

Introduction :

L'action se déroule à Mliuej, dans la région des Montagnes du Nord. Le groupe est arrivé la veille et se sont établis dans une auberge de l'avenue Onarge Gutten en attendant de chercher du travail dans le coin. La compagnie des aventuriers comprend GROFFION, le Halfelin Ranger qui est toujours le cuisinier le plus fameux de la bande, le Barbare Gladiateur DAR VADEHORS qui n'est plus à présenter pour son manque de maîtrise de soi, ainsi que deux nouveaux arrivants : LARABUS, un Voleur peu loquace au charisme douteux ; et ELDRICHT, Humain sans spécialité dont on ignore comment il a rejoint le groupe. C'est ainsi que les quatre compagnons se retrouvent attablés le lendemain midi dans la salle commune...

La recherche d'informations :

Le groupe commande auprès de la serveuse un peu de bière pour le groupe, ainsi qu'un poulet fermier pour le Hobbit et le Barbare. Le Voleur remarque que l'ambiance est pesante dans la taverne. Alors que les gens devraient trinquer et faire tinter leurs choppes de bière dans un joli tintamarre (c'est Mliuej quand même !), ils semblent plutôt être occupés à discuter à voix basse, et avec inquiétude qui plus est... Larabus se lève et va voir l'aubergiste, qui lui apprend que l'ambiance est sombre car des attaques de zombies ont eu lieu à Mliuej. Remarquant l'insistance du Voleur, il leur conseille d'aller voir **Charles de Grubok** à la **Guilde des Marchands** si jamais ils comptent enquêter sur cette affaire. Groffion, malgré les bruits de mastication du Barbare, parvient à saisir quelques bribes de conversation venant de la table voisine. Une confrontation entre un groupe de zombies et la Milice aurait eu lieu pendant la nuit dans la **rue Mortimer**, et les prisons commencent à se remplir de gens infectés. Eldicht se renseigne auprès de la serveuse qui lui confie que les zombies sont surtout des habitants de Mliuej, et que les attaques ont eu lieu dans les rues ou dans des tavernes. Elle laisse entendre qu'il s'agirait d'une sorte de malédiction, mais Eldricht met ces paroles sur le compte des superstitions d'une fille trop crédule...

Le groupe se rassemble pour manger et mettent leurs informations en commun pour avoir un aperçu plus clair de la situation. La décision est prise d'aller se renseigner à la Guilde des marchands. À peine ont-ils fini de manger que le Barbare, déjà fatigué de patienter, se met en route sans prendre la peine d'attendre les autres qui courent à sa suite (c'est lui qui a la carte, après tout). Mention pour le Voleur qui voulait « **négocié lâchement** » (rires).

Se tromper de chemin n'est pas toujours chose mauvaise :

Le Barbare, se souvenant d'un grand bâtiment qu'il avait visité la dernière fois qu'il était venu à Mliuej, se rend sur la place Tébouray en espérant qu'il s'agisse de la Guilde des Marchands. Visiblement, ce n'était ni le Temple de Lafoune, ni le Poste de Garde, et encore moins la taverne qui l'intéressaient. Il ne reste apparemment plus que le **Bureau des Emplois**. Se rendant compte qu'il a confondu les deux bâtiments, le groupe prend le parti d'aller vérifier à l'intérieur si une annonce officielle n'aurait pas été par hasard affichée par Charles de Grubok.

Les aventuriers se présentent au guichet et sont accueillis par un fonctionnaire peu motivé. Celui-ci veut tout de même bien répondre à leurs questions sur les attaques de zombies, mais ne fait que confirmer ce qu'ils savent déjà. Il ajoute néanmoins qu'à sa connaissance, des attaques ont eu lieu dans la **rue de la Cirrhose**, l'**Impasse de la Gerbe**, le **Marché aux Bières** et la **rue des Cuves Propres**. Mais alors que le Voleur s'apprêtait à demander le chemin exact de la Guilde des Marchands, lassé des longues explications du guichetier, le Barbare tente de l'intimider en frappant le présentoir de son épée - et réalise ainsi le premier Fumble de la partie.

