejoindre au plus vite pour suivre Zedd qui s'est aussi engouffré dans la ruelle sombre. Gore réussie son jet de détection de trésor pour suivre le ninja à la trace, et Zedd lui file le suspect sans le moindre problème en se fondant dans la foule. Alors que l'individu marque une pause et semble vouloir frapper à une porte d'une maison, les PJs chargent (enfin, Kwak charge, suivi par Gore), plaquent le suspect contre un mur, et découvrent son identité : il s'agit d'Arthur, l'un des intendants de l'asile. Celui-ci est visiblement secoué par l'intervention des PJs, mais nie toute implication dans quoi que ce soit. Quelques baffes barbares plus tard, il confesse que ce soir, comme de temps à autre, il se rend dans un établissement particulier où l'on rend des services tout aussi particuliers. Le nain détecte des pièces d'or, et un anneau magique dans la bourse de l'intendant : l'elfe récupère l'anneau de « cornes de bouc », même si elle ne comprend pas la propriété de celui-ci, malgré les allusions d'Arthur et des autres PJs. Ces derniers finissent par assommer l'intendant, tout en ayant pris soin de le délester de sa bourse (qui contient 15 po que le nain promet de partager « équitablement » une fois l'aventure terminée).

2^{ème} filature : après une nuit au clair de lune, qui laisse l'elfe passablement décoiffée et irritée de ne pouvoir faire une toilette convenable, nos amis sont tirés de leur torpeur par un nouvel individu dès le lever du soleil. Contrairement à Arthur, ce personnage n'est pas le moins du monde dissimulé, et se dirige vers la forêt, un panier à la main. Ixxa reconnaît de suite un des autres intendants de l'asile, Gontran. Il ne prend aucune précaution et est très facile à suivre. Une fois dans la forêt, il se dirige sans hésiter dans celle-ci et s'arrête après une bonne marche d'environ 30 minutes, pour se mettre à faire des recherches suspectes au niveau du sol, en semblant très soudainement fort concentré à une tâche mystérieuse. Pour changer, le barbare décide alors de charger, suivi du nain qui l'imité dans sa démarche (pour changer), et avant que Zedd ou Ixxa ai pu dire quoi que ce soit, le pauvre Gontran est soulevé à un bon mètre du sol. Kwak secoue vigoureusement l'intendant, lui disant de parler et de tout dire, sinon il va prendre des baffes. Celui-ci parle, et avoue tout : les PJs ont découvert son grand secret... le meilleur coin à champignons à des kilomètres à la ronde. Le barbare ne comprend pas grand-chose, et il faut que le groupe l'empêche de coller des tartes à l'infortuné Gontran, qui de toute évidence est innocent... Nos amis laissent Gontran à sa cueillette, et retournent

surveiller l'entrée de derrière, car il ne se passe visiblement rien au niveau de l'entrée principale. Sur le chemin du retour, ils croisent le mage Grumbelbore qui sort de l'asile. Celui-ci est l'un des 3 dirigeants du manoir, avec le grand Halbert, et Garçamore. Celui-ci va rendre visite à sa tante en ville, les PJs ont une lueur d'intelligence et évitent de chercher des noises avec un archimage... qui cependant leur apprend qu'un vol surprenant a eu lieu cette nuit : un stock d'anneaux a disparu, et seul les 3 archimages ont les clés du placard à fournitures. A l'idée que l'un d'eux soit coupable des enlèvements, le mage oppose au groupe un rire sonore, et leur souhaite bonne continuation.

