

Introduction de la partie :

Cette partie a été réalisée dans le cadre de l'initiation au JDR Nabeulbenk de la Convention "Féeries" d'Orléans. Comme d'habitude, j'inclurai dans ce résumé quelques conseils utiles aux MJ qui voudraient se lancer dans le noble exercice de la maîtrise. Bien qu'il y ait eu d'épiques moments dans les autres parties (pieds et mains tranchés, points de destin usés, des PNJ qui s'auto-mutilent et même un aventurier qui finit l'aventure transformé en chèvre), j'ai choisi de narrer la dernière des trois parties jouées. Les scénarios proposés étaient axés soit "semi-enquête", "bourrinage" ou "traque", je vous laisse donc découvrir par vous-même ce que les aventuriers ont choisi. Ces quêtes font partie de la campagne sur la **Domotique Magique**.

Après une courte réflexion, les joueurs choisissent leur personnage. Leur groupe sera composé d'une **Elfe sylvain** sans métier, d'un **Nain Guerrier**, d'un **Barbare Gladiateur** et d'un **Humain** sans métier. Concernant le dernier, il ne s'agissait pas d'un pré-tiré mais d'un personnage "bonus" (il était possible de choisir entre lui et un Mage de Feu). Son nom est John Doe -ça donne une idée du type- et comme on s'en doute, il n'est pas très malin, ni très riche. Ses caractéristiques sont peu élevées, et il est équipé comme un plouc. Pour couronner le tout, il possède les compétences MENDIER ET PLEURNICHER ainsi que RESSEMBLE À RIEN. Quel intérêt à le choisir, alors ? Eh bien, sur un jet réussi de D4, le protagoniste qui le choisit (en général un joueur chevronné) peut obtenir en plus la compétence CHANCE DU REMPAILLEUR. S'il n'a pas de chance, il doit le jouer tel quel.

Maintenant que tous les joueurs sont prêts, l'aventure commence. C'est parti pour l'épic fail (ou quelque chose d'approchant), car vous constaterez bien vite que malgré une bonne volonté apparente, une suite inopinée de choix tactiques et stratégiques catastrophiques menèrent les aventuriers à faire avorter eux-même leur propre mission (ce qui est quand même assez fort).

Voici leur histoire...

Le choix de la quête :

Les aventuriers commencent dans la ville de **Mliuej**, située aux contreforts des Montagnes du Nord. Tous se sont connus dans un bar miteux après une nuit bien arrosée (il fallait que le Nain soit sacrément ivre pour tolérer la présence d'une Elfe). Le Nain descend des mines de Jambfer, et l'Elfe vient de la forêt de Schlipack. Le Barbare est originaire des plaines de Kwzprtt... Quant à John Doe, on ne sait pas trop ce qu'il fait là en fait. D'ailleurs, personne ne sait quand ni comment il s'est incrusté dans le groupe et tout le monde s'en fiche pas mal. Toujours est-il qu'ils décidèrent de mettre leurs objectifs en commun et de partir à l'aventure tous ensemble : quel autre moyen plus rapide pour devenir plus fort, plus riche, acquérir plus de connaissances sur le vaste monde et obtenir pouvoir et célébrité ? Seulement, il faut bien commencer par quelque chose, et c'est ainsi qu'ils se retrouvent tous devant le Bureau des Emplois avec la ferme intention de se faire embaucher pour une quête - quelle qu'elle soit.

Il est seulement 9h30 du matin (mon Dieu, des aventuriers matinaux ! On aura tout vu...) devant le guichetier du Bureau des Emplois. Comme tout fonctionnaire qui se respecte, il est irritable, impatient et pressé de partir en pause-café. Les joueurs décident de prendre une quête qui consiste à débusquer un déserteur de la Milice devenu hors-la-loi (voir quête "**Il m'a volé toute la nuit, mon légionnaire**"). Après avoir vérifié leur niveau et établi le contrat, le fonctionnaire leur explique les modalités de la mission. Ils doivent se rendre rapidement au village de Yakk (à l'Ouest de Mliuej) et prendre contact avec les représentants de la Milice Fanghienne locale. La récompense totale pour l'accomplissement de la quête est fixée à 40 PO par personne (taxée à hauteur de 10% par la Caisse des Donjons). Le guichetier parvient à vendre 2 PO une carte de la Terre de Fangh (pour que les aventuriers puissent s'orienter), et 2 PO supplémentaires pour une carte de la ville de Mliuej (si jamais ils désirent profiter des services qu'offre la localité). Puis il ferme le guichet, car "il est déjà en pause depuis 2 minutes".