« Ah, ne commencez pas à le prendre sur ce ton avec moi, hein ! J'ai déjà été bien gentil de vous donner tous ces renseignements alors qu'on a un panneau d'affichage à l'entrée. Puisque vous me semblez bien ingrats, débrouillez-vous seuls pendant que je pars en pause-café » lance le fonctionnaire avant de refermer l'imposant rideau de fer du guichet. Sur ces mots, Dar Vadehors attrape le Voleur par le col et l'amène jusqu'au panneau d'affichage qui, motivé par la perspective de se prendre une Mandale de la part de ce dernier sous peu, trouvera bien vite l'annonce laissée par le Charles de Grubok ainsi que l'adresse de la Guilde des Marchands de Mliuej.

Première confrontation avec un zombie :

Les aventuriers se dirigent vers l'est, en direction de la Guilde des Marchands. Après une dizaine de minutes de marche, arrivés aux abords de la **Place Ralatouf**, ils entendent le cri d'une femme effrayée qui retentit non-loin d'eux. Se dirigeant vers l'origine de l'alerte, ils avisent dans une ruelle proche un homme étendu à terre dans une flaque de sang, et un autre armé d'une bouteille cassée qui se dirige bras tendus vers une femme en train de reculer, les yeux écarquillés d'horreur. N'écoulant que leur instinct, les aventuriers réagissent instantanément. Le Barbare court se placer devant l'homme titubant au jargon incompréhensible. Eldricht prend quant à lui la femme dans ses bras et l'éloigne le plus possible de l'agresseur ; Groffion se penche sur l'homme à terre pour confirmer son état. Quant à Larabus, il tente une approche discrète par l'arrière en attendant de trouver une occasion opportune de frapper. Dar Vadehors engage le combat avec la créature gémissante, mais perturbé par le rythme lent du zombie, il manque son attaque. Mais trop rapide pour son adversaire, il esquive tout de même la lente contre-attaque du zombie.

Pendant qu'Eldricht éloigne la femme et que le Voleur se rapproche subrepticement, Groffion obtient un critique sur sa compétence de PREMIERS SOINS et réussit à soigner l'homme à terre, dont la blessure à la tête saignait abondamment mais n'était pas sérieuse pour autant. Le Barbare arrive à porter un coup au torse du zombie, et bien que celui-ci saigne, il ne semble pas préoccupé par sa blessure. Il croit saisir dans les propos inintelligibles de la créature « *Koutebouffargh* », ce qui ne semble pas signifier grand-chose... Eldricht, maintenant assuré que la femme est désormais hors de portée du zombie, se précipite vers lui et tente de le balayer pour le faire tomber. Le coup n'est pas assez puissant, mais le zombie fini tout de même au sol, déséquilibré alors qu'il se penchait pour l'attraper. Le Voleur profite de cette occasion pour utiliser à bon escient sa compétence préférée, FRAPPER LÂCHEMENT, et enfoncer son poignard dans le dos de la créature à terre - ce qui double les dégâts occasionnés. Le créature se relever sans paraître affectée, le Voleur réussit à garder courage et au lieu de s'enfuir, il parvient à retirer son poignard du dos du zombie en reculant de quelques pas seulement.

Tandis que le Semi-Homme bande toujours les blessures de la victime, le Barbare range son épée dans son dos et met à contribution sa compétence BOURRE-PIF. Ayant eu un critique, il donne au zombie un violent coup de pied qui brise la main tenant la bouteille cassée, envoyant valser son adversaire deux mètres plus loin. Ce dernier coup semble avoir enfin assommé le zombie, laissé inanimé sur le sol à 3 PV. Alors que la Milice arrive, la femme explique qu'elle, son mari et son cousin étaient en train de boire dans une taverne **Place Faux-Col**. Alors qu'ils rentraient chez eux, son cousin s'était subitement transformé en zombie et avait agressé son mari en répétant « *Kantebouffueh, Kanteurfoubh !* » - ou quelque chose comme ça. Les miliciens emmènent alors la femme et son mari chez un guérisseur, et enferment aussi le cousin au Poste de Garde. Pendant ce temps, le Voleur ramasse la bouteille cassée que tenait le zombie, une bouteille de bière de la marque **Kanterbouref**.

