

Les Ombres de Muytak

Compte rendu de la Partie du 17/04/2011 lors d'une froide soirée d'avril. Alors que nous étions tous couvert et prêt à en découdre dans une partie à l'extérieur, un des protagonistes est arrivé en t-shirt et en short.... finalement, au vue de l'état de notre cher ami, c'est à l'intérieur de la maison que l'aventure commença.

Le MJ : *Nicoul ou encore Maître Nicoul ! C'est la deuxième fois que je joue le rôle de Maître du Jeu. Ma première expérience étant basé sur le scénario des impôts de Valtordu.*

Les aventuriers : *une équipe de 5 aventuriers étaient présent lors de cette soirée d'initiation. J'ai utilisé le scénario des ombres de Muytak, qui mêle à la fois une partie enquête et une partie combat.*

Je fus confronté à une équipe haute en couleur, certain se baladant à moitié nu, d'autres se fouillant mutuellement les poches, mettant le bazar un peu partout et une certaine addiction à se prendre les pieds dans des chaises ou tout autre objet faisant obstacle.

heureusement la fin se termine bien!

Geoffrey : *Warglah fier Barbare, toujours prêt à foncer tête baisser pour une bagarre mais aussi très malchanceux, il n'aime pas les portes, il s'arrête souvent pour faire des exercices de musculation peu importe l'endroit où il se trouve.*

Thomas : *Shamrock, Le Mage Feu, humain pas très sociable et assez froid il reste cependant avide de magie et n'hésite pas à bruler tout ce qui passe devant lui. il aime le catch.*

Kevin : *Filinolas, Haut elfe Prêtre de Yuclidh, Radin, et bien que prêtre, il agit parfois de façon assez déraisonnable. Mais il est toujours le premier pour aider ses compagnons*

Gwendoline : *(première fois dans un jeu de rôle) Telandiv la voleuse, demi elfe qui sait user de son adresse pour chaparder tout ce qu'elle voit, c'est aussi une excellente archer. mais elle a parfois des tendances perverses et n'est pas vraiment*

douée pour les mensonges

Fabien : *Kfuggudi*, goblin ninja, un peu simplet, très naïf, mais qui a su contribuer à l'aventure à sa manière ! parfait petit passe partout !

Le Début du départ du commencement !

C'est vers la fin de l'après midi que nos aventuriers arrivèrent à Mliuej, heure à laquelle chaque villageois peut enfin rentrer chez lui après une dure journée de labeur.

La ville, connue pour sa bière d'une particulière qualité, voit ses auberges se remplir petit à petit et les chants des clients commencent à se faire entendre par dessus le bruit des chaises et des chopines qui s'entrechoquent.

Nos héros arrivèrent devant un tableau où y était répertorié diverses annonces en tout genre, perte de chat ou encore portrait de criminels recherchés. Mais une en particulier attira leur curiosité. il était question d'une enquête sur une disparition, discrétion exigée. l'annonce précisait que le lieu de rendez vous était face à l'auberge de la Grande Bière près du puits à l'heure du Soleil Couchant.

Le prêtre Filinolas et le mage Shamrock se rendirent aussitôt sur le lieu du rendez vous. Warglah ne sachant pas lire décida qu'il était préférable de tenter de grimper sur le panneau d'affichage mais sa main glissa malencontreusement, et il se ramassa par terre sous l'œil ahuri des quelques villageois présent. Se mettant dans un coin pour bouder, une vieille femme le rejoignit et suite à la demande du guerrier, lui expliqua ce qui était écrit. Après quelques flexions de jambes qui lui valut des douleurs à l'estomac, il prit route. La Semi-elfe Telandiv ayant entendu la discussion suivit le barbare.

Quant au goblin, caché furtivement pour assister à la scène, n'a tout simplement pas compris un mot de ce qui se passait mais décida de les suivre "pour voir".

Ainsi, ils se retrouvèrent tous les 5 à attendre que quelque chose se passe se saluant brièvement de la tête ou en échangeant quelques poignées de main.