À nouveau devant la porte du Bureau des Emplois, le Nain se moque du Barbare qui s'est fait arnaqué car c'est lui qui a payé pour les cartes. Pensant avoir l'équipement nécessaire pour partir immédiatement, ils décident de ne pas s'attarder en ville et de faire route au plus vite vers le village de Yakk. Soudain, une question logique retentit :

– "Qui sait lire une carte ? Personne... ? Eh galère..."

Les départs, ça se prépare :

Force leur est de constater que personne dans le groupe n'a une intelligence excédant 9 (c'est bien parti). Le Nain tente bien une ébauche de réflexion et lâche en montrant la carte "*L'Ouest, ça doit être à gauche !*" ; mais les autres sont peu convaincus. Le Nain se force à réfléchir et fait une réussite critique : il s'aperçoit qu'il sera bien plus facile de demander à un passant.

John Doe hèle un premier citoyen, qui ne s'arrête absolument pas et le regarde comme s'il était *une raclure sur le trottoir*. Pas facile lorsque l'on est le personnage ayant le moins de charisme dans le groupe... L'Elfe utilise alors sa compétence NAÏVETE TOUCHANTE et réussit tant bien que mal à se faire indiquer la direction exacte par un autre habitant, qui a plutôt les yeux dans son décolleté que sur la carte...

En possession de l'information convoitée, ils arrivent aux portes de la ville. Alors qu'ils prennent la décision de se mettre directement en route pour Yakk, les gardes postés à la sortie les interpellent. Ces derniers demandent à chacun de payer 2 PO, soit-disant pour la *taxe de sortie* qui ira aux impôts de la ville. L'Elfe joue sur son charisme et ses attributs mammaires pour négocier son passage gratuitement, ce qui réussit admirablement. Mais pour les autres membres du groupe, c'était sans compter le Barbare qui s'énerve et propose aux gardes de les payer "en nature" (comprenez à base de baffes et coups de pieds dans l'train).

Loin de se démonter, les trois miliciens en faction appellent des renforts qui arrivent du poste de surveillance, et le groupe se retrouve soudainement encerclé par une dizaine de soldats mécontents. Comprenant qu'ils doivent la jouer fine, les aventuriers s'excusent et tentent de calmer le Barbare. L'un des gardes lance "*ben puisque vous nous avez dérangé, ce sera 5 pièces d'or pour le bourrin !*", ce qui ne manque pas de déclencher à nouveau la fureur du Barbare. Tout le monde s'acquitte finalement de son dû, et même John Doe qui n'avait visiblement pas compris à quoi servait la compétence RESSEMBLE À RIEN. C'est ainsi qu'ils passent rapidement les portes de la ville avant même que le Nain ait le temps de se plaindre, accompagnés du traditionnel "*Dégagez et faites pas les malins !*" des miliciens zélés.

Sur la route de Yakk :

Les joueurs font un rapide examen de leurs possessions : oui, ils ont bien des armes, des vivres, des torches, de l'eau, une bouteille d'huile, du papier toilette, deux éponges et des raviolis... euh, désolé. Mais plus important, ils ont le contrat remis par le Bureau des Emplois attestant qu'ils ont été choisi pour cette mission. Ils se mettent donc en route dans la direction du village de Yakk. Après une marche d'environ 2 km, un bruit se fait entendre non loin. Les aventuriers avisent un immense cochon qui vient d'apparaître en haut d'une colline juste à côté d'eux.

