

Voilà le récit d'une aventure haute en couleur avec des persos (voir joueurs...) haut en couleur.

Le scénario est celui des impôts de Valtordu.

Petite présentation des personnages:

ANVAR, Guerrière Barbare... dont la force (13) et le courage (12) n'ont d'égales que le charisme (13) et l'adresse (12) (jet de dés VRAIMENT TRÈS CHANCEUX). A été virée de sa tribu, non à cause de sa valeur personnelle au combat, mais parce que les combattants masculins avaient beaucoup de mal à se concentrer en sa présence. Pour le reste, c'est une barbare classique.

GATILOU : Gobelin voleur. Veut prouver sa valeur aux humains pour prouver qu'il est leur égal. Pas facile quand on est lâche, veule et qu'on reste toujours derrière ses coéquipiers. Petite modification par rapport aux règles : il parle la langue humaine... En fait il a eu beaucoup de mal à l'apprendre et en est particulièrement fier, au point d'être pédant et de ne pas supporter qu'elle soit mal prononcée (On ne dit pas « ouais », on dit « oui ».)

TANTAR : Ranger humain.... Vu qu'on garde le meilleur pour la fin, mieux vaut parler de celui là maintenant. Appelé aussi « le Magnifique ».... par lui même. Il se dit aussi, entre autre, « Guerrier émérite », « Ultime archer », « Héros auto proclamé de Valtordu », « Ultime rempart au règne des forces du mal sur les terres de Fangh », « Briseur de Cœur ».... C'est, de plus un obsédé qui passe tout son temps à draguer toutes les femmes qu'il voit et qui use de ses mains baladeuses en cas de refus (donc tout le temps). Son attitude provoque souvent des bagarres, mais ça lui convient. Pourrait être charismatique, mais quand on est pauvre, on est habillé en tenu de paysan et ça fait mal au charisme. En plus, il doit avoir du sang nain, vu qu'il est chiant. Pour sa défense, c'est vraiment un bon archer (13 en adresse + tirer correctement) handicapé par un mauvais matériel, il a une attitude assez héroïque au combat et c'est probablement celui des quatre qui a le plus l'esprit d'équipe.... Un leader raté en somme.

FLORENCIA : Prêtresse humaine de Slanoush. Comme vous pouvez l'imaginer c'est une fille aux mœurs un peu légères et exotiques, dont les formes rivalisent avec celles de Anvar. Elle essaiera de persuader cette dernière de mettre d'avantage son corps en avant (chose que la barbare ne comprendra pas). L'idée que Tantar puisse devenir plus séduisant l'ennuie un peu (elle ne pourra plus refuser ses avances).

Vous vous demandez peut être comment une telle équipe a pu se retrouver ensemble au début du scénario? Et bien c'est simple : ils n'étaient pas ensemble. Les joueurs ne savaient même pas vraiment quel perso avaient les autres (même si je leur ai donné des indices pour avoir un groupe « équilibré »). En fait ils commencent par une quête secondaire à Valtordu. Gatilou arrive donc à Valtordu et rencontre un paysan qui veut que quelqu'un s'occupe de son bouc, qui est devenu furieux. Gatilou, veut prouver sa valeur, mais se retrouve vite à fuir... Arrive alors Florencia qui vient lui prêter main forte. C'est alors que vient tout l'intérêt de ne rien dire au joueur. Le paysan criant « au monstre », quand Anvar arrive elle s'en prend... au gobelin. Tantar arrive avec ses mains baladeuses et se fait assommer par la barbare....

Après avoir réussi on ne sait comment à tuer le bouc (mais ça leur a valu des points Mankebol), le paysan conseille aux aventuriers d'aller voir le vieux Bertrand qui doit avoir du travail pour les aventuriers. Sous l'arbre au pendu, le vieux Bertrand dit que « tout fout le camp », bla, bla, bla, bref ils doivent se rendre au château. Ne connaissant pas la ville, ils demandent à Bertrand comment se rendre au château, et aussi où se trouvent les magasins pour acheter du matériel (Damné! Des joueurs intelligents!). Le vieux Bertrand leur dit comment se rendre au château, au donjon facile et chez le forgeron- armurier. Les aventuriers décident finalement (surtout parce que Tantar et Anvar sont les plus costauds et les plus pauvres) d'aller enquêter au château plutôt que de perdre son temps

à acheter des choses.

FLORENCIA : On ne va pas perdre beaucoup de temps... On a pas tant que ça d'argent.