Le guerrier ayant aperçu le goblin, le saisit par la tête et le souleva pour mieux l'inspecter. finalement il se désintéressa vite de lui et le balança, ce dernier retombant par chance sur une botte de paille. Bien qu'encore étourdi, le goblin s'élança, sauta sur la tête du barbare et lui couvrit les yeux avec ses mains. Le barbare marchant à l'aveuglette, balançait ses bras de part et d'autre sous l'œil amusé des quelques villageois présents. Quand soudain il senti le froid d'une lame près de sa gorge et la voix de Telandiv l'invita à se calmer.

Alors que les choses reprenaient leur calme, ils entendirent des pas précipités puis un vieil homme apparut, l'air affolé. Ils courra jusqu'à eux en titubant mais n'eurent pas le temps de dire le moindre mot qu'il trébucha et tomba au sol, lâchant dans l'action une lettre qu'il tenait dans la main. C'est alors que les aventuriers virent deux couteaux plantés dans le dos de l'inconnu. Il ne bougeait plus, son sang s'écoulant des plaies.

Le goblin se précipita pour ramasser la lettre et la regarda sans rien comprendre, la tournant dans tous les sens. Finalement, le mage se saisit de la lettre mais ne la lut pas de suite. Le goblin alla fouiller le cadavre et y trouva des clés ainsi que quelques pièces d'argent, tandis que le prêtre ramassa les couteaux.

Aux bruits des pas qui se faisaient retentir de plus en plus fort et sous les cris des villageois effrayés, ils décidèrent de s'enfuir et finirent par se cacher dans une petite ruelle à l'abri des regards. Le mage en profita pour leur lire la lettre. Ils apprirent que de nombreuses disparitions avaient eu lieu et que l'homme décédé enquêtait sur ces disparitions mais sa vie était menacée. Ils apprirent également qu'il avait une fille nommée Célia dont l'adresse était indiquée. Le goblin chercha à récupérer les couteaux que le prêtre avait ramassés sur le corps de l'inconnu mais ce dernier refusa de les lui donner, de les lui échanger ou même de les lui vendre.

S'en suivit une discussion quant à la suite du plan. Ils décidèrent finalement de rendre visite à Célia.

En chemin, une prostituée vint à eux. Elle porta son regard sur le mage, "hey chéri, tu veux monter ?", ce à quoi répondit le mage par un glacial : "On ne tutoie pas Shamrock c'est clair?". Elle tenta sa chance avec le prêtre qui refusa également ses avances "c'est contraire à ma religion". Finalement elle porta son regard sur le goblin dont la vue lui fit perdre toute envie. N'accordant aucun regard au guerrier et à la semi-elfe, elle s'en alla.

Arrivé devant la maison de Célia, le goblin décida de jeter un œil par la fenêtre et vit une femme qui semblait inquiète. Ils tapèrent alors à la porte. La femme ouvrit légèrement la porte, affirma qu'elle n'avait rien à donner et claqua la porte. Ils frappèrent à nouveau. Elle ouvrit agacée et demanda ce qu'ils voulaient. Ils lui apprirent la mort de son père et elle s'effondra en larme. Après avoir repris son calme elle leur révéla que l'homme s'appelait Albert Jurand et qu'il était

directeur de la fabrique de saucisse, Fulbur était son meilleur ami, un nain qui travaillait à l'auberge des 16 chopines. Emu par les pleures de la jeune fille, le goblin voulu lui donner tout son argent mais au moment de le lui tendre, la semi-elfe en décida autrement et le lui prit estimant que " c'était mieux comme ça! "

Accablée par le chagrin, Célia les raccompagna dehors et alla au poste des gardes pour voir le cadavre de son père tout en leur confirmant la somme promise par la lettre s'ils trouvaient les coupables.

Nos aventuriers décidèrent alors de se rendre à l'auberge de la Grande Bière qui était à proximité de l'auberge des 16 chopines, afin de récupérer quelques informations.

L'aubergiste affirma qu'il connaissait Fulbur ainsi que Jurand, le directeur de la fabrique de saucisse mais ils n'eurent pas plus d'information.

C'est alors que les envies charpardeuses de la semi-elfe prirent le dessus. Elle repéra un groupe d'ivrogne et décida de leur faire les poches. malheureusement sa main glissa et alla frotter fermement l'entrejambe d'un des hommes du groupe. Celui ci se leva aussitôt, suivi des autres ivrognes et commença à insulter l'elfe.

