

7 : Les Ombres de Muytak

Tantar est de retour... Et il n'est pas content!!!

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENT :

La compagnie « Héroïque et érotique » s'est formée il y a un peu plus d'un mois à Valtordu. Ayant reçu une modeste demeure en récompense pour leur première quête (les impôts de Valtordu) ils ont décidé de s'y installer. Suite à leurs exploits (voir le camps des orques et les ruines d'Asvaard), ils ont reçu le titre de « Sauveurs des Boudins de Valtordu », titre qui lui colle à la peau, vu que les gens ne les appellent plus que comme ça, et que ça ne leur plaît pas. Après avoir tuer Rulkor le Zwiffy, Valtordu commençait à devenir trop tranquille, jusqu'à ce que ce qu'un dirigeable goblin chargé de minerai ne se rende à une tour près de Miluej. Laisant derrière eux un de leur membre, blessé, les autres se rendirent à Miluej pour les arrêter. Ils réussirent, en partie grâce aux actions de leur deux nouvelles recrues. Alors qu'une partie de la compagnie retourne à Valtordu chercher la récompense et leur compagnon, les autres résolvent une histoire de bière empoisonnée à Miluej.

LES PERSONNAGES :

ANVAR une barbare de niveau 3, incroyablement forte, elle est aussi belle, courageuse, adroite... Et contrairement aux autres barbare sont QI n'est pas inférieure à 100!

TANTAR un ranger niveau 2, bon archer, ambidextre, il ne manque pas de charisme, ni de courage... Par contre, l'intelligence, ce n'est pas ça. Ne dépareillerait pas dans une saga MP3.

VALIA : Illusionniste haut elfe féminine niveau 2. Nouvelle recrue de la compagnie, elle a réussi, lors de sa première mission à détruire un dirigeable goblin à elle toute seule. Elle a également montré l'utilité des sorts d'illusion lors de l'aventure précédente.

Et enfin :

BRAXIUS : Nain guerrier niveau 1, lettré et érudit.... Un caractère très différent du nain de la saga, ils ont cependant quelque chose en commun : du mal a passer niveau 2.

Les autres de la compagnie, non présents lors de cette aventure sont :

FLORENCIA, une prêtresse de Slanoush et **GATILOU** le voleur goblin.

CHUT.... ÇA COMMENCE....

La compagnie vient de se reformer et le héros autoproclamé de Miluej (c'est à dire **TANTAR**, pour ceux qui ne le connaissent pas) ne décolère pas. Il savait que **ANVAR** et **FLORENCIA** avaient profité de son absence pour monter niveau 3... Il vient d'apprendre que **GATILOU** en a fait autant. En tant que pseudo leader, il doit vite rattraper son retard.... Et quoi de mieux pour rattraper son retard que de réussir une mission? Il n'a pas de mal a embrigader les deux nouveaux qui on eux aussi du retard (surtout le nain), ni la barbare qui a hâte de combattre.

Ils se rendent donc au bureau des emplois et ils recherchent donc une annonce. Gros problème :

ANVAR ne sait pas lire. **TANTAR** non plus d'ailleurs, mais il refuse de le montrer. Les deux autres se mettent à chercher une offre, et le ranger fait semblant. Des offres d'emplois que ses coéquipiers liront tout haut, le ranger retiendra celle ci :

Réf : E-13001-9954-BQQ

Recruteur : **A.Jurand.**

Mission : **Investigation en milieu urbain.**

Localisation : **Miluej et environ.**

Salaire : **150 Pièces d'or.**

Cherche mercenaire pour enquêter sur une disparition. Discrétion de rigueur.