3^{ème} filature : Au milieu de la nuit, le nain de garde réveille ses partenaires, un individu suspect sors de nouveau par la porte de derrière. Allure de conspirateur, cape et capuche... mais ce n'est pas Arthur, que nos amis ont laissé en piteux état la veille. Zedd file le suspect, qui porte sous son bras un coffre sur lequel le nain a déjà les yeux rivés, même si sa détection d'objets de valeur ne donne rien. L'individu peste contre le coffre, et ne tarde pas à enlever sa capuche pour laisser échapper des jurons. Il s'agit de Garçamore, le 3^{ème} archimage qui dirige l'asile. Nos amis le suivent dans la forêt, ce qui n'est pas très compliqué, vu que le mage essaye vainement d'être discret mais injurie copieusement son paquet qui l'encombre copieusement. Après un peu de marche nocturne ou le groupe est particulièrement en réussite sur ses jets de dés pour ne pas éveiller l'attention de Garçamore, celui-ci s'arrête pour lâcher une énième insulte envers « ces foutues anneaux à la con » qu'il doit se trimbaler. Le groupe réagit malheureusement un peu tard, et le barbare qui a visiblement compris que le mec en robe la, c'est un méchant, et donc charge, suivi par le nain, qui aime visiblement la philosophie de Kwak. Et la c'est le drame : Garçamore balance le coffre sur le barbare qui évite celui-ci... Mais pas l'arbre. Le nain lui rate magistralement son jet d'attaque et plante sa hache dans une racine. La magicienne sauve la situation en invoquant son sort de glisse banane, et Garçamore se vautre en glissant, et Zedd en profite pour assommer le mage. Celui-ci solidement attaché à un arbre par quelques mètres de corde, est finalement interrogé par le barbare qui essaye tant bien que mal de dissimuler la honte de s'être pris un arbre quelques instants auparavant. L'archimage ricane au nez des PJs, et clame qu'il ne dira rien. Et en effet, il est très vite totalement hors d'état de nuire, car le barbare est visiblement doué pour les réussites critiques quand il s'agit de coller des baffes. Du visage de Garçamore, il ne reste plus qu'une bouillie infâme auquel il manque pas mal de dents, pissant le sang, sans cervicales fonctionnelles, et totalement hors service. Ixxa lance un sort de guérison du visage, qui bien que réussie, ne rend pas vraiment Garçamore plus coopératif, celui-ci insultant copieusement le groupe. Mais il n'arrive pas à les maudire parce que sans dents, il n'arrive pas à prononcer correctement une quelconque incantation... il tente de corrompre le groupe, et leur dévoile une partie de son plan machiavélique. Oui, c'est lui qui a fait enlever les magogols, avec la complicité d'un des sergents de la garde de la ville, qui a déménagé les patients sans la moindre aide magique, et donc les autres archimages n'ont rien vu venir. Ils ne sont pas loin, il y a une maison dans une clairière toute proche. Oui, Il a fait assassiner l'employé qui avait découvert sa double comptabilité dans le manoir, et oui il va exploiter les magogols qui bien que dingues, représentent un potentiel magique impressionnant qu'il compte utiliser pour.... C'est la que le barbare a commencé à avoir mal à la tête parce que les phrases trop compliqués, c'est pas pour lui, et que tuer un archimage, ça doit rapporter un max de points d'xp. Le nain est d'accord, et Garçamore à d'un coup du mal à digérer l'épée de Kwak, et la hache de Gore. Et même si l'elfe et le ninja sont un peu atterrés sur le coup, ils sont d'accord pour l'xp. Ixxa récupère les anneaux et le petit coffre, dès fois que ça puisse servir pour la suite (mais laisse sur place la robe d'archimage de Garçamore, son bâton de magicien, et ses grimoires...).

La petite maison dans la clairière

Nos amis trouvent sans trop de problème la fameuse maison décrite par Garçamore, et l'elfe ne peut pas résister à l'envie de frapper à la porte pour qu'on leur ouvre. Et c'est le sergent de la garde de la ville qui lui ouvre, et comme elle porte le coffre avec les anneaux, celui-ci pense que c'est la livraison annoncée par Garçamore, prend le coffre, tournant le dos au groupe... Erreur fatale, car reflexe barbare.... CHARGE ! (suivi par le nain). L'infortuné sergent se prend Kwak lancé à toute vapeur dans le dos, au désespoir du ninja dont les attaques dans le dos sont SON domaine de prédilection. Ayant à peine le temps de se retourner après avoir salement morflé suite aux attaques réussies de Kwak et de Gore, le sergent trépassé avec la dague du ninja.

Nos amis explorent alors la maison à la recherche des magogols, quittent l'entrée et commencent par la 1^{ère} à droite qui donne sur ...

La chambre des domestiques :

Ils sont 3, et sont totalement inoffensifs pour le groupe, qui décide néanmoins de les enfermer dans leur pièce, après leur avoir pris la clé qui ouvre les portes de la maison. Ceux-ci ne résistent pas, et sont contents de ne pas se faire massacrer.

Le groupe dirige alors ensuite vers la porte suivante, qui doit contenir un des magogols : il y a une fente dans la porte pour passer un plateau repas ou quelque chose du genre.