Pour se défendre, la semi-elfe usa de tout son charisme et lui révéla qu'elle était éprise de lui et le désirait. L'ivrogne se détendit aussitôt et proposa à la jeune femme de le suivre car lui et ses amis ont un "petit cabanon" où ils pourraient apprendre à mieux se connaître à l'abri des regards.

Voyant que la situation n'allait pas à leur avantage le prêtre décida d'intervenir et fit semblant de se comporter comme le grand frère de la semi-elfe, ce qui malheureusement ne trompa personne vu la différence de physique entre les deux.

Le Barbare se leva alors, poussa un cri et fit jouer ses muscles devant les ivrognes beaucoup moins rassurés du fait de la taille impressionnante du guerrier.

Finalement aucune bagarre n'éclata, et ils décidèrent de sortir de l'auberge. le goblin en profita pour faire les poches des ivrognes trop occupé à suivre du regard le barbare. l'un d'eux essaya tout de même de rattraper la semi-elfe mais se prit les pieds dans une chaise et s'écroula par terre sous les rires des clients.

Ils décidèrent de se rendre à l'auberge des 16 chopines pour rencontrer Fulbur. L'auberge était fermée, il ne semblait y avoir aucun mouvement à l'intérieur. Ils restèrent alors un bon moment devant la porte à discuter de ce qu'il pouvait

bien faire, ce qui agaça particulièrement un passant qui estima qu'ils faisaient beaucoup trop de bruit, empêchant les gens de dormir, et que s'ils voulaient aller dans une taverne, ils n'avaient qu'à aller ailleurs!. Après un échange très bref entre l'homme et le barbare qui lui fit comprendre d'un simple roulement d'épaule qu'il valait mieux qu'il baisse d'un ton, l'homme s'excusa prétextant "qu'il était un peu fatigué" et leur donnèrent l'adresse de la fabrique à saucisse. Personne n'ayant pris le temps de traduire au gobelin ce qui se passait celui-ci s'endormit à même le sol, épuisé par tous ces événements. La semi-elfe en profita pour lui voler les clés (décidément!) trouvées sur Albert Jurand. Deux gardes arrivèrent. ils aperçurent les aventuriers devant la porte ainsi que le gobelin qui dormait au sol. D'un air méfiant ils leur demandèrent ce qu'ils faisaient là devant une auberge fermée?

C'est alors que Warglah, usant de son charme (hum..) les invita à venir boire une bonne bière car "c'était son anniversaire!". les gardes cédèrent à l'invitation et bras dessus, bras dessous, partirent avec le barbare à l'auberge de la Grande Bière en chantant des chansons paillardes. Finalement aucune autre action ne fut tentée, le reste des aventuriers préférant rejoindre warglah tout en transportant le gobelin toujours endormi.

Une fois arrivés, ils virent warglah discutant avec les deux gardes qui ne tardèrent pas à le laisser seul pour tenter leur chance avec la serveuse de l'auberge.

Le mage décida qu'il était l'heure d'aller se coucher, abandonna le gobelin sur un tas de paille à l'extérieur de l'auberge et pris une chambre.

Bien que fatigués, les trois aventuriers restant décidèrent d'aller voir à la Fabrique de Saucisse pour trouver des indices. Ils ne mirent pas longtemps à arriver sur les lieux. Bien évidemment, la fabrique était fermée (normal, c'est la nuit, les gens dorment!). Plutôt que de tenter une infiltration discrète, Warglah préféra tout simplement défoncer la porte. La pièce était très sombre, ils décidèrent chacun leur tour d'allumer un feu grâce à leur briquet ce qui valut plusieurs doigts brulés mais parvinrent finalement à allumer une torche. En observant les lieux ils découvrirent une énorme quantité de saucisse ainsi qu'une grande machine servant à leur création. Pendant que la semi-elfe partit fouiller les bureaux à l'étage, Warglah céda aux protestations de son estomac et s'assit pour manger plusieurs saucisses tout en faisant des rotations de bras. Le prêtre ne tarda pas à le rejoindre. ils jetèrent un regard autour d'eux et aperçurent une grosse mouche qui attisa leur curiosité. N'ayant rien trouvé, la semi-elfe rejoignit ses compagnons occupés à ne pas perdre de vue leur nouveau jouet. Lorsque

