

Compte rendu de partie pour le JDR le donjon de NAHEULBEUK de POC

Scénario: les comédiens de JUST-RED
Première partie

Participants :

MJ :

- JUST-RED, conteur .

PJ :

- ENOHRIEL, mage elfe noir de niveau 2, spécialiste de la magie du vent, alignement loyal-mauvais, intelligent et lâche (qui a dit c'est normal ?).
- VHALALA, rôdeur demi-elfe de niveau 1, alignement chaotique-mauvais, lâche, personnage masculin joué par une joueuse (très important !).
- GRUMPHY, ogre niveau 2 sans métier, alignement chaotique-mauvais, fort et stupide, donc joué par le MJ.

Introduction :

Le scénario ici joué est de ma création et comporte deux parties :

- Une partie chasse/voyage.
- Une partie enquête/baston.

Notre histoire commence à VALTORDU où le jeune et fringant VHALALA se rend pour commencer sa nouvelle vie d'aventurier. Il y arrive en début de soirée nanti d'une certaine fortune (110 PO et l'équipement qui va avec) et se rend à la taverne locale pour trouver une noble compagnie à laquelle se joindre. Hors ce soir c'est ripaille pour la compagnie des lubriques maudits (lubriques pas lombrics !), mais qu'ici l'on connaît plus sous le nom des tordu de VALTORDU après avoir sauvé le châtelain dans des circonstances diront nous ... troubles (Voir le rapport n°4 des impôts de VALTORDU). Ce soir seul ENORIEL et GRUMPHY sont à la taverne, leur compagnon la mage illusionniste demi-elfe ayant décidé unilatéralement d'aller dans une grande ville expertiser un pull rose soit disant magique... (excuse trouvé par le MJ car la joueuse en question était malade...). Alors que l'ogre vide le stock de bière et la réserve de boudin (ENORIEL a dit au tavernier que GRUMPHY

payerait, mais comme personne à par lui ne parle ogre et que le tavernier n'a pas la fibre polyglotte, le mage noir espère pouvoir éviter l'addition...), VHALALA s'approche de leur tablé. Le jeune homme dévore des yeux le mage asocial et sa robe si particulière. En effet VHALALA est plutôt du genre à sauter sur tout ce qui a un charisme de 10 ou plus homme, femme ou monstre d'ailleurs. Les avances directes du demi-elfe laissent froid ENORIEL et il s'en va à la table de Black Jack jouer quelques pièces, tandis que GRUMPHY fait un bras de fer avec les orques du donjon de NAHEULBEUK. VHALALA seul donc s'en vas draguer la serveuse. Ne faisant pas très forte impression dès le départ la serveuse d'abord partiellement sceptique vis-à-vis des charmes du rôdeur décide finalement après une pathétique tentative de séduction de ce dernier de l'être totalement et de retourner s'occuper de ses clients. Pendant ce temps ENORIEL casse la baraque au Black-Jack, en tirant deux as à la suite doublant son jeu et réussissant par la suite un Black-Jack (c'est-à-dire 21) sur chaque y gagnant en tout 8 PO. L'ogre est moins chanceux et perd ses parties de bras de fer les unes après les autres jusqu'à s'arrêter de dépit.

La soirée avance donc tranquillement jusqu'à ce que un petit être encapuchonné et craintif s'approche de la table de nos vaillants compagnons. C'est REIVAK le conseiller de ZANGDAR qui vient leur proposer une mission : transporter un objet suspect et irradiant la pièce d'énergie maléfique. D'abord, prudent et méfiant ENORIEL, chef de groupe auto-proclamé décide d'accepter la mission et s'apprête à négocier ses émoluments lorsque tout à coup un cataclysme s'abat ! Une mélodie légère retenti du côté de la scène où jouaient il y a encore quelques secondes un groupe de ménestrels. Le son d'une flûte magique plonge alors peu à peu la salle dans un sommeil profond. Toute la salle... non ! GRUMPHY et ENORIEL restent debout. Ce dernier propose d'ailleurs aux comédiens qui pillent allégrement les bourses des clients si « *on partage ?* ». s'ensuit un ogre assommé par une table volante et un mage noir piétiné jusqu'au KO par un demi-orque très excité.

30 minutes plus tard le réveil est difficile pour les aventuriers. Détroussés de leurs biens (GRUMPHY a perdu tout son or, ENORIEL une grande partie de ses économies, VHALALA ses flèches elfiques, mais pas son or caché dans son sac) ils arrivent tout de même grâce à un critique en fariboles à convaincre les passants qu'ils ont « *sauvé tout le monde* ». La garde arrive cependant et REIVAK à qui on a dérobé son colis est très en colère. Il exige que les lubriques maudits partent en chasse de ces voleurs et ramènent ce qui a été volé.