dégât. Son adversaire perd connaissance après un tour de jeu. **Anvar** finit le sien le coup d'après. Le dernier perdra connaissance au coup d'après, après avoir pris un coup de hache et deux coups d'épée.... Tant pis pour la flèche d'acide que la magicienne n'aura pas eu le temps de lancer. Après avoir littéralement dépouiller les victimes, la magicienne en soigne un. Alors qu'un ranger lui demande ce qu'elle fout, elle dit que c'est pour l'interroger après. Ce dernier leur révèle ce qu'il sait et les envoi à l'entrepôt. Le nain et la magicienne voudraient attaquer l'entrepôt demain, mais le ranger et la barbare veulent y aller maintenant, arguant qu'ils sont encore en forme (seul le nain a perdu un point de vie). **Tantar** ajoute qu'ils parlent de la vie d'un enfant, ce qui convint les autres. Arrivé à l'entrepôt, **Tantar** veut faire la courte échelle à **Valia** pour qu'elle espionne l'entrepôt. Cette dernière refuse, disant que le ranger veut se rincer l'œil en regardant sous robe. Finalement, c'est la barbare qui fait la courte échelle à la magicienne. Apprenant qu'il n'y a que deux personnes, ils décident, comme unique plan de foncer dans le tas. **Anvar** enfonce donc la petite porte fermée, suivie par la magicienne pendant que le nain et le ranger rentrent par la porte ouverte. Mais le nain commence par taper **Tantar** au lieu de l'homme de main... A part ça c'est un combat sans réel coup d'éclat (malgré quelque fumble/coup critique). On notera cependant une des flèche du ranger aura raté sa cible (ce qui est très rare) et que la magicienne aura enfin testé sa flèche d'acide (avec une réussite critique en plus). Aucun ennemi n'aillant survécu cette fois, ils ne peuvent l'interroger, mais, heureusement, ils trouvent la missive. Comprenant que le rituel aura lieu le surlendemain, ne sachant pas où se trouve le monastère et ne pouvant interroger qui que ce soit, ils décident d'aller dormir.

Le lendemain, ils se rendent chez le mage Zomblaf (déjà rencontré lors de la mission précédente). Vu qu'il s'agit d'une idée intéressante et que le MJ encourage les joueurs à tirer profit des connaissances qui ont eu lieu lors de précédents scénario, il décide de leur octroyer un point Debilibeuk. Arrivés à 5, le groupe tire pour la première fois un bienfait (le MJ n'aime pas retirer de point mankedebol... C'est marrant, et ça arrive trop peu souvent aux aventuriers pour les handicaper.).... 95!

Le dieu improbable

Saloniel, le dieu des archers, pour l'instant absolument inconnu, décide de se faire adorer en Terre de Fangh. Il désigne un archer du groupe pour devenir son héraut. Celui-ci gagne +2 en adresse à toutes ses épreuves à l'arc, de manière définitive.

Bon ben.... Il n'y a qu'un archer, c'est donc **Tantar** le Magnifique, le héros autoproclamé de Miluej, le meilleur archer des terres de Fangh qui ajoute à ses titres ronflant celui de Héraut de Saloniel..... Les autres sont dégoutés, **Tantar** étant bien plus connu pour amener des point Mankedebol! Ils décident ensuite de revendre leur butin... Et **Tantar** achète 2 flèches de Dnul (sans l'aide du nain qui en a marre que le ranger se vante....) bien décidé à faire honneur à son dieu. Ils arrivent au monastère en milieu de journée. La magicienne lance alors un sort de *Détection des ennemis dans le monastère*. Elle détecte 3 ennemis et deux sentinelles. Le plan est simple : **Tantar** doit endormir les sentinelles avec ses nouvelles flèches, puis revenir chercher les autres. Mais en chemin, le ranger repère un garde qui patrouille. Il décide de l'attaquer seul, ce qui lui donnera plus d'expérience. La encore c'est un combat facile, le garde ne touche pas le ranger. Hélas le nouveau Héraut de Saloniel fait un échec critique à son jet de discrétion et n'aura pas l'occasion de s'attaquer à la sentinelle. Celui ci prévient ces copinoux qu'un intrus est repéré et tire sur le ranger sans réussir à lui faire de mal. **Tantar** rejoint le reste de la compagnie et les prévient. Après les sarcasme de rigueur, les Sauveur de Boudin se préparent. Un des archers ennemi touche le nain à une articulation du bras et **Tantar** endort l'un des archers. Au coup suivant **Anvar** donne un bon coup (10 points de dégât) à un garde, qui, le coup d'après, se blesse tout seul comme un cake, s'auto infligeant 4 point de dégât... et s'évanouissant. Un garde s'approche de **Tantar** qui lâche son arc et se saisit de ses 2 épées (qu'il plante dans le sol dans ce genre de situation). Il foire sa première attaque, mais inflige une incision vraiment profonde à son ennemi avec sa deuxième épée. Au tour d'après c'est le nain qui se blesse... Mais comme il est bien protégé, il ne se fait pas mal. **Anvar** se jette sur le