soudain des bruits de pas retentirent à l'extérieur. Warglah dans un bond héroïque, alla se cacher sous un tas de saucisse mais les deux autres n'eurent pas le temps de réagir. Un homme entra dans la pièce et menaça les deux aventuriers d'appeler les gardes. C'est alors que le prêtre usant de son charisme et de tout son savoir, expliqua à l'individu qu'il était ici pour "bénir les saucisses". L'individu devant être très croyant (critique au jet de dés) , approuva les bienfaits d'une bénédiction. Cependant la présence de la semi-elfe et de la porte détruite le troubla. Les explications s'entremêlèrent, "c'est ma sœur, ma sœur de prière, mais c'est aussi ma sœur, fin vous voyez?..." et eurent raison de la patience de l'individu qui rebroussa chemin pour alerter les gardes. Warglah s'élança du tas de saucisse et le plaqua au sol, l'empoignant fermement pour l'empêcher de bouger et de crier. Malheureusement il ne contrôla pas sa force et tua l'homme sur le coup (échec critique sur épreuve de force).

Afin de cacher le cadavre, le prêtre leur proposa de mettre le corps dans la machine à saucisse. ils s'exécutèrent, mais les os de l'individu furent trop solide bloquant la machine qui explosa sous la pression, rependant sur les murs et sur les aventuriers les restes de viande qui n'avaient pas été transformé en saucisse. Ils prirent aussitôt leur jambe à leur cou et s'enfuirent pour retourner à l'auberge de la Grande Bière.

Lorsqu'ils entrèrent, un silence s'abattit dans la salle, tout le monde les fixaient. Ce n'est qu'après s'être regardé qu'ils virent qu'ils étaient couverts de sang. Confiant de sa nouvelle excuse, le guerrier lança un "C'est mon anniversaire !" en levant les bras, ce qui ne changea absolument rien à la situation. Le prêtre porta aussitôt la bonne parole et lança un long discours sur la nécessité de prier, le bien et le mal, les donations à l'église avant d'entamer une longue liste de péchés divers et variés, provoquant une avalanche de bâillement. Lassés par le discours du prêtre, les clients commencèrent à s'endormir. Les aventuriers posèrent sur le comptoir de l'aubergiste les sommes dues pour leurs chambres et montèrent se laver et se reposer un peu.

Plus tard dans la nuit, un bruit de porte et de voix réveilla le gobelin qui dormait toujours dehors ainsi que le prêtre qui s'était endormi près d'une fenêtre. le gobelin vit deux hommes portant un long sac sortir de l'auberge des 16 chopines et décida de les suivre discrètement. Pendant ce temps le prêtre tenta de réveiller les autres. S'en suivit une grande scène de tentative assez désastreuse, personne ne voulant se réveiller.

Le gobelin aperçu les deux hommes lâcher leur paquet dans la rivière puis rebrousser chemin vers l'auberge. il décida de prévenir ses compagnons.

Après leur avoir expliqué la situation (le mage aidant à traduire) ils se divisèrent. Warglah, Telandiv et Shamrock fouilleront l'auberge tandis que Kluggudi et Filinolas iront récupérer le sac à la rivière.

Le guerrier prit son élan et défonça (encore) la porte de l'auberge pendant que l'elfe se dirigea vers l'arrière du bâtiment. Bien que la salle était plongée dans le noir, ils virent une ombre se diriger vers le fond de l'auberge. Le guerrier s'élança pour rattraper l'inconnu mais se pris les pieds dans une chaise et s'étala de tout son long sur le sol. L'individu s'échappa par une porte situé au fond de la salle mais la semi-elfe l'intercepta et alors qu'il tentait de fuir, elle décocha une flèche qui alla se planter dans les jambes du fuyard qui tomba déséquilibré. elle fut rejoint peu de temps après par Warglah. N'ayant pas de corde pour l'attacher, le guerrier décida de retirer sa ceinture et son pantalon pour ficeler l'homme et le porta sur son épaule.