VHALALA prétendant toujours qu'il est pauvre comme job se met en tête de faire les poches de la foule attroupée. Un échec critique l'amène vers les bourses du capitaine de la garde mais c'est plus l'entrejambe du valeureux soldat que sa bourse (quoi que c'était pas loin ...) que le demi-elfe pervers empoigne... Pendant ce temps ENORIEL interroge les passants pour savoir où les comédiens sont partis. « *Vers le nord-est* » finit il par apprendre d'un

groupe de vieillards médisants. Aussi la petite troupe passe le pont qui enjambe la rivière GLANDEBRUINE et le rôdeur commence à pister. Échec critique à nouveau, VHALALA est persuadé qu'ils sont partis vers le sud ! Toujours méfiant ENORIEL lui demande de demander son chemin aux animaux à tout hasard (grâce à la compétence parler aux animaux). Après un bref dialogue avec un écureuil VHALALA trouve le bon chemin... qu'il perd une heure plus tard au beau milieu de la campagne... Grâce à un Canard polyglotte (une réussite critique sur parler aux animaux) la traque reprend jusqu'à l'aube où nos aventuriers éreintés se trouvent alors en vue d'un hameau débile.

Le Hameau perdu :

La compagnie demande donc aux paysans du bourg l'hospitalité d'une paillasse pour quelques heures afin de se reposer. Ils se dirigent vers une vieille grange et s'y reposent donc un peu. Quelques temps après un bruit les réveille. ENORIEL s'approchant discrètement de l'entrée voit donc arriver un groupe de cultistes et leur chef aux intentions inamicales. Dès que le chef cultiste commence l'incantation de sa boule de feu majeure le combat commence ! VHALALA décide de fuir par l'arrière de la grange en démolissant quelques planches pour sauver sa vie. ENORIEL prépare la suffocation de NOLOR pour rendre muet le mage adverse tendit que GRUMPHY tente sans succès (échec critique) d'intimider les cultistes ; de dépit il charge. La bataille tourne à l'avantage des aventuriers lorsque un très beau tir de VHALALA qui avait retrouvé ses esprits transperça l'œil droit du chef cultiste le stoppant net dans son invocation alors que GRUMPHY atomisait littéralement un des dégénérés qui en voulaient à sa panse, ENORIEL n'étant pas non plus en reste utilisant une peau de banane de MORZACK pour faire trébucher l'un de ses adversaires. Maintenant que leur chef se retrouvait hors combat le moral des cultistes chutât lamentablement et ce fut la débandade ! GRUMPHY écrasa encore deux autres cultistes n'en laissant qu'un s'échapper tandis que ENORIEL et VHALALA tentaient lamentablement (le bâton du mage noir s'obstinant à ne faire que 2 points de dégâts) de massacrer l'un des cultistes à présent à terre. Après avoir torturé comme il se doit le chef des cultistes agonisant ENORIEL se fait passer à l'improviste pour l'avatar du *grand profond* (la divinité vénérée par les cultistes), alors qu'il ne sait même pas ce que c'est ! S'ensuit une débauche d'abus allant d'un petit-déjeuner nécrophage pour l'ogre, de la commande d'un repas anthropophage consistant en un primate hominidé, hominidé, humanoïde de moins de 15 jours ainsi qu'une tentative d'abus sexuels sur la personne d'un mammifère herbivore appartenant à la famille des bovidés, sous-famille des caprins. Cette suite d'idées pourries fit monter les points de MANKDEBOL au seuil critique de 5. VHALALA fut donc interrompu dans sa tentative de viol de chèvre (puisque c'est de ça qu'il s'agissait) par une envie pressente venant de son système urinaire. À son retour l'ogre avait mangé la chèvre...

Après ce déluge d'imbécillités et une pseudo séance de méditation avec le *grand profond* (en réalité une sieste) ENORIEL désormais gourou d'un village de paysans corrompus et consanguins se met en route avec ses compagnons pour aller fracasser l'ancien avatar du *grand profond* (et il ne sait toujours pas ce que c'est !) pour asseoir sa domination. Ils arrivent devant la grotte et aussi très vite devant la Feignasse du chaos qui y a élu domicile.

Le combat débute par une Gifle de NAMZAR très efficace, un tir de flèche ridicule et la charge de l'ogre. ENORIEL très satisfait de son sort décide d'arrêter là (en ayant auparavant lancé un poignard pourri sur le crâne de l'ogre, sans effets aucuns) et se met à bouquiner tandis que GRUMPHY frappe avec motivation la Feignasse qui n'en mène pas large alors que ... VHALALA fouille un squelette de paladin qui traînait par là. Peu à peu le combat tourne à l'avantage des aventuriers et la Feignasse se retrouve au bord de la révocation seul face à GRUMPHY rejoint par VHALALA (nanti d'une toute nouvelle masse PAF trouvé sur le squelette et qu'il manie pour le moment sans grand effet), lorsqu'un critique engendre un violent coups dans les parties génitales de notre ogre. Pris d'une rage de berserk ce dernier fracasse la Feignasse et ne se retient que de peu de faire de même avec ses compagnons. ENORIEL fini par le calmer en lui promettant une nouvelle paire de bourse ce à quoi GRUMPHY répond « *des de minotaures s'il te plait* » (version littéraire).

Le groupe après avoir soigné ses maux au village s'en va continuer sa chasse sans pour autant que ENORIEL n'aie donné quelques ordres à ses nouveaux disciples : « *croissez et prospérez* » tel sera le dogme désormais. La journée se poursuit sans problème et la nuit aussi (même si VHALALA a proposé de partager sa couverture avec ENORIEL...)