Sans préavis, l'animal les charge. L'Elfe tire une flèche qui va se perdre dans la nature, tandis que le Nain et le Barbare foncent à la rencontre de la bête. Quant à John Doe, il préfère tourner les talons et s'enfuir (et dire qu'il bénéficie de la compétence CHANCE DU REMPAILLEUR). Alors que l'Elfe réencoche une flèche avec célérité, le Barbare réalise un critique et plante son épée dans le foie du cochon. Emporté par son élan, le cochon manque le Nain (il faut dire qu'il est *un peu* déstabilisé par le coup du Barbare), qui rate lui aussi sa contre-attaque. L'Elfe met un terme au combat en tirant une flèche sur l'animal, le laissant inanimé. C'est finalement le Barbare qui l'achève par une décapitation rapide avec son épée 2 mains, récupérant ainsi l'expérience.

Alors que tous s'accordent une pause pour manger un morceau, le Nain éventre le sanglier (qui s'avèrera être un **Cochon mutant**) et trouve dans son estomac un **Sablier vide** (?). Ils reprennent la route et marchent 18 kilomètres sans faire d'autre rencontre. C'est aux alentours de 1h de l'après-midi qu'ils arrivent en vue du village de Yakk.

Conseil : certains MJ m'ont demandé comment je gérais les règles de déplacement. Pour ma part, je préfère les utiliser de façon personnelle. Les règles sont là pour donner une base, mais le MJ est libre de les modifier à sa guise tant que le contexte reste correct. Par exemple, lors des voyages, je me donne toujours un nombre fixe de kilomètres à parcourir entre deux points (et pas forcément à l'échelle exacte de la carte). J'essaye de faire en sorte que les parcours ne prennent qu'une journée ou une demi-journée en général, sauf dans deux cas : si un événement est prévu de nuit sur le chemin (camping, attaque nocturne, etc...), ou bien si le trajet est vraiment trop long (dans un contexte normal, on ne traverse pas la Terre de Fangh en 18 heures). Mais je préfère donner l'occasion aux joueurs de dormir à l'abri des murs d'une ville lorsqu'il n'est pas nécessaire de les faire coucher en extérieur. Pour finir, c'est aux aventuriers de définir à quel rythme ils comptent se déplacer.

Un dernier verre avant le boulot :

À quelques mètres seulement du village, les joueurs font la rencontre d'un paysan du coin et engagent la conversation. Lorsqu'il apprend que les aventuriers sont ici pour se charger du déserteur de la Milice, ce dernier les invite à la taverne. Le groupe rentre donc dans Yakk en passant devant un garde à moitié endormi qui semble ne pas les avoir remarqués. En chemin, le paysan qui les guide leur montre l'emplacement du poste de garde, et il leur confie qu'ils devront y aller ensuite pour discuter avec le **Sargent** local au sujet de la traque du fugitif.

Les aventuriers se font offrir un repas gratuit par l'aubergiste (mais devront tout de même payer pour la bière) qu'ils mangent en vitesse. L'Elfe demande au tavernier s'il n'a pas une cruche d'eau, et John Doe répond "*mais on a déjà une cruche parmi nous !*" (tiens, on ne l'entendais pas beaucoup celui-là). Alors qu'ils décident de se reposer quelques minutes avant de partir pour le poste de garde, John s'installe à l'extérieur pour mettre à contribution sa compétence MENDIER ET PLEURNICHER devant l'auberge. Il récupère donc l'équivalent de 5 pièces d'argent.

Conseil : je n'ai plus beaucoup de conseils à vous donner. En tant que MJ, essayez de gérer le stéréotype. Ce n'est pas chose aisée, je vous l'accorde. Cependant, trop de stéréotype tue le stéréotype. Mais utilisé à bon escient et occasionnellement, il peut rendre vos parties hilarantes et même vous donner un style personnel. Dans mon cas, la nourriture de base la plus répandue dans mes parties est le **ragoût** (peu importe sa provenance), et toutes les femmes d'aubergistes/tenanciers/taverniers s'appellent **Germaine**, quel que soit le lieu ou l'instance.