Soudain un cri retenti dans l'auberge, deux hommes cachés à l'étage supérieur prirent en embuscade le mage qui était resté seul dans la pièce.

Telandiv accouru pour lui porter secours, mais Warglah, à moitié nu et portant un homme sur son épaule fut moins prompt à réagir.

Heureusement pour le mage, les deux hommes qui ne voyaient pas grand chose et encore sous le choc de l'entrée brutale des aventuriers ne firent que couper des chaises et autres meubles. Shamrock lança alors une redoutable boule de feu qui provoqua des brûlures jusqu'au 15e degrés à l'un des hommes qui s'écroula, rôti. L'autre homme était en duel avec Telandiv quand finalement warglah arriva, il posa son paquet, empoignât sa hache, la brandit au dessus de sa tête et au moment de l'abattre, coinça la lame contre une poutre du plafond... Le temps qu'il décroche sa lame du bois, le deuxième homme tomba sous les coups combinés de la semi-elfe et du mage.

Ils interrogèrent le survivant le menaçant "de le rôti" s'il ne leur disait pas tout. ils apprirent qu'il travaillait pour leur chef Garkhan et enlevait des enfants pour les livrer à un inconnu. il leur donna aussi l'adresse de leur Q.G.

Désormais inutile, le guerrier décapita l'homme d'un coup sec.

Pendant ce temps, le goblin et le prêtre arrivèrent près de la rivière et virent le paquet s'éloigner, porté par le courant.

Par un habile jeu d'adresse, le goblin après avoir attaché une corde à sa flèche, celle-ci alla se planter directement dans le paquet. Aider du prêtre, ils ramenèrent le sac vers la rive sans que la flèche ne se détache. Ils découvrirent alors à l'intérieur le cadavre d'un nain et après l'avoir fouillé (un mouchoir sale)

le prêtre décida de rejoindre les autres. Le goblin désormais seul tenta de tirer le cadavre mais sa force ne lui permit que de faire du surplace. Entendant des pas approcher il décida de grimper à un arbre. La peur lui donna des ailes puisque même sans compétence escalade il monta en un rien de temps en haut de l'arbre. Des gardes arrivèrent et découvrirent le cadavre. Alerté, ils regardèrent autour d'eux mais ils ne virent rien. ils emmenèrent alors le macchabé avec eux. Une fois les gardes suffisamment éloigné, Kluggudi décida de rejoindre ses compagnons.

Une fois le groupe au complet, ne perdant pas une minute, ils suivirent les indications révélées par l'homme de main et se rendirent au QG de Garkhan. Arrivés devant un vieil entrepôt, ils se concertèrent pour élaborer un plan mais ce fut d'une courte durée, Warglah préférant tout simplement défoncer la porte (encore) alors que le goblin s'accrochait à lui pour tenter de le retenir. La grande porte en bois vola en éclat et Warglah entra poussant un grand rugissement laissant abasourdi les deux hommes qui se tenaient derrière un bureau. Ni une, ni deux, le guerrier s'élança d'un bond énergique, le goblin toujours agrippé à sa jambe... pour finalement se prendre les pieds dans une caisse en bois (oui...encore) et finir la tête enfoncée dans le sol provoquant l'hilarité des deux hommes. Mais voyant le reste des aventuriers s'engager, ils cessèrent de rire, et engagèrent le combat. Sentant son chef menacé, l'homme de main se mit sur la trajectoire d'une boule de feu lancée par Shamrock ce qui le projeta en arrière, le choc l'assommant sur le coup. Face à ses 5 adversaires, Garkhan n'eut aucune chance, mortellement blessé, celui-ci tenta de ramper vers le guerrier qui lui écrasa la tête d'un coup de pied. Après que l'homme de main eu repris ses esprits, ils le questionnèrent longtemps, apprenant que l'homme qu'ils avaient tué était Garkhan leur chef et que ce dernier avait été employé pour kidnapper des enfants en échange d'une belle somme d'argent. Ils fouillèrent alors Garkhan et trouvèrent un message. Le Goblin s'en empara et le mit dans sa bouche pour finalement le recracher (bizarre ce goblin) Après que la bave eu séchée, ils apprirent que cette lettre était écrite par un certain M uytak, révélant l'existence d'un vieux monastère où devait s'effectuer la livraison. D'humeur joueuse, une petite séance de torture s'improvisa à l'égard de l'homme de main survivant, qui du subir un vilain tirage de cheveux qu'ils fut obligé ensuite d'avaler, il subit également une amputation d'orteil. ils lui plaquèrent le visage contre les pieds du barbare, l'asphyxiant à moitié. Le guerrier s'amusa ensuite à tester diverses techniques de lutte et de soumission lui tordant à peu près tout et n'importe quoi. Finalement le mage monta sur une grande caisse en