A poil dans la forêt (je sais c'est facile...) :

La chasse bat son plein, VHALALA n'a pas encore raté de jet de pistage et tout se passe bien lorsque tout à coup une volée de flèches crible les aventuriers. Si GRUMPHY et VHALALA sont épargnés ce n'est pas le cas de ENORIEL victime d'un critique lui enfonçant cruellement la flèche dans le bras. Sort alors d'un bosquet 3 elfes très excités voulant faire barrage à une quelconque maréchaussée. ENORIEL **très** en colère leur signale qu'ils ne sont pas des miliciens et fait très peur aux elfes. Ces derniers un peu gênés offrent tout de même quelques objets à la compagnie pour se dédouaner (Lembas et shampoing pour le plus grand plaisir de VHALALA) ainsi que la direction empruntée par les *comédiens*.

C'est le moment de tirer un jet sur la table des rencontres en milieu forestier -> 20 : un dragon des cimes ... dommage (mais pour qui ?)

C'est donc en milieu d'après midi que les aventuriers sentent une vaste ombre planer au-dessus d'eux. VHALALA ne pouvant pas réprimer un cri d'effroi alerte la bête tandis que ENORIEL se cache dans les fourrés. GRUMPHY reste coi, paralysé par sa stupidité chronique, sa mauvaise

humeur et son changement hormonal récent. Le dragon plonge donc sur la compagnie, mais il est bien vite cloué au sol par la suffocation de NOLOR du mage noir tandis qu'une flèche de VHALALA le blesse grièvement à la cuisse. Pris en tenaille entre la masse de l'ogre et la PAF du rôdeur qui enchaîne critique sur critique le dragon se résout à la fuite couvrant son replis stratégique avec un souffle de feu (*mais s'il suffoque il ne peut pas cracher son souffle non ?* À cela une seule réponse possible : c'est finement observé !) sur ENORIEL ruinant définitivement sa superbe robe spéciale VALTORDU. Il se retrouve ainsi à poil (ou presque) dans la forêt... VHALALA parvient à retrouver une flèche perdue dans la forêt lors d'un tir très surévalué sur le dragon (« *moi je vise les yeux* »)... une famille d'écureuils la lui a ramené (critique en pistage).

Arrivé à un petit village la troupe de bras cassés s'apprête à chercher un lieu offrant le gîte et le couvert, mais le village ayant été détroussé récemment par les *comédiens* ENORIEL les corromps avec ses dernières pièces d'or se faisant faire une tenue d'étoffe et de cuir noir « *qui fait vachement peur* » Ils passent une nuit à l'auberge minable du coin (ENORIEL dans un coin VHALALA dans celui à l'opposé, GRUMPHY entre les deux). Au matin le ventre sur patte réveille les deux elfes en leur proposant un petit-déjeuner de mouton cru. ENORIEL comprenant que son camarade n'avait pas demandé la permission des gens du cru fait plier bagage à la troupe en vitesse.

Sur le chemin ils rencontrent (*la riette la riette...*) un brigand costaud qui leur barre le chemin. Décidés à ne pas donner leurs maigres possessions au brigand la compagnie attaque ! ENORIEL prépare un vent des mal-aimés pensant que d'autres bandits se cachent dans les fourrés, GRUMPHY charge après que le brigands soit touché par une flèche (encore un beau tir) de VHALALA. Le combat s'engage, mais le brigand est rapidement mis à mal par les coups de masse de l'ogre et surtout du rôdeur après que le malheureux brigand se soit bêtement cassé la gueule par terre tout seul. ENORIEL rejoint finalement le combat avec son bâton (toujours 2 points de dégâts) et le brigand fini écrasé par la PAF faiseuse de critiques de VHALALA. ENORIEL voyant que le maraud était seul râle parce qu'il a gâché des PA. Un pillage en règle offre quelques pièces d'or au groupe qui repart à travers les plaines...

Le cimetière maudit... :

La nuit tombe (*je la soigne !*) tôt et la brume avec. VHALALA se perd dans le brouillard et guide le groupe vers un cimetière lugubre où ils interrompent un rituel de réanimation de zombies. Le combat s'engage donc, ENORIEL se retrouvant entouré de non-morts mais s'est protégé par son vent des mal-aimés. VHALALA de même affronte les zombies après avoir grièvement blessé le danseur morbide (« *Michaël Jackson !* ») avec une flèche. La lutte est intense mais finalement GRUMPHY parvient par une fuite en avant à faire définitivement taire le danseur morbide mettant fin au combat (parce

que sinon ça allait vraiment mal finir). Bilan ENORIEL a fini à 7 PV et VHALALA s'est cassé le genou (une morsure de zombie critique... je sais, rien de logique là dedans), rien que l'on ne puisse pas régler avec un soin des blessures mineures. La fouille du cimetière permet à ENORIEL d'obtenir un collier en dents de loup-garou et à VHALALA un superbe gobelet en or. Le groupe dort sans aucune honte dans le cimetière (chaotique oblige) et repart au matin bien reposé et l'esprit plein de rêve de grandeur pour certains (ENORIEL voulant déménager le cimetière vers son hameau de cultistes histoire d'avoir des squelettes pour plus tard lorsqu'il sera maître des ténèbres nécromancien...)

Embrouilles administratives et fin du voyage :

La traque reprend et VHALALA refait un échec critique (encore un !) en pistage déclenchant la table des calamités une seconde fois. FUHALA le possède et il se met à tout critiquer... ambiance.

Après s'être remis sur la bonne piste grâce à l'aide d'un rats zombie (qui fini écrasé par notre rôdeur très en rogne), l'équipe choisi de passer le fleuve ELIBES par le petit pont en bois, qui se révèle être en miette. Faute professionnelle de la DDE ou match de Water polo entre Minotaures, le mystère reste entier et nos aventuriers, pas motivés pour se creuser les méninges décident d'utiliser le pont à octroi. D'abord, pris pour des pignoufs par le factionnaire, ils remplissent finalement (n'importe comment) le formulaire administratif et passent ce fichu pont, 3 heures plus tard. Le reste du voyage se fait sans incidents et ils arrivent alors que le soleil se couche à MLIUEJ. Allant à la première auberge ils tombent soudain sur une de leur connaissance...

BILAN provisoire :

L'aventure se termine ici et notre sympathique compagnie récupère 50XP pour chaque aventurier. VHALALA obtient son deuxième niveau et GRUMPHY et ENORIEL se rapprochent du troisième. On notera que le rôdeur demi-elfe s'il n'a pas des caractéristiques impressionnantes a par contre une chance de cocu aux dés contrebalancé par une propension invraisemblable à dire et faire des conneries. Étonnamment ENORIEL a été relativement sage cette fois (l'expérience peut être ?), même s'il reste un peu feignant (un nain dirait pragmatique et économe), hautain et foncièrement mauvais. Le groupe dans son ensemble se rapproche à grand pas du côté obscur de la force. Enfin faisons une minute de silence pour GRUMPHY qui va devoir se faire appeler GRUMPHETTE encore longtemps avant de récupérer ses parties viriles (ce qui fera sûrement le sujet d'un prochain scénario).

Compte rendu de partie pour le JDR le donjon de NAHEULBEUK de POC

Scénario: les comédiens de JUST-RED
Deuxième partie

Participants :

MJ :

- JUST-RED, conteur .

PJ :

- ENOHRIEL, mage elfe noir de niveau 2, spécialiste de la magie du vent, alignement loyal-mauvais, intelligent et lâche (qui a dit c'est normal ?). Ne vous attachez pas trop à lui...
- BABIDIBOU, mage demi-elfe de niveau 2, spécialiste de la magie d'illusion, alignement neutre-mauvais, plutôt belle grâce à ses objets magique, elle ne pense qu'à l'argent et comment en tirer un maximum.
- GRUMPHETTE, ogre castra niveau 2 sans métier, alignement chaotique-mauvais, fort et stupide, donc joué par le MJ.
- Un sympathique prêtre elfe sylvain de SLANOUSH (il a signé son contrat sans même le regarder..) de niveau 1. Boulet du groupe sans intérêts.

Introduction : massacre à la taverne

Dans le dernier scénario, les lubriques maudits étaient parvenus après de nombreuses mésaventures à poursuivre un groupe de voleurs, les comédiens jusqu'à la sympathique cité de MLIUEJ.

Dès leur arrivée nos vaillant héros se séparent, VHALALA encore sous le coup de l'inspiration de FUWALA se décide à quitter inopinément le groupe (ma joueuse n'était plus là pour jouer son rôleur pervers et je ne me voyait pas gérer 2 PNJ en même temps..). Qu'à cela ne tienne, GRUMPHETTE et ENORIEL se rendent donc à la taverne la plus proche et c'est donc là qu'ils rencontrent leur acolyte de la première fois, BABIDIBOU la jeune magicienne demi-elfe. Les deux mages encore sous le choc de leur précédente expérience commune à VALTORDU (mais si rappelez vous 49 sur la table des calamités.. horrible non !) échangent à la va vite quelques mots et se placent chacun dans un coin de la taverne.

C'est alors qu'une musique se fait entendre et que sur la scène un elfe sylvain se lance dans un strip-tease intégral sur fond de musique suggestive. La performance du prêtre est toutefois décevante et l'elfe ne parvient pas à convaincre la salle que l'on peut laisser son chapeau dessus (il faut dire que c'est un sacré sac d'os cet elfe). Un nain particulièrement ivre et taquin se décide à lancer la première chope et même si elle lui arrive sur le pied (quand on a pas la compétence..) cela suffit à déclencher une bataille de taverne.

ENORIEL s'en sort assez vite grâce à une maladresse de son assaillant qui se retrouve par terre vite lardé de coups de dague par notre elfe noir.

GRUMPHETTE ne parvient pas à toucher ses assaillants mais sa panse bien charnue permet à l'ogre de ne pas trop souffrir des attaques des ivrognes.

BABIDIBOU pour sa part se retrouve face à un autre ivrogne, elle parvient tout d'abord à disperser l'ivresse des participants à la baston mais cela ne leur retire que les effets euphorisants de l'alcool, pas l'envie de casser la gueule du voisin.. de dépit elle prépare un cri qui tue.

Mais pour notre amis Chippendale la situation est plus critique. L'elfe ayant voulu faire un câlin aux ivrognes qui l'attaquent subit une attaque critique du nain ivre précédemment cité qui lui casse la jambe gauche (on utilise alors le tableau des critiques à l'arme contondante). À terre il est vite roué de coupe et la flagellation qu'il lance pour couvrir sa fuite trainante ne suffit pas à le protéger.

Pendant ce temps BABIDIBOU ne parvient qu'à émettre un cri très aigu de fille au lieu de son Cri qui tue mais GRUMPHETTE parvient à mettre hors jeu l'un des ivrogne. ENORIEL qui s'ennuie décide de préparer une boule de feu majeure dans la taverne.. un vieux rêve de mage loyal-mauvais.. il y parvient de façon spectaculaire (réussite critique) ce qui grille la plupart des gens dans la taverne, l'elfe sylvain et ENORIEL compris (essaye d'éviter une boule de feu majeure avec diamètre et dégâts doublés..). BABIDIBOU parvient in extremis à s'échapper de la taverne avant le carnage et GRUMPHETTE seul survivant décide de faire griller un jambon dans les décombres en flamme de la taverne.

L'ensemble du bâtiment prend feu et toute la ville aurait connue le même sort si Maître ZOMBLAF le mage niveau 9 du patelin n'était pas intervenu (le MJ ayant besoin du reste de la ville pour finir son scénario). Choquée par cette avalanche de bêtise, BABIDIBOU se demande si elle va ressusciter ses compagnons avec leur points de destin.

2 secondes de réflexion suffisent à la magicienne pour abandonner notre strip-teaser à son triste sort et à revendre ses possessions matérielles pour quelques pièces.

Pour ENORIEL une importante tractation à lieu, BABIDIBOU acceptant de ramener son camarade à la vie s'il porte sa belle robe de gala à la place de sa tenue noire qui fait peur, cette dernière ayant brûlée dans l'incendie comme d'ailleurs tout son équipement. L'elfe noir voulant préserver sa dignité refuse et s'en va au paradis des mages pyromanes accidentés.

Il faut donc refaire des personnages, les insérer dans l'intrigue et trouver un moyen de continuer la partie précédente alors que le seul héros zéro y ayant participé et étant encore en vie est un ogre qui ne parle pas de langue intelligible...

Partie I : c'est reparti !

BABIDIBOU choquée par les événements décide de s'accorder une bonne nuit de sommeil pour oublier ce qui vient de se passer et qu'un ogre castra la suit partout où elle va sans savoir pourquoi.

Le lendemain elle est réveillée en trombe par deux étranges individus :

- MOSCOU, orque ninja niveau 1.89, il est aussi fort et agile qu'il est laid et stupide. REIVAK l'a envoyé suivre les lubriques maudits sentant que ça allait mal se passer pour les aider. Il parle l'ogre, ce qui est un bon point et a un papier (alors qu'il ne sait pas lire) de REIVAK pour expliquer très vite la situation à BABIDIBOU. Il a un nombre incroyable de point de destin.
- URGH, ogre rôdeur niveau 1, il a été envoyé par REIVAK pour aider URK, il est fort et pas trop maladroit mais par contre il est stupide et uniquement armé d'un bâton en guise d'arme. Il porte un bonnet rasta, fume des hoinch et n'a pas de point de destin.

P.S : pour refaire ces personnages j'ai utilisée la règle maison dite du recyclage au tiers. En gros on prend un tiers du total d' XP du personnage défunt et on l'ajoute au crédit du nouveau personnage, ce qui explique pourquoi URK est si proche du niveau 2.

De plus je lui ai rajouté la compétence parler avec les monstres car c'était mieux pour continuer le scénario. On peut dire que je lui ai accordé cette faveur en raison du fait que ENORIEL soit mort alors qu'il lui restait encore un point de destin.

Maintenant qu'elle est vaguement informée de la situation BABIDIBOU parvient à se motiver (mais ça a été dur) pour guider ce groupe de bras cassés afin de retrouver *les comédiens*.

MOSCOU décide de lier des amitiés sur le zinc pour obtenir des informations. Il est vite rejoint par URGH qui veut juste boire.

Pendant ce temps BABIDIBOU qui connaît un peu la ville se rend chez BULLINETTE, le bar où on peut boire une tisane et trouver de bonnes informations, accompagnée par GRUMPHETTE qui s'est mis au thé depuis son changement hormonal.

MOSCOU obtient pour seule information que le seul ménestrel louche du coin est une espèce de vieux chnoque qui chante du pierre PERRET. MOSCOU et URGH refusant de payer leur consommation, ils se font voler leurs pièces par de sale gamins (GNARK faut pas faire chier le MJ !).

De son côté BABIDIBOU apprend que seule la guilde des voleurs pourraient peut-être les aider, mais par contre pour les trouver..

Notre maligne demi-elfe décide alors de profiter du dernier coma éthylique de URGH pour tendre un piège aux voleurs, consistant en un ogre endormi et une grosse bourse pleine d'or à côté dans une ruelle sombre. Après quelques heures de planque un sale gosse fini par arriver pour profiter de l'aubaine et c'est alors que BABIDIBOU peut commencer à interroger, après que MOSCOU ai ceinturer le mioche. Mais le gamin ne connaît pas la guilde des voleurs, il est trop jeune pour en être. De dépit MOSCOU et URGH s'en servent comme casse croute.. Cela leur vaut une volée d'oiseaux débiles dans la tête (une calamité qu'ils méritent largement).

La guilde des voleurs finis toutefois par intervenir ameutée par le tumulte que la compagnie fini par faire. Leur chef semble savoir quelque chose mais il ne veut révéler ses informations à BABIDIBOU que si elle fait ses preuves. Pour cela ils doivent récupérer chez maître ZOMBLAF un ingrédient secret de NIOURGL, le dernier TWINKEE de la désolation (spéciale dédicace à ZOMBIELAND..).

ZOMBLAF veut bien lâcher le TWINKEE à condition que les aventuriers lui ramènent du vomi de toutes les bière de la ville, tâche dont s'acquittent avec plaisir et brio MOSCOU et URGH au pris d'un début de Cirrhose.

Ceci fait, la guilde des voleur lâche l'information : les *comédiens* se cachent dans un avant poste en ruine au nord et les voleurs veulent les prendre en tenaille avec les aventuriers, ces derniers attaquant par la route, les voleurs attaquant discrètement en contournant le poste par le nord.

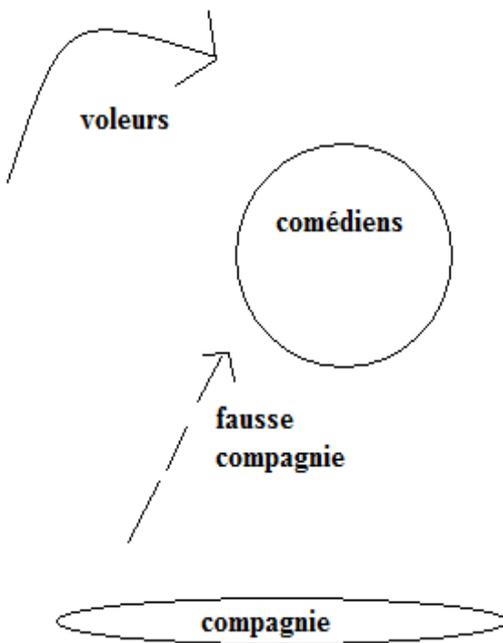
Partie II : bataille au pied des montagnes

Le plan est adopté mais entre temps la compagnie (qui ne s'est toujours pas trouver un nouveau nom) décide de laisser les voleurs et les comédiens se massacrer entre eux et de laisser les voleurs charger après leur avoir fait croire que la compagnie avait lancer un assaut grâce à un sort de foule illusoire... tordu comme plan un !

...
...
...
...

Un petit schéma pour vous aider à comprendre

Le plan de la compagnie :



Malheureusement ce beau plan est vite fichu en l'air lorsque des 4 membres de la compagnie, seul URGH réussit son jet de discrétion. La sanction est immédiate et FLINT déclenche une avalanche avec un cri qui tue et c'est la panique parmi les aventuriers. Tous fuient sans réfléchir. Au final Tous le monde est sous la neige et subit des dégâts plus ou moins importants. MOSCOU est le premier à sortir, suivi de peu par URGH pour assister à la charge des créanciers nains tandis que BABIDIBOU et GRUMPHETTE creusent dans le mauvais sens et s'enfoncent de plus en plus dans la neige..

Et pendant ce temps dans la petite école de magie de CHNAFON :

Professeur DROGHE : et alors monsieur TOPEUR, pourquoi ne faut il JAMAIS mélanger des limaces sulfatées avec de l'urine d'hippogriffe ?

LARRY TOPEUR : parce que ça donne une mixture rouge qui bouillonne de façon inquiétante ?

P.D : exactement Monsieur TOPEUR ! Mais comment est-ce que vous le savez ?

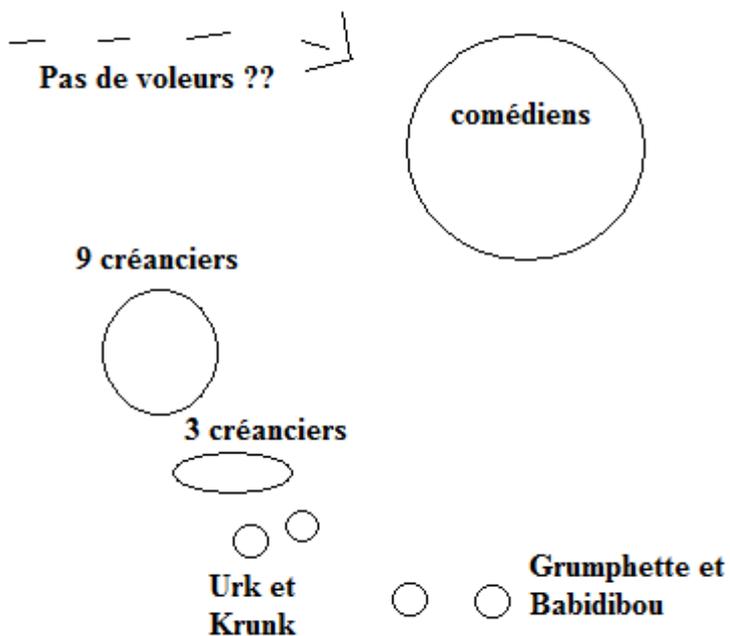
L.T : Je vient de le faire il y a 30 secondes...