La salle à manger : le fumoir de Perlinzinzin.

Ouvrant la porte, nos amis... ne voient rien ! La pièce est en effet embrumée dans une épaisse fumée qui stagne au plafond, et seul les jambes du groupe ainsi que le nain ne sont pas dans le brouillard. Au fond, ils distinguent un halo de lumière d'où proviennent des rires hystériques. Le nain n'est pas incommodé par la fumée, et se dirige vers le fond de la pièce où il y a la lumière étrange, là où les autres se prennent les pieds dans de nombreux obstacles. Malheureusement, Gore est accueilli par Perlinzinzin, qui surpris, lui jette au visage une copieuse dose de poudre bizarrement étrange. Le nain éternue, sa barbe change alors de couleur pour devenir mauve fluo, ce qui déclenche un nouveau rire hystérique du magogol. Gore colle alors une mandale au mage, qui en passant lui envoie une nouvelle dose de poudre au visage, la barbe passant alors à un vert du plus bel effet. Sur une seconde mandale, le nain assomme Perlinzinzin, que le groupe traîne en dehors de la pièce, et sont morts de rire devant la nouvelle couleur de la barbe de leur ami.

Le magogol est ficelé, porté par le barbare en attendant de trouver un lieu de « stockage propice ».

La cuisine :

Celle-ci n'est pas très grande, mais bien fournie en victuailles. Le groupe décide de l'utiliser comme lieu de stockage des magogols, une fois qu'ils auront réussi à capturer et à neutraliser ceux-ci. Les PJ's font aussi une petite pause pour se reposer, manger, et récupérer quelques points de vie.

Les latrines et le dernier arrivé, Saroufmane :

Du lieu, il s'échappe une odeur forte, pire encore que les pieds du barbare et du nain réunis. La magicienne elfe manque de défaillir devant une telle pestilence, alors que Kwak et Gore

sont eux à peine incommodés. Dans les latrines, nos amis retrouvent un des magogols, Saroufmane, qui sera ravie de les suivre en d'autres lieux, car il est fort mécontent de son « domaine » : il est le dernier arrivé, et Garçamore manquait de place. Il y a cependant un souci : il ne peut quitter les lieux, car un Golem excrémental à été invoqué par Garçamore pour empêcher toute évacion du mage. L'immonde créature est au fond des latrines, et ne se manifeste pas tant que Saroufmane ne s'approche pas de moins de 5 pas de la sortie. Le ninja prépare son arc, refusant de s'approcher du monstre, tandis que le nain attrape le magogol et le projette hors des latrines... Le golem se met en marche, et le barbare charge (pour changer). Le golem évite la flèche du ninja, mais pas le barbare qui explose le monstre sur une attaque critique, mais l'explosion n'arrange pas son odeur corporelle, et l'elfe tombe dans les pommes (hihihi.. quelqu'un a des envies de brochettes ?). Saroufmane, pour remercier ses sauveurs, invoque une tempête dans les latrines pour laver Kwak (qui cela dis n'était pas tant gêné que ça), et suggère d'aller voir Perlinzinzin, qui aura sans doute une poudre à récupérer. Complètement trempé et à 2 doigts de chopper un rhume, le barbare colle une mandale au magogol et l'assomme, et Saroufmane s'en va rejoindre son collègue dans la cuisine.

La cave et l'atelier de Léonard de Vinçou :

Nos amis décident d'emprunter l'escalier qui descend à la cave, à la satisfaction du nain. Sur la porte, il n'y a pas de poignée, mais une espèce de rébus gravé. Il y a un homme portant un chapeau pointu avec des étoiles dessus (mage), une espèce de vaguelette (eau), un individu ayant une expression particulièrement bête (con) et une main avec deux doigts levés (deux). Le ninja s'écrie alors « mage.. eau.. con.. deux.. (Ma Joconde), et la porte s'ouvre ! Dès qu'ils franchissent la porte, le groupe tombe dans un véritable bric a brac d'objets divers et variés, maquettes et constructions toutes plus improbables les unes que les autres, et marchent dans des dessins et parchemins qui jonchent le sol. Aux murs, il y a de nombreux tableaux. La cave est grande, et il est difficile de se frayer un chemin dans le bordel ambiant. Les PJs sont accueillis froidement par Léonard de Vinçou, qui a l'air encore plus illuminé que les 2 mages précédents. Celui-ci est énervé, car il n'arrive pas à trouver d'inspiration pour son prochain chef d'œuvre de peinture. Il a soudain une révélation et demande à l'elfe de poser pour lui, et se lance immédiatement dans un 1^{er} dessin avec son pinceau magique. Alors qu'Ixxa est ravie d'une telle attention, le reste du groupe est dubitatif et s'apprête à attaquer, mais le magogol les immobilise avec un sort de contrôle mental. Le barbare, bien qu'immunisé contre de tels sorts, ne peut s'empêcher de regarder fasciné le dessin du mage, qui a d'ailleurs particulièrement réussi la poitrine de la magicienne, qui refuse tout net de partir avant que l'œuvre ne sois complète. Le nain réussit au bout d'une demi-heure « de contemplation nainsupportable d'elferies » à sortir de sa torpeur, mange un chiantos pour recouvrer totalement ses esprits, et assomme le mage avec un tableau.