Entretien à la Guilde des Marchands :

Le Voleur devance le groupe et finit par se perdre (normal, quand on a pas la carte). Bien obligé de demander son chemin à des passants, il arrive devant le siège de la Guilde des Marchands de Mliuej avec 20 minutes de retard sur ses congénères, et perd 1 PV suite à la **Mandale** que lui colle le Barbare pour l'avoir fait attendre. Les aventuriers sont conduits auprès du patron de la guilde après s'être annoncés pour la quête de ce dernier. L'entrevue avec Charles de Grubok ne leur révèle rien de plus que ce qu'ils avaient déjà appris, si ce n'est que l'infection dure depuis bientôt 3 jours et que les zombies ne sont pas contagieux. Ils doivent trouver les causes de l'incident, et si possible l'antidote pour soigner cette maladie, contre une récompense de 300 PO par personne. Avant de prendre congé, le Voleur demande au patron les noms des Brasseries de la ville : la **Goulize**, la **Chapeaumou**, la **Kanterbouref** et la **Guiliness**. Les aventuriers ressortent pour mettre au point un plan d'action.

Le Voleur qui réfléchit depuis un certain temps expose son point de vue aux autres. Les zombies sont principalement des habitants de Mliuej, et les attaques ont systématiquement eu lieu dans des endroits avec une grande concentration de tavernes aux alentours, après vérification. Le zombie qu'ils ont croisé un peu plus tôt tenait une bouteille de la marque Kanterbouref, et son baragouinage ressemblait fortement au nom de cette bière. Avec un peu de chance, ils trouveront des informations à la Brasserie Kanterbouref. Ayant approuvé le plan, les compagnons demandent le chemin de la Brasserie à un groupe d'habitants de la ville, puis se mettent en route.

Un autre chemin à suivre ? :

Le Barbare obtient un critique sur son jet d'orientation et trouve facilement le premier pont qui enjambe la rivière pour se rendre dans la partie nord de Mliuej. Alors qu'ils arrivent en vue du second pont qui les mènera dans la partie est de la ville, les aventuriers entendent des bruits de combat devant eux. Se hâtant, ils arrivent juste à temps pour voir un milicien faire basculer un zombie dans l'eau à coups d'épée, qui lâche un dernier « *Kanteuboufeu-plouf* ». Alors que son collègue étendu à terre se relève péniblement, le soldat se dirige vers deux personnes près du pont, dont l'une d'elle semble blessée à l'épaule. En se rapprochant, les aventuriers comprennent que le groupe vient de se battre contre des zombies, et qu'ils les ont vaincus en poussant les malheureux dans la rivière. « *Tout ça, c'est à cause de ce maudit nécromant ! Il a lancé une malédiction sur notre ville ! Il faudrait que quelqu'un s'occupe de ce maudit sorcier.* » s'exclame l'homme blessé à l'épaule.

Se souvenant des racontars de la serveuse, Eldricht demande à l'un de gardes ce que l'homme veut dire. Bon gré mal gré, le milicien lui avoue qu'il parle de **Zomblaf**, un mage qui vit dans une tour au nord de Mliuej. Bien qu'il n'y ait pas de preuve sérieuse, nombre de gens tiennent pour acquis le fait que le sorcier serait dévoyé aux forces du mal, et que le malheur qui frappe la ville serait en fait son œuvre. Satisfait, le groupe poursuit son chemin et arrive en face de la Brasserie Kanterbouref. Une courte reconnaissance autour du mur d'enceinte leur indique que la seule voie possible est l'entrée principale, surveillée par quatre **Gardes** privés de l'établissement brassicole. Et il est absolument hors de question pour eux de passer par la rivière, le Semi-Homme étant le seul à savoir nager.

Une approche peu subtile :

Le Voleur s'avance vers les deux gardes en faction devant la porte, et engage la conversation. « *Bonjour, nous venons de très loin et nous voulons boire de la bière Kanterbouref. On peut entrer ?* » Mouais... L'un des gardes l'éconduit sans ménagement : « *C'est une brasserie ici, on sert pas les gens. Vous avez près d'une vingtaine de tavernes dans cette ville, alors décarrez d'ici avant qu'on décide d vous mettre un bon coup d pied dans l train !* »

Groffion, le Semi-Homme, tente d'expliquer aux vigiles butés qu'ils enquêtent sur la mystérieuse et récente apparition des zombies à Mliuej. « *On a rien à voir avec vos zombies, et on voit aucune raison valable de vous laisser entrer. C'est une propriété privée ici, et vos affaires n nous intéressent pas.* » réplique à nouveau le garde.