P.D : Oh non...

Ce furent ses dernières paroles. Depuis l'école de CHNAFON n'a plus de salle d'alchimie et LARRY fait croire que la cicatrice qu'il a gagné ce jour là est la conséquence d'un combat avec un seigneur liche qui a fait sauter le laboratoire. Ça marche pour draguer les filles et son professeur principal est suffisamment sénile pour le croire... depuis il enchaîne les conneries et les plans foireux avec ses amis.

Mais revenant à nos aventuriers en fâcheuse posture.

Les débris de la salle d'alchimie ayant décidées de se crasher dans le secteur MOSCOU et URGH s'empresent de charger les créanciers nains. Il ne le font pas par altruisme pour aider les plus faibles mais parce qu'ils n'ont pas compris le plan .



En fait MOSCOU a traduit les ordres de BABIDIBOU de façon simpliste : « quand ils chargent on charge... » sans préciser de qui il parlait. La pluie d'alchimistes en flamme a cependant le bon goût de servir à GRUMPHETTE et à BABIDIBOU de dameuse à neige pour les sortir de là. Les créanciers surpris par cette attaque détachent trois des leurs pour faire face aux aventuriers pendant que les autres amorcent leur charge vers les comédiens. Aucun signe des voleurs pour le moment.

Mais les comédiens n'ont pas l'intention de se laisser faire et c'est un déluge de sorts (un chemin mortel de GULDUR suivit d'un cône de glace) et de flèches magiques qui s'abattent sur les créanciers vite réduit à 5 nains et leur chef qui engagent au corps à corps les comédiens.

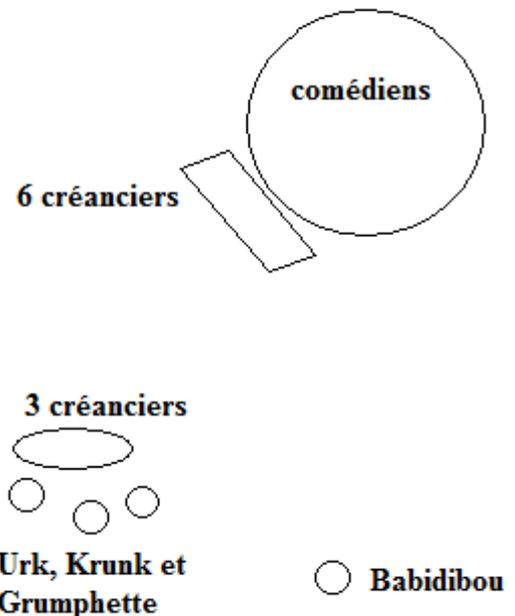
De leur côté, MOSCOU et URGH vite rejoint par GRUMPHETTE peinent face aux 3 créanciers.

Nos héros jouent de malchance,

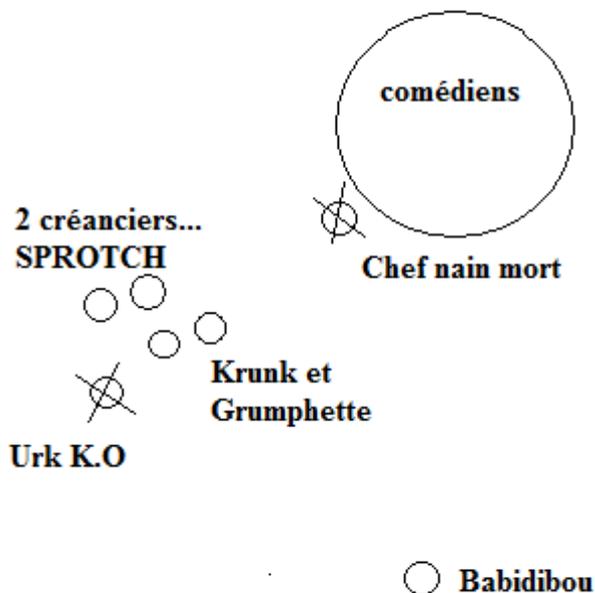
URGH cassant son arme sur une maladresse

tandis que MOSCOU rate lamentablement une esquive et se retrouve à terre bien vite amputé d'une jambe par une attaque critique de son adversaire. Seul GRUMPHETTE s'en sort parvenant à contenir les assauts de son assaillant.

De son côté abandonnant l'idée d'être secourue par la guilde des voleurs BABIDIBOU se prépare à lancer un sort velu, l'éclair en chaîne.



Et c'est l'échec critique ! Le sort devient incontrôlable et s'abat sur tous ceux présent dans le secteur (sauf notre demi-elfe). Résultat :



- Les comédiens sont bien secoués mais toujours tous en vie.
- Les créanciers qui les affrontaient sont tous morts de leurs blessures seul le chef nain est encore debout jusqu'à ce qu'un coup de hache ne mette fin à son existence.
 - L'adversaire de GRUMPHETTE a mordu la poussière.
 - Les 2 autres nains prennent la fuite, vite rattrapés et exterminés par les 2 ogres .
 - MOSCOU gis dans la neige, presque mort avec seulement 3 EV.