Ixxa repartira tout de même de la cave contente, et avec un portrait d'elle ou elle arbore un sourire énigmatique (et complètement niais, d'après le nain).

Nos amis repassent par la cuisine, et entament l'exploration de l'étage, avec un peu de peur au ventre de la part des membres masculins du groupe, qui n'ont pas envie de finir transformés en cochons par une des magogols restantes sur la liste que le ninja coche au fur et à mesure de l'avancée du groupe.

Etage – 1ère chambre : le salon de beauté de la Dame de Médeux

Dans l'optique de tomber sur la folle qui transforme les hommes en cochons, le ninja a préparé son arc, et la magicienne passe en 1^{ère} pour une fois.... Mais dans la pièce se trouve la Dame de Médeux, qui est totalement inoffensive : cette magicienne d'un certain âge passe son temps à préparer des poudres et onguents pour retrouver une once de jeunesse et dissimuler ses cheveux blancs. Un peu nymphomane sur les bords, elle espère aussi faire du charme aux PJs masculins – sauf le nain. Elle a le béguin pour Grandoulf, dont la chambre est au fond du couloir. Dès qu'elle voit la jeune elfe, elle ne désire qu'une chose : lui voler ses secrets de beauté. Mais avant qu'une discussion sur les champoings Loréliane ne débute, les PJs masculins attaquent et neutralisent la Dame, au désespoir de l'elfe, et se privent ainsi d'une source d'information de 1^{ère} ordre sur la demeure, une conversation avec la commère et spécialiste des potins sur tous les habitants magogols aurait sans doute pu les aider pour les prochains étapes... Le ninja est particulièrement fier au passage d'avoir cloué la main de la magogol à un mur avec une flèche, ce qui l'a empêché selon lui de lancer un sort qui aurait pu nuire au groupe.

Etage – 2^{nde} chambre : La Dame de Cerceux

Alors que les PJs finissent de ligoter la magogol commère, la porte de la chambre s'ouvre avec fracas : le groupe fait trop de bruit au gout de la voisine de Médeux, et c'est la terrible Dame de Cerceux qui entre en scène, entamant immédiatement une incantation pour transformer tout le monde en cochons. Le ninja panique et tire une nouvelle flèche, mais cette fois ci, rate complètement son tir, et vise en plein dans les fesses de l'elfe, qui hurle de douleur sur ce superbe échec aux dés. Le barbare ne peut pas agir de suite, car il est occupé au début du round à finir de ficeler la Dame de Médeux. Le nain attaque... et se rate lui aussi, mais heureusement pour lui, résiste au sort de cerceux. La barbe du nain passe au rouge fluo sous le coup de stress, et la magogol redouble de rage devant le nain, lui promettant mille souffrances, car il est sans aucun doute la créature la plus repoussante qu'elle ai jamais vue. Obnubilée par Gore, la Dame en oublie le reste du groupe, et est victime du sort de glisse banane de Ixxa, qui sauve au passage le nain d'un avenir porcin.... Kwak et Zedd finissent de neutraliser la magogol au sol.

Le groupe a eu très chaud sur ce coup la, le nain peste de plus belle contre cette équipe totalement incompétente tout en s'avançant vers la porte massive du fond du couloir de l'étage (car il est pressé de voir la fin de cette aventure minable)... vers laquelle il est soudainement attiré. Ayant quelques mètres d'avance sur le reste du groupe, ceux-ci s'arrêtent pour voir Gore vainement tenter de résister à l'attraction magnétique redoutable qui semble provenir de....