Rapport d'incident : imprévu relatif à un objet de type "porte" :

Une fois les ragoûts terminés et l'aubergiste remercié, ils se rendent au poste de garde de la Milice locale. Le Nain frappe à la porte, mais au bout d'une trentaine de secondes, personne n'est venu leur ouvrir. Le Barbare frappe à son tour et fait un critique en Force : la porte est littéralement expulsée et atterri aux pieds du Sargent, venu un peu en retard pour leur ouvrir. Celui-ci les regarde stupidement en bafouillant "*mais... les gonds... vous avez brisé les gonds !*", ce à quoi le Barbare répond "*j'espère que ça vous fera pas sortir des votres.*" (un Barbare intelligent ?).

Suite à cette belle démonstration d'esprit s'ensuit une dispute où il est question du remplacement de ladite porte, de *retenue sur solde* et *retenue sur salaire*, de *promesses de baffes* et d'*empoignades musclées*. L'Elfe se met à pleurer devant le spectacle du Barbare brutal avec le Sargent, mais ce dernier garde son calme... Ce n'est pas un Sous-Officier pour rien ! Par contre, il a le malheur de préciser que si les aventuriers ne paient pas pour le remplacement de la porte, ils pourront s'asseoir dessus (comprenez la récompense). Et bien sûr, à ces mots, le Nain s'assoit justement dessus (comprenez la porte). Les blagues de mauvais goût deviennent rapidement monnaie courante ici.

- *Ah, vous voulez faire les malins ? Il semblerait que vous oubliez que c'est moi qui doit valider la réussite de votre quête auprès du Bureau des Emplois. Pour la peine, vous me capturerez ce déserteur vivant ! Je me fiche du reste de sa petite bande, tuez-les si vous le voulez ! Pour les renseignements, voyez le reste avec mes adjoints ! Et maintenant, filez, j'ai pas que ça à faire... Saleté d'aventuriers, tous les mêmes !*

Les aventuriers comprennent qu'ils viennent une grosse erreur et la tension retombe immédiatement. Ne cherchant plus à jouer aux plus malins, ils demandent à l'adjoint les renseignements nécessaires à la capture du déserteur.

S'équiper un peu ne fait jamais de mal (surtout quand c'est gratuit) :

Le trouffion leur révèle qu'il se cache dans un bosquet d'environ 2 kilomètres de rayon à l'Ouest du village. Le bandit s'est associé à une bande de brigands. Ils organisent maintenant des raids sur Yakk en toute impunité, et toutes les tentatives pour trouver leur cachette se sont soldées par un échec. En fait, ils n'ont même pas essayé vu que la Milice locale est composée du Sargent, du garde endormi aux portes de la ville et du bleu qui se charge de les brieffer... Et comme le déserteur faisait partie de la Milice Fanghienne, il connaît parfaitement leurs méthodes.

Le soldat les conduit dans la réserve d'armes pour qu'ils puissent s'équiper. Le Nain récupère une Epée 1 main perrave, et le Barbare choisit une Hache 2 mains grossière (au cas où son épée viendrait à lui faire défaut). Laisant de côté un bouclier peu utile, ils s'estiment désormais prêts à se lancer à l'assaut du bosquet.

On ne Fumble pas que sur les actions inutiles :

Arrivés à la lisière du bois, les aventuriers font une courte halte. Pour la première fois de la partie, ils se sidèrent car ils ont l'intention de mettre un semblant d'ordre dans le groupe. Ils adoptent une formation de déplacement fixe suivant les compétences de chacun, puis envoient discrètement l'Elfe en éclaireur, car elle possède la compétence DEPLACEMENT SILENCIEUX. Oui mais voilà, les choses ne se passent jamais comme on le souhaiterait...