dernier archer, qui réussit à parer de justesse avant de dégainer son épée et la magicienne rate son *Eclair en chaine* +2. S'ensuit un assaut ou rien ne se passe (Tantar échappant de peu au double fumble qu'on attend tous avec impatience). Anvar porte un coup de bourrin qui inflige la bagatelle de 15 points de dégât à son ennemi! Le garde à la hache inflige une plaie impressionnante à Braxius. Encore un double fumble manqué de peu pour Tantar (18/20) qui lâche cependant l'une de ses armes. Braxius se touche à nouveau et perd 1 point de vie... Et la magicienne réussit son éclair en chaine.... Les ennemis restant meurt, et l'archer endormit se réveille.... pour s'évanouir. Le nain, qui n'a touché personne et s'aperçoit que pas mal d'XP va lui passer sous le nez se jette dessus et l'achève. Ils entrent ensuite dans la grotte. Il n'y a pas de voleur, c'est donc l'elfe qui se prend les dards empoisonnée (heureusement qu'ils viennent de trouver un dose d'antidote naturelle.). Ayant eu la bonne idée de garder les clefs de Garkhan, ils n'ont aucun mal à ouvrir les portes. Valia remarque le piège magique plus loin et ils l'évitent (la magicienne préfère garder son énergie astrale pour la suite). Les aventuriers se retrouvent face au boss de fin de niveau : Yorgh qui charge le nain..... Qui réussit une parade critique et lui casse son épée à deux main! Galvanisé par ce succès il enchaine et touche le guerrier. Ce n'est pas la journée du garde du corps, qui au coup d'après s'écrase le nez par terre. Les bourrins se déchainent Yorgh a à peine le temps de se relever avant de mourir.... Il va de soit que, dans ses condition, les aventurier ont le droit au Shalibukk.... Qui commence par faire ce que Tantar ne nous a jamais fait : un double fumble (20,20), chute et se blesse! Anvar l'achève d'un coup de bourrin. Et c'est alors que

« Braxius gagne un niveau »

« Ah ah ah! Je suis niveau 2! Vous avez entendu? Je suis niv... »

« Oui, ben on va peut être continué la mission.... »

Ils capturent Muytak (je vous laisse deviner qui est le seul à avoir voulu le tuer) et le mette dans une cage le temps de fouiller la place. La magicienne s'empare de la bague magique, et ils mangent la miche de pain et un ration de terrine de porc chacun.

« Au fait, je pensais que les elfes ne mangeaient pas de viande... »

« Ce sont seulement les elfes sylvain. »

« Et le fait de se mettre nue... »

« Aussi ! »

« Et merde ! »

Ils retournent à Miluej avec les deux enfants et Muytak bien ficelé. Arrivé en ville (« Quand on arrive en ville »), ils se rendent au bureau des gardes pour livrer Muytak et se disculper.... Ils n'apprennent qu'à ce moment qu'en fait ils n'étaient accusés de rien. Tantar réussit un jet de charisme (pour un fois.... Et, pas de bol, c'est sur un homme). Et le groupe reçoit une récompense de 200 pièces d'or. Ils ramènent ensuite l'enfant inconnu appartenant à une famille noble et reçoivent de nouveau 200 pièces d'or. Ils se rendent enfin chez Clelia pour lui rendre son enfant... Et refusent l'argent qu'elle leur donne, car ils estiment avoir été suffisamment payé (HEY!!!), et reçoivent donc un point debilibeuq (même si c'est un peu stupide....)

« Le Ranger gagne un niveau »

« Hey hey!!!! Tantar le Magnifique n'a pas mis longtemps à rattraper les autres. »

(Clelia) « Il parle de quoi ? »

« Il vient de monter de niveau »

Le joueur avait amené son PC.... Et nous sort une chanson (la musique d'entrée d'un catcheur) pour souligner son exploit. Ridicule.

Ils vont ensuite revendre leur butin et faire quelques emplettes (dont une épée à deux main pour la barbare et des flèches pour le ranger) afin d'être fin prêt pour la prochaine aventure.

PS :

Le nain a gagné 5 point d'impact, 1 point de force et 1 point d'attaque.

Le ranger n'a gagné qu'un point d'impact, a choisit d'augmenter son attaque... Et son intelligence !

Aurons nous un ranger réellement polyvalent? (En fait, il veut savoir lire... Parce que en ne sachant pas lire, on passe pour un con)

c'est la dernière aventure utilisant la version 1 pour les caractéristiques des membres. Les prochains scénarios utiliseront la V 2 (donc des personnages légèrement modifiés).

Note de LJD Tantar : la musique est le thème d'entrée du Miz (http://www.youtube.com/watch?v=W_qFmGEd_Bo)