bois et par une parfaite épreuve d'adresse, sauta du haut de la caisse pour réaliser une magnifique descente du coude (surement catcheur dans une autre vie) finissant d'achever l'homme de main. Il n'y eu pas de décompte jusqu'à 3 mais une simple décapitation.

Le soleil se leva, et n'ayant que peu d'information sur le monastère, ils décidèrent de se rendre à l'auberge de la Grande Bière afin d'y récupérer des infos. L'aubergiste leur donna l'adresse d'un vieux mage de la ville qui pourrait certainement les renseigner.

Ils arrivèrent devant une grande tour quelque peu délabrée et frappèrent à la porte. La porte s'ouvra d'un coup, un vieil homme barbu apparut, l'air très énervé, une énorme boule de feu à la main, "c'est encore toi qui t'amuse à pisser sur ma porte!". Les aventuriers reculèrent d'un bond. Le vieux mage les fixa du regard puis se calma et leur expliqua qu'il était désolé mais depuis plusieurs semaines quelqu'un s'amuse à uriner sur sa porte chaque matin. Il les fit entrer et leur proposa du gâteau ainsi qu'une tasse de thé. Une fois installé, il leur raconta l'histoire du monastère et leur indiqua l'endroit où il se trouvait. Pendant ce temps, Warglah regarda la bibliothèque du mage et pris un livre au hasard car bien qu'il ne sache pas lire, il "aimait bien les images". Trop occupé à discuter avec le prêtre sur l'individu qui le tourmente et qui tourmente sa porte, le vieux mage ne remarqua pas le guerrier inonder sa bibliothèque d'urine ainsi que le mage lui chaparder quelques livres.

Suite à cela, ils se rendirent au vieux monastère, la matinée ayant déjà bien été entamée. En inspectant les ruines ils aperçurent deux gardes qui protégeaient l'entrée d'une grotte. Utilisant sa détection des trésors, le goblin trouva un joli caillou. Ils mirent leur plan à exécution et la semi elfe et le goblin s'élançèrent pour se placer face à face avec les gardes, l'arc bandé prêt à tirer. Les gardes se cachèrent derrière des ruines mais l'un d'eux eu le malheur de regarder par dessus le mur ce qui lui valut une flèche entre les deux yeux. Le goblin admiratif des prouesses de la semi elfe voulut en faire de même mais c'était sans compter la charge inattendue du guerrier qui reçut la flèche dans l'épaule. Finalement le garde succomba à leur assaut et le prêtre posa un joli sparadrap sur l'épaule du guerrier.

Ils entrèrent finalement dans la grotte, bien que sombre, les murs étaient dotés de torches laissant apparaître un long couloir. Avançant prudemment, le goblin senti un danger, c'est alors que le mage réussit à déceler un piège magique

invisible et à le désactiver.

Ils furent bloquer par une porte que Warglah défon.... (ah non pardon), que Telandiv ouvrit en crochétant la serrure. Un nouveau couloir leur apparut. Une fois encore le gobelin senti un danger, le mage repéra un nouveau piège mais voulant le désactiver il se trompa dans les mécanismes et enclencha une alarme tonitruante.

De terrible bruit de pas se firent entendre et soudain la porte qui se trouvait devant eux éclata en morceaux laissant apparaître un énorme humain qui usa de toute son intelligence pour crier : " Moi, Yorgh ! Moi écrasez-vous !"