La troisième tentative réussit presque lorsque Eldricht s'avance et lance « *Justement, on est ici parce que vot' patron nous a engagé pour nettoyer les zombies qui rôdent près des cuves, et j'suis pas sûr qu'il apprécierait que son matériel soit détruit pass'que vous avez pas voulu nous laisser passer !* » dans une magnifique tentative de bluff. Les deux gardes se consultent du regard, ne sachant quoi faire, et j'étais sur le point de demander au joueur un jet de Charisme pour confirmer son épreuve, lorsqu'il ajoute « *Forcément, avec des employés débiles et incompetents, sont bien obligés d'aller recruter à l'extérieur !* ». Les gardes se braquent et il comprend qu'il vient de pousser sa chance un peu trop loin. Ce n'est pas cette fois encore qu'ils arriveront à entrer...

Quant au Barbare, il tente INTIMIDER sur l'un des gardes et réussit, ce qui a pour effet de déclencher la venue des deux autres qui étaient restés dans la guérite juste à côté. Voyant qu'ils ont fait de mauvais choix et que la porte est maintenant défendue par quatre gardes aux abois, le groupe opte pour une retraite stratégique en vue de repenser à une stratégie d'approche plus correcte.

La séparation -définitive- du groupe :

Eldricht et Groffion essaient de convaincre leurs deux compagnons d'attendre la nuit pour infiltrer la brasserie, et d'aller enquêter à la **Tour de Zomblaf** en attendant la tombée de la nuit. Mais le Barbare ne veut pas bouger et le Voleur se range à son avis, peu désireux de se prendre une autre baffé. L'Humain et le Semi-Homme partent donc seuls en direction de la tour du sorcier, alors que Dar Vadehors et Larabus se préparent à patienter sur place.

Arrivés au seuil de la tour, les deux compères frappent à la porte. **Maître Zomblaf** vient leur ouvrir, et demande poliment « *Bonjour, quel est le motif de votre visite ?* ». Eldricht prend quelques secondes pour réfléchir...

« On est là pour te faire la peau, sorcier maléfique ! répondit-il. Avoue que tu es derrière cette invasion de zombies, et on te pète les dents illico presto ! ». Il conclut ainsi sa phrase, devant un Halfelin totalement médusé. Je ne sais pas s'il essayait de prêcher le faux pour savoir le vrai, mais la psychologie inversée n'est pas ce qu'on peut trouver de plus efficace sur un mage de niveau 9, et encore moins de plus recommandé ! Bien entendu, Eldricht se défendit valeureusement, ce qui ne l'empêcha pas d'être défait par la magie considérable du sorcier, puis réduit ironiquement en tas de cendres suite à sa stratégie un peu... fumante. Le Hobbit s'était enfuit avant ça.

L'attaque de la porte principale :

Lassé de ne pas voir ses compagnons revenir au bout d'un long moment, le Barbare sent une rage irrépressible monter en lui. Suivi par un voleur plus qu'inquiet sur ses intentions, il se dirige d'un pas décidé vers la porte de la Brasserie en dégainant l'une des épées dans son dos. Les quatre gardes sont encore présents, et l'un d'eux pousse un cri d'alerte lorsqu'il aperçoit le Barbare en train de foncer sur eux. Se retournant et brandissant sa lance, le garde de devant a à peine le temps de parer le coup d'épée de Dar Vadehors. Obtenant un Fumble, son épée est littéralement pulvérisée contre le bouclier du garde. Préférant reculer en jetant la poignée devenue inutile, il évite la contre-attaque en esquivant d'un pas sur le côté. Il ne peut cependant pas contrer le critique que lui inflige l'un des gardes dont l'épée traverse son armure, réduisant de 1 sa protection. Le troisième garde avance, