

Bonjour, je vous joint le témoignage d'une partie de jeu de rôle papier qui permis d'initier deux nouveaux joueur et de faire ses premières armes au MJ.

L'histoire se déroule dans la région de Waldorg, les porte de la cité ont été fermée suite à de nombreux rapports d'incidents dans les hameaux situés aux alentours.

Participants :

L'Humaine Prout, ranger à la vue aussi perçant que ses flèches en bois expulsée du village où elle vivait pour avoir porté des vêtements en fourrure.

L'Elfe Kyllyan , roublard à la recherche de son honneur, ancien escroc reconverti en bon samaritain à la mort de sa famille.

Nos deux aventuriers en herbe se retrouvent aux portes de Waldorg, sous une pluie battante alors que la nuit commence à tomber.

Tandis que Prout darde la muraille de flèche pour tenter de l'escalader, Kyllyan négocie avec les gardes la possibilité d'entrer.

Après quelques gnons et une sévère humiliation publique, notre duo finit par s'adresser la parole et s'interroger sur la meilleur façon de trouver un abris.

L'Elfe aillant autant de charisme qu'une grenouille et la force de conviction d'un gnome en pyjama, c'est l'humaine qui s'adresse à son tour aux gardes à grand renfort de décolleté pigeonnant.

Ils apprennent finalement que l'accès à la ville est interdit jusqu'à nouvel ordre, en raison d'importants troubles dans la campagne environnante, mais que par chance une auberge ambulante se trouve adossée aux murs de la ville non loin de là.

C'est donc dans cette auberge que se rendent nos aventuriers en herbe et qu'ils font la rencontre d'Erondras, un jeune homme qui se présente comme un des garde de la cité à la recherche de mercenaire pour régler les problèmes de la région. Ils offre une somme rondelette à Prout et Kyllyan et leur promet le double s'ils parviennent à découvrir la raison des deux attaques de fermes survenues quelques jours plus tôt.

Après avoir arpenté la lande sans trouver quoi que ce soit en dehors des ruines fumantes des deux fermes et d'une trappe en fonte qu'ils ne pourront ouvrir, nos aventuriers finissent par tomber sur le troisième hameau des environ, lui encore épargné. C'est là qu'après quelques accrochage et une négociation difficile avec les paysans qui y vivent, ils parviennent à se faire offrir un repas et un lit. Le lendemain, pendant que Prout tente de traire maladroitement les vaches et de fouiller les étable à la recherche d'on ne sait quoi, Kyllyan profite des vivres de leurs hôtes et fait la connaissance de Mintar, prêtre de Glanouf (le dieu des exorcismes). Tous trois décident de retourner sur les ruines des fermes incendiées pour tenter d'ouvrir la trappe en fonte avec l'aide des paysans.

Une fois la trappe ouverte, le trio abandonne les paysans à leurs occupation pour explorer le souterrain qui s'ouvre sous leurs pieds. Après une marche de quelques minutes à la lueur des torches, ils tombent nez à nez avec une poule morte-vivante. Avec autant d'Héroïsmes que de maladresse Kyllyan se lance dague à la main dans un duel contre le gallinacée maléfique, dont l'issue aussi ridicule qu'imprévisible tombe comme un couperet. Kyllyan se fait rosser par la poule et ne doit sa survie qu'à l'intervention in-extremis de Mintar le prêtre (que nos aventuriers appelleront le Mage tout au long de l'aventure ...) qui incante un sortilège de bannissement et qui immole la poule.

Quelques heures plus tard, ayant fait pas mal d'aller retour en tous sens, le trio tombe sur une salle occupée par trois statue et un mur gravé de "qui qui c'est qu'est l'plus fort?" Kyllyan se sert alors de son incommensurable sagesse elfique pour traduire les inscriptions sur les statues. Il s'agit d'effigies

à la gloire d'un certain "Morbax", toutes le représentent sous la forme d'une liche, mis à part une où il est représenté sous les trait d'un jeune mage humain.

dérangés par un zombie qui trainait dans le sous-terrain, nos aventuriers décident de fuir. Alors que Mintar enchante la trappe d'une rune magique capable de détruire les morts-vivants, Prout la referme et Kyllyan retourne interroger Erondras à l'auberge ambulante. Après une journée plantée devant la trappe à attendre que le zombie monte et tombe dans leur piège, Mintar et Prout décident de l'ouvrir et de l'attaquer directement. Malheureusement, la créature saisit Prout à l'avant bras et la tire vers le sous-terrain, Mintar se porte à son secours et ils tombent tous trois dans la crypte de Morbax. La chute met un terme à la collaboration entre l'humain et le prêtre, ce dernier s'étant brisé le cou. Prout, conservant sa vivacité d'esprit saisit les morceau de zombie éparpillés un peu partout et les jette par la trappe afin de les brûler grâce à la rune toujours en place.

Kyllyan n'ayant pas trouvé Erondras à l'auberge rejoint l'humaine, et tous deux se rendent chez les paysans afin de récupérer de leur dure journée. Sur place et après un bon repos, ils entreprennent de fouiller le silos à grain de la ferme et y découvrent une trappe semblable à celle de la ferme incendiée. Ils s'arment alors de quelques buches trouvée près de la cheminée et redescendent dans le sous-terrain.

Après quelques pérégrinations sans importance et avoir trouvé le moyen d'ouvrir le passage secret de la salle au six statues, le duo tombe nez à nez avec Morbax la liche. Un duel épique s'engage alors, tandis que le seigneur maléfique use de ses pouvoirs pour léviter, les aventuriers lui jettent leurs torches enflammées et plonge le sous-terrain dans l'obscurité.

Après avoir rejoint l'entrée du souterrain à taton dans le noir et ré-allumer leur torche dans la cheminé des paysans, l'Elfe et sa compagne redescendent dans la crypte. Ils crèvent alors les yeux de la liche avec des flèches et découvrent qu'Erondras est un traître. Ce dernier les a envoyé ici dans l'espoir qu'ils deviennent les serviteurs morts-vivants de Morbax, qui n'est autre que son maître. Sans doute inspiré par leur précédents succès, les aventuriers crève également les yeux d'Erondras et le ligotent. Fou de rage Morbax complètement aveugle mais néanmoins puissant projette des éclairs dans la direction des aventuriers qui interrogent Erondras. Ce dernier a cependant le temps de leur révéler le point faible de son maître, sa statue lui permet de demeurer sur le plan des vivants.

A l'aide d'une ruse grossière, digne des plus gros navet comique qui soit, les aventuriers amènent Morbax à lancer un éclair sur sa propre statue, ce qui provoque son bannissement de ce plan. Ils tentent ensuite de hisser Erondras hors de la crypte, mais n'y arrivant pas décident de le mettre à poil (pour qu'il pèse moins lourd ...) Ils parviennent enfin à le sortir du sous-terrain et le remettent entre les mains des autorités, nue, les yeux crevés et ligoté ...

Kyllyan et Prout, peuvent enfin pénétrer dans la cité où de nouvelles aventures les attendent certainement