TANTAR : Si on a pas d'argent à dépenser, pourquoi allez aux magasins dans ce cas?

GATILOU : Mais on peut quand même acheter des trucs qui peuvent s'avérer fort utiles pour la suite de notre mission.

TANTAR : Par exemple?

GATILOU : Je sais pas moi...

TANTAR : Et ben moi non plus... Et tu sais comment qu'on pourrait savoir ce qui pourrait être utile? EN ALLANT AU CHÂTEAU!!!!

GATILOU : On ne dit « Comment qu'on »

TANTAR : Rien à foutre... Et je sais qu'on ne dit pas « Rien à foutre » non plus.

ANVAR : C'est chiant.

GATILOU On dit « c'est fastidieux »

ANVAR et TANTAR : TA GEULE!

Ils se rendent aux château (cool! J'ai des joueurs disciplinés!). Après avoir raté tout les jets de charisme (qui de toute manière n'auraient rien donnés), ils ont une brillante idée : utiliser l'Œil de Slanoush. Pas de bol : il ne leur apprend rien.

GATILOU : Donc il y a des gardes, un seigneurs et des serviteurs dans ce château. Heureusement que nous avons une utilisatrice de la magie parmi nous....

Bredouilles, ils décident d'aller faire les magasins et de réfléchir après. Après le donjon facile ils se rendent chez le forgeron. Vous le devinez : ils vont aller dégommer des brigands. Tantar utilise sa compétence de pistage et se dirige vers le campement discrètement, suivit du voleur. C'est alors que ce dernier, allez savoir pourquoi, décide d'attaquer un des brigands (alors qu'il n'a pas la compétence « attaque en traître »). En plus, il rate et se blesse. Bien entendu, les brigands le chargent. Il fuit. C'est alors que retentit « Je suis Tantar le Magnifique! », le Ranger tire une flèche qui blesse un brigand.... Les brigands se désintéressent du voleur (appel des renfort oblige)... Et le héros autoproclamé se retrouve seul avec sa b... son arc et son couteau de grand père contre 3 brigands. Et oui... un Ranger en moins (après avoir tué un quand même...). La prêtresse et la barbare arrivent, suivies par le voleur.... La bourrine tue l'un des brigands, un peu aidée (mais juste un peu) par le voleur pendant la prêtresse enchaine une *Déconcentration Mammaire* (le design de sa cotte de maille doit être particulier) et une *Flagellation Sadique*. Le Ranger est ressuscité grâce à un Point de Destin, et, reconnaissant, se précipite dans la poitrine de la prêtresse (qui se retient de ne pas le renvoyer illico au paradis des bouseux.... Il a eu du bol de ne pas viser la barbare). Puis vient le partage du butin... Tantar et Anvar sont heureux de trouver l'équipement de base qui leur manquait (Tantar n'avait que ses armes et ses vêtements.... ça lui apprendra à être si pauvre). En récompense le forgeron leur donne une épée de bonne qualité qui intéresse le barbare et le ranger. Il décident que la barbare gardera l'épée et que Tantar prendra l'ancienne épée de Anvar.

Les aventuriers bien amochés cherchèrent à manger quelque chose.... Et, bien entendu, le forgeron le renvoya vers la Taverne du chien qui pleure. Ils commandèrent de l'ours à la bière et discutèrent d'un plan pour rentrer dans le château. Il ne faut pas longtemps pour qu'ils entrent en relation avec le vieil Archibald qui leur parle de sa fille et du serrurier.... Après voir posé pas mal de questions sur la physionomie de la fille d'Archibald, la main de Tantar touche les fesses de la serveuse « Sans faire exprès ». La serveuse renverse son plateau sur une tables pleine d'ivrognes... L'un d'eux se lève et met un coup au ranger qui esquive. Le gobelin saute dans le lustre.... Et en fait aucun sang n'est versé grâce au jet d'intimidation de la barbare. Vient alors l'heure pour les aventuriers de dormir... Florencia réussit un jet de charisme sur le fils d'un fermier pour... Rendre hommage à son dieux. Tantar, lui rate tout les siens (étonnants...).