La porte massive au fond du couloir et l'antre de Grandoulf :

Gore réussie son 1^{er} jet de force pour résister à l'attraction, mais sur un échec sur le 2^{ème} lancé, se retrouve collé a la porte massive du fond du couloir, et proteste contre sa malchance et maudit les terres de Fangh dans leur quasi intégralité dans un déluge d'injures dignes d'une overdose de Chiantos. Malheureusement pour lui, l'épée du ninja échappe à celui-ci, et se colle aussi à la porte, et donne une belle balafre à Gore. Le barbare qui a lui aussi réussi son jet de résistance de force recule dans le couloir et échappe au rayon magnétique, mais pour

couronner le tout, les anneaux que Ixxa avait dérobé à Garçamore plus tôt...volent à leur tour vers le nain collé sur la porte. Celle-ci s'ouvre, et les PJs font la connaissance de Grandoulf, grand collectionneur d'anneaux, et qui a lancé en ce soir de pleine lune sa dernière invention : un attracteur d'anneaux ultra puissant pour qu'enfin il puisse les réunir tous et ainsi devenir le seigneur des anneaux. Il récupère sur la porte les anneaux et invite le groupe à assister à son triomphe ce soir. Il refuse naturellement d'accompagner le groupe, car il est persuadé que c'est le plus grand moment de sa vie, ou il va enfin réaliser son rêve de dominer le monde des collectionneurs d'anneaux. Ixxa finit par le convaincre de couper un instant le rayon magnétique pour libérer le nain, qui ne peut assister dans des conditions convenables à ce moment d'anthologie. Gore, fou de rage, avec une barbe qui vient de passer dans l'ultraviolet (et est donc invisible), se jette sur Grandoulf et l'assomme en lui fracassant la tête contre sa machine infernale. Un peu calmé, sa barbe revient dans le domaine du visible et est cette fois-ci... jaune pastis. Le groupe est rejoint par le barbare, qui a refusé d'avancer vers la machine infernale qui pouvait lui arracher sa « précieuse » épée. Le ninja barre l'avant dernier nom de magogol de la liste, et le groupe se dirige vers le grenier, où ils doivent donc trouver Galiernic.

Le grenier – l'observatoire de Galiernic :

Le groupe tombe de nouveau sur une porte sans poignée ni serrure, et en lieu et place d'un rébus, ils y a une phrase incomplète gravée dans le bois : « et pourtant, elle » et une espèce de disque. Le ninja déclare alors « elle tourne », ce qui déclenche un piège : le sol se dérobe sous les pieds de nos amis qui atterrissent avec quelques bosses en plus dans le jardin de la demeure, plus précisément dans un massif de roses qui semblent tout à fait normales. Mais en fait, pas tout à fait. Ixxa reconnaît en effet une espèce très rare de roses dont les épines sont connues pour être particulièrement allergisantes: les Roses Well. Fauchant vigoureusement les démoniaques végétaux, nos amis sont tout de mêmes victimes de l'attaque des roses, et rentrent de nouveau dans la maison dans une crise d'éternuements, démangeaisons et yeux rouges, subissant un malus de -1 à tout leur jets pour 24 heures. Remontant vers le grenier, le barbare défonce la porte (qu'il suffisait juste de pousser) pour trouver Galiernic en pleine construction d'un super télescope. Cependant, l'entrée fracassante des PJs fait sursauter Galiernic, et le savant ensemble de lentilles et verres qu'utilise le magogol projette alors dans toute la pièce un rayon de lumière concentrée qui brûle tout sur son passage. Eternuant de plus belle, et pliés en deux par leur crise d'allergies, nos amis s'en sortent miraculeusement, bien que ça sente légèrement les poils de nain cramés, et finissent par assommer Galiernic avec un de ses instruments.

Epuisés, nos amis finissent par réunir le dernier magogol dans la cuisine avec ses collègues assommés, et Ixxa contacte le grand Halbert par télépathie. Celui-ci téléporte le groupe et les magogols dans son bureau, dans un nouveau tonnerre d'éternuements, et dans l'anarchie la plus complète, car l'asile est en ébullition avec la pleine lune.

Le MJ annonce cependant aux PJs qu'ils gagnent un niveau, et qu'ils ont réussie l'aventure ! Ceux-ci ont bien mérité de se reposer un peu avant de pouvoir repartir dans une nouvelle quête....