Sur son épreuve de discrétion, l'Elfe obtient un Fumble et tombe par terre en faisant plus de bruit que toutes les *trompettes de l'Apocalypse* réunies. Bien entendu, si personne n'avait remarqué leur arrivée, toute forme de vie stituée à moins de 2 kilomètres d'eux est dès à présent au fait de leur présence. "*C'est pas vrai, mais quelle conne !*" s'exclame le courtaud pour en rajouter une couche. De toute façon, ils sont tellement désabusés qu'ils entrent dans dans le bosquet sans plus se soucier d'être discrets (ils estiment que ça n'a désormais aucune d'importance). C'est donc dans un concert de cliquetis d'armes et d'armures qu'ils font leur première incursion en territoire hostile – mais néanmoins toujours en formation, ce qui limitera peut-être les dégâts...

Un premier combat en milieu forestier :

Les aventuriers parcourent une centaine de mètres avant de s'arrêter brusquement. En tête de la formation, l'Elfe semble avoir entendu un bruit. Le groupe fait silence et tous peuvent effectivement entendre un bruit de feuillage que l'on bouge quelque part devant eux. Chacun tient sa position en sortant discrètement son arme, et ils attendent que la source du bruit fasse son apparition. Deux minutes passent sans que le responsable du chahut ne se montre, lorsque d'autres bruits de pas retentissent derrière eux. Comprenant qu'ils ont été piégés, ils se retournent et se retrouvent face à un homme, tout de noir habillé et les tenant en joue avec un grand arc.

- *Noble chasseur, je me doute que notre présence ici puisse vous intriguer, mais...* commence le Nain.
- *Ah ah, mais qui vous dit que je suis un chasseur ?* rétorque l'individu en se gaussant.

Sur ces mots, il laisse échapper sa flèche qui part se planter directement dans l'épaule du nabot (ça lui apprendra à vouloir être poli, un nain reste un nain !) et un autre brigand se révèle derrière eux, une épée à la main. Tandis que l'archer abandonne son arc au sol pour se saisir lui aussi de son épée, les joueurs se rendent compte qu'ils ont été pris en tenailles. John Doe et le Barbare se charge de l'archer, l'Elfe et le Nain prennent quant à eux l'autre bandit pour cible.

Ou comment vaincre malgré une débâcle totale :

Le Barbare a l'initiative grâce à sa compétence CHERCHER DES NOISES. Malheureusement, il réalise lui aussi un Fumble et frappe John Doe avec son épée. Le Nain attaque le second bandit mais le rate, et la contre-attaque du félon ne se fait pas attendre. Le Nain parre avec sa hache et obtient à son tour un Fumble : résultat, le coup brise net son arme (et en plus, il encaisse des dommages) ! Le premier bandit attaque le Barbare, qui se reprend un autre Fumble sur parade (un record, 3 Fumble en 1 seul round). Son épée est repoussée par le coup de taille de son adversaire et... part frapper John Doe de plein fouet – encore... L'Elfe complète quant à elle ce round catastrophique avec un dernier Fumble, à l'attaque : la corde de son arc casse et lui saute purement et simplement en plein visage. Quant à John Doe, il attaque maladroitement et manque d'embrocher le Barbare avec son couteau peu pratique.

Les aventuriers se ressaisissent alors. Le Barbare attaque et inflige de sévères dommages à son adversaire. Le Nain, laissant tomber au sol sa hache inutilisable, dégaine l'épée récupérée au poste de garde et se jette sur son brigand. La chance a tourné, et le coup critique qu'il lui inflige le laisse inanimé au sol, une épée plantée en plein torse. Le Barbare esquive l'attaque du dernier ennemi, et l'Elfe se charge de l'achever d'une flèche bien placée.

Les joueurs peuvent souffler un peu. L'Elfe, avec sa compétence PREMIERS SOINS, essaie de soigner les membres du groupe. Elle fait un premier essai sur le bandit évanoui et parvient, à l'aide d'un critique, à stabiliser son état dans le but de l'interroger à son réveil (ça marche aussi avec une épée en pleine poitrine apparemment !). Le résultat est d'ailleurs si probant qu'il encourage les autres membres à demander son aide pour réduire les plaies.