Le lendemain matin, ils se rendent chez le serrurier.... Le serrurier refuse mais un mélange de charme et de persuasion (et une épée pointée sur sa nuque) le persuade.... Dotés de la clef, ils se rendent au château, et là les choses sérieuses commencent.... Les 2 gardes leur saute dessus... Et Gatilou rate son jet d'intelligence et se joint aux gardes. Encore une fois la barbare réussit son jet d'intimidation. L'un des gardes fuit par le balcon, suivi par Tantar. Tantar se retrouve face à l'arbalétrier... mais réussit à tuer son adversaire, et le fuyard. Anvar tue l'autre garde et Florencia calme Gatilou. Ils explorent alors l'étage et se retrouvent près des 2 larbins qui bécotent. Tantar profite pour prendre sa part.... Et le larbin n'ose pas intervenir. Ils leur disent cependant ce qu'ils savent... Et Florencia se souvient qu'elle avait vu le seigneur lors de sa visite (il lui en a fallu du temps). Ils se rendent au bureau et le seigneur leur raconte toute l'histoire. C'est alors que le gobelin se dit qu'il serait peut être temps de parler de récompense... Ils se mettent d'accord sur 500 pièces d'or... et une demeure! Gatilou rattrape ses con... tre performances en réussissant à voler la clef au chef des gardes (faut dire qu'il s'était acheter des vêtements de voleurs au donjon facile) (« Ouah! T'es vachement doué pour récupérer la clef des portes que t'es pas chier de crocheter ».) Le garde des sous terrains n'a pas de chance : le ranger lui coupe une main et la barbare une jambe.... Bizarrement les rats pesteux ont posés pas mal de problèmes... Le ranger rate sa cible et se transperce le pied et la barbare rate son coup. Le voleur, faisant preuve d'un courage rare face à des rats en tuera finalement 2 et la prêtresse achève le dernier. Vient enfin les chapi chapo... qui réussissent à faire tourner les aventuriers en bourrique. Le rose atterrit sur la tête du gob qui reçoit un coup de massue de la prêtresse. L'autre tombe dans le décolleté de Anvar... Tantar regarde un peu trop longtemps et se prend un gnon. Le chapi poussa la blague un peu trop loin en coupant le soutient gorge (et la poitrine derrière), mais ne réussit pas à fuir.... Et la barbare ne le laisse pas filer. Le ranger qui propose de soignée la blessure de la barbare d'une manière bien à lui (« Tu sais, je suis un ranger... Je connais les truc de la nature. Et bien les animaux, quand ils sont blessé ils lèchent leurs plaies ».) et ne se rend même pas compte que le 2eme chapi lui coupe la main, avant de se faire avoir par un sort de la prêtresse.

Florencia soigne le paysan avec *une Langue de velours de Klaatuu*, sous le regard hébété de Tantar qui, bien entendu, se plaint d'être gravement blessé (bon d'accord... C'est vrai qu'il est pas mal blessé également... Mais quand même). Du coup cette équipe (vraiment très intègre) ne touche même pas au butin. Ils reçurent leur pièce d'or, mais aucun ne parvint au niveau 2 (mais ils n'en sont pas loin (anvar est la plus proche avec 90 XP, Florencia la plus éloignée avec 75 XP)... La demeure promise par le seigneur s'avéra être une cabane en bois relativement minable (4 mur et un toit, la place où dormir sans plus) et le paysan sauvé de la torture leur remis... 4 matelas de camping (ben ouais... c'est un pauvre paysan quand même). La compagnie réussit à négocier la guérison des membres perdus de Tantar.

Au magasin, Florencia s'inquiète. Si Tantar s'achète des vêtements faisant monter son charisme à 12, elle ne pourra plus refuser ses avances.... Mais Tantar n'en achète pas.

FLORENCIA : -J'aurais cru que tu achèterais des vêtements.

TANTAR : Je suis pas une femme... Pourquoi j'achèterais des vêtements?

ANVAR : Je suis une femme... Et je n'achète pas de vêtements.

FLORENCIA : Ben... Tu serais plus séduisant....

TANTAR : Pas besoin de ça... Je suis le Tantar le magnifique, l'homme le plus séduisant du monde!

FLORENCIA : Mouais... pour l'instant tu l'as pas tellement prouvé.

GATILOU : tu NE l'as pas....

TANTAR : ben c'est ça mon problème... Je génère un champ de séduction. Je suis tellement séduisant que je rend séduisant tout ce qui se trouve autour de moi.

FLORENCIA : Mais bien sûr... Je vois en quoi ça t'empêche de conclure.

TANTAR : Ben partout où j'arrive les femmes sont déjà amoureuses d'un autre mec, qui était là avant moi... Et qui est devenu séduisant quand je me suis approché.

FLORENCIA : <soupire>... De toute manière même en changeant de vêtements, il resterait ce

problème de physique... et celui de la personnalité.