C'est ce que l'on peu appeler un sort bien foiré !

Le combat terminé FLINT le chef des *comédiens* décide de négocier et BABIDIBOU au bord de la crise de nerf n'en demande pas mieux. Pendant que nos deux amis ogres commencent à bouffer les cadavres des créanciers, la magicienne récupère l'argent volé aux aventuriers en début d'aventure, les flèches elfiques de VHALLA que le nain à enchanté en prime, le paquet de REIVAK, un baume pour rattacher la jambe de MOSCOU et enfin une bague magique INT+1 pour la demi-elfe. Après cela les *comédiens* prennent la tangente et la compagnie de bras cassé se met à piller les cadavres récupérant une fortune en équipement :

- 11 haches de qualité et une hache DURANDIL !
- 12 côtes de maille manches courtes.
- 12 paires de bottes et gants de cuire.
- 22 haches de jet de qualité et 2 haches de jet DURANDIL.
- Un casque LEBOHAUM.
- Presque 200 PO.

Une fois l'équipe de bourrin rétablie, les ogres et l'orque convalescent, ramènent tout le butin à MLIUEJ grâce à leur force extraordinaire (d'autant que URK a gagné son niveau 2 !).

Partie III : quand y en a plus y en a encore !

La partie semble être terminée (ENFIN !!!). La compagnie rentre en ville et va vendre son butin de guerre. Ils en tirent tellement d'argent (Presque 9000 PO en tout) que toute la compagnie s'équipe en DURANDIL !

GRUMPHETTE se paye une hache à 2 mains.

URGH un marteau à 2 mains et un plastron de cuir.

MOSCOU se ruine avec l'aide de l'argent de URGH pour 2 sabres DURANDIL.

BABIDIBOU s'achète un ROMORFAL 500 et une robe de mage de combat.

Une fois ces emplettes faites ils croisent la guilde des voleur un peu honteuse de s'être fait berné par un troll des neiges illusoires et qui vien aux nouvelles. URGH et MOSCOU sont tellement content de trouver des gens sur qui tester leurs nouveaux joujoux qu'ils chargent sans réfléchir !

Le combat est bref mais intense ! Grièvement blessé dès le début du combat le chef voleur prend la tangente. 2 malandrins mordent la poussière sous les coups de nos vaillants lurons mais dans la précipitation MOSCOU se crève un œil avec l'un de ses sabres et URGH en perd un aussi par la faute d'un coup trop bien placé de la part d'un des voleurs.

Une chose est sûre après ce combat, les DURANDIL coupent bien !

Après une journée de convalescence, la troupe repart pour GLARGH où ils livrent le colis. Il ne seront interrompus en route que par 2 brigands costaux, pas si costaux que ça après avoir tâté à notre groupe de Gros Bill en DURANDIL.

Bilan :

Le groupe reçoit 30 XP pour cette partie bordélique (ce qui est déjà bien payé). URGH se rapproche du niveau 2 et BABIDIBOU du niveau 3. GRUMPHETTE lui obtient son niveau 3, devenant le bestiaux le plus expérimenté du groupe (et pour cause, c'est le seul qui fait forcément tous les scénarios).

On apprend aussi quelques leçon bien utiles :

- Ne laisser jamais un mage faire de la magie dans une taverne.
- La lois de MURPHY est confirmée.
- Plus une arme est efficace, plus vous aurez de chance de vous coupez avec.
- Ce n'est pas parce que le MJ vous donne une DURANDIL qu'il faut se croire invincible.
- Le meilleur moyen de rester en vie est de ne pas la risquer à tout bout de champ en croyant que vos compagnons vont utiliser vos points de destin après le bordel que vous aurez déclenché.
- Je vais avoir besoin de beaucoup de cachets d'aspirine pour faire continuer à jouer cette bande de guignols.

Et pendant ce temps chez ZANGDARD :

- REIVAK : Maitre.
- ZANGDARD : quoi encore !
- R. : bonne nouvelle haut puissant seigneur. Les aventuriers que j'ai engagé ont enfin livré le colis.
- Z. : Enfin ce n'est pas trop tôt !
- R. : Et encore mieux, ils ont oublier de demander leur salaire.
- Z. : HAHAHA et en prime nous somme enfin débarrassé de ces deux crétins de URK et KRUNK. Excellente nouvelle, on va pouvoir utiliser ce salaire économisé pour se payer des vacances à la mer j'en aie bien besoin.
- R. : Puissant ZANGDARD je craint que cela ne soit pas possible. J'ai déjà reversé cette somme au budget pour payer les réparations du toit après l'expérience raté des ingénieurs gobelins du dernier étage.
- Z. : Mais il n'y a pas de toit au dernier étage !
- R. : Certes mais c'est le sol du dernier étage qui a été réduit en miette et qui sert de plafond pour le niveau 5 maitre !!!!
- Z. : Damned !