Quand le Débilibeuk côtoie le Mankdebol :

J'hésite à mettre un Mankdebol au Barbare pour avoir dit à l'Elfe "*vas-y doucement, hein !*". De toute façon, il recevra sa juste punition car la gourde manque son épreuve et aggrave sa blessure. La brute lui donnera d'ailleurs une baffe pour la remercié de sa peine. Cet échec douche l'enthousiasme des autres, qui préfèrent éviter des souffrances inutiles. C'est même le Barbare qui aide le Nain à extraire la flèche de son épaule. À cet instant, les aventuriers sentent une aura indescriptible autour d'eux. Ils ont en effet accumulé assez de points Débilibeuk et Mankdebol depuis le début de la partie pour en déclencher les effets.

Soudain, le Nain se rend compte que sa cotte de mailles n'était autre qu'une relique perdue d'un personnage célèbre – et en plus elle est indestructible (Débilibeuk n°42) ! Mais dans le même temps, une horde de préadolescentes hystériques arrivent de nulle part et se rassemblent autour du Barbare (Mankdebol n° 97). Elles lui posent un tas de questions sur ses aventures en gloussant stupidement et en poussant des cris. Le Barbare sourit stupidement sans savoir quoi faire. John Doe ne se sent pas concerné, et l'Elfe ne comprend rien à ce qu'il se passe. Quant au Nain, il n'a d'yeux que pour sa cotte de mailles. Finalement, quelqu'un propose de se remettre en route pour chercher le déserteur, et tous acquiescent avant de s'enfoncer plus profondément dans le bois.

Les décisions qui conduisirent à l'échec de la mission :

Comment, à partir d'ici, les aventuriers ont-ils pu faire échouer leur mission dans les règles de l'art ? La suite de l'explication sera, je l'espère, assez éloquente (sinon, vous n'êtes pas faits pour les jeux de rôle, désolé pour vous).

Les aventuriers se perdent et tournent en rond deux heures durant, sans trouver aucune trace d'un éventuel passage des bandits qu'ils recherchent. C'est à ce moment que l'un d'eux s'exclame "*attendez, on a fait quoi du brigand qu'on avait capturé ?*", et ils se rendent compte qu'ils ont laissé derrière eux les bandits, sans même avoir pensé à les fouiller et à récupérer leur équipement. Les groupies frénétiques, quant à elles, sont toujours aux basques du Barbare et personne n'a cherché jusque-là à les faire partir. Les joueurs prennent donc la décision d'essayer de retrouver l'endroit où ils ont laissé le brigand blessé et le cadavre de son complice. Le Barbare fait un Fumble sur une épreuve de Pistage pour suivre leurs propres traces, et ils se perdent deux heures de plus dans la végétation.

La nuit tombe déjà lorsqu'ils atteignent l'orée opposée du bois. Les jeunes filles en furie se dispersent (faut bien rentrer chez soi la nuit). Résultat, ils n'ont jamais retrouvé les bandits qu'ils avaient laissés derrière eux, mais en prime, leur mission a échoué. Vous en connaissez beaucoup, vous, des bandits qui restent sur place alors qu'ils entendent des aventuriers avancer comme des bourrins dans un concert de bruits d'armures et d'épées, et suivis par des préadolescentes qui ne font que crier et glousser ? Bref, ça faisait longtemps qu'ils s'étaient fait la malle...

Et alors que dans le ciel, le pourpre du crépuscule cède déjà sa place au bleu étoilé, les aventuriers contournent le bosquet et rentrent pitoyablement à Yakk pour annoncer leur échec – qui ne tombe évidemment pas fort à propos. Le Sargent consulte ses acolytes à propos de la marche à suivre, et les aventuriers sont mis à la porte du village sans ménagement - après que les armes prêtées par la Milice aient été récupérées, bien sûr. Et voilà comment se solde leur première aventure, pas encore digne de la mésaventure des **Chien Rugissant**, mais pas loin. Leurs plus grandes erreurs furent d'avoir oublié les bandits derrière eux, et de n'avoir pas géré les groupies du Mankdebol.

Merci à tous les joueurs venus à la Convention "Féeries" d'Orléans pour les bons délires partagés ensemble !

LICOY