Le guerrier avide de combattre chargea Yorgh pendant que le mage incantait une boule de feu. Le prêtre invoqua une bannière de bienfaisance remplissant les aventuriers d'une nouvelle énergie. Pendant ce temps la semi elfe et le gobelin tirèrent à distance. Mais l'armure de Yorgh était très résistante. Agacé par les flèches, Yorgh repoussa Warglah et se désintéressa de lui préférant charger la semi-elfe. celle-ci usant de l'appel des renforts, esquiva et s'enfuit. Yorgh resta bêtement planté là, se demandant quoi faire puis porta son regard sur le prêtre et se mit à le poursuivre. Warglah chercha à l'intercepter mais Yorgh le remarqua et lui mit une gifle monumental l'envoyant valser 3 mètres plus loin. Yorgh, face au prêtre, souleva alors son épée au dessus de sa tête et l'abattit pour finalement ne toucher que son propre pied. Ne pouvant plus bouger, le gobelin en profita pour tenter de lui lancer une couverture sur la tête, celle-ci s'envola puis retomba à quelques centimètres du gobelin. les autres aventuriers profitèrent de l'occasion pour infliger de nombreuses blessures à leur ennemi. Ce dernier fou de rage, arracha l'épée de son pied et attaqua le guerrier qui dévia habilement la lame. Alors que Yorgh se battait avec Warglah, le gobelin utilisa ses compétences de ninja pour apparaitre derrière le dos de son ennemi et lui asséner des coups meurtriers. C'est alors que le guerrier appela en renfort Shamrock qui utilisa sa magie pour embraser l'épée de Warglah. Le guerrier abattit son arme flamboyante avec toute sa force, pulvérisant l'armure de son ennemi et lui occasionnant une terrible plaie brûlée. Yorgh lâcha son arme et s'effondra au sol, la respiration haletante. les aventuriers se placèrent autour de lui et d'un même geste, mirent fin à sa vie.

Après avoir fouiller son cadavre, le guerrier ayant récupéré quasiment tout le butin "c'est pour moi ! , ouai ouai ça aussi c'est pour moi!", ils entrèrent dans la salle du rituel.

Ils aperçurent deux enfants enfermés dans des cages en fer suspendues au dessus du sol. Aussitôt ils les délivrèrent et virent avec soulagement que le fils de Célia

était toujours vivant. Le prêtre et le mage se précipitèrent sur le laboratoire chacun poussant l'autre pour trouver la perle rare. Finalement le prêtre trouva une potion de régénération et le mage une bouteille de bave de crapaud. Soudain ils entendirent une voix provenant d'une porte située au fond de la salle. Deux secondes suffirent au guerrier pour défoncer la porte (une nouvelle fois) effrayant un petit homme portant un chapeau noir. il balbutia quelques mots pour tenter de leur expliquer "qu'ils commettaient une grave erreur" mais il n'eut pas le temps de finir, le guerrier lança un terrible appel au dieu Crôm. Un miracle se produisit alors (Premier et dernier critique du guerrier de toute la partie), le petit homme commença à s'élever dans les airs par une force invisible, et subit une volée de baffe divine. Il retomba enfin, la tête ayant enflée de 3 fois sa taille normale. La bouche enflée, l'homme ne put murmurer qu'un "Mblbmbm" auquel répondit le guerrier par un violent coup d'épée qui sépara le petit corps en deux part égale.

De retour à Miluej, les aventuriers ramenèrent le garçon à Célia qui les remercia du fond du coeur et les gratifia de 150 po chacun.

Ils allèrent au poste de garde pour ramener le deuxième enfant.

Fier d'eux-mêmes, ils reprirent leur route pour de nouvelles aventures, le goblin estimant qu'il n'y avait pas assez eu d'action, s'attaqua au prêtre entamant une bagarre.

La Fin Finale Terminée !

C'est ainsi que s'achève ce scénario proposé par les créateurs du donjon de Naheulbeuk, Merci à tous ceux qui étaient présent lors de cette soirée j'ai été ravi de vous avoir fait découvrir ce scénario, et d'avoir été votre MJ bien que je débute encore dans ce domaine.

J'ai passé une excellente soirée et j'espère qu'on refera d'autres aventures comme celle là avec autant de porte brisée, de vol à la tire, de maladresse et de descente du coude !

la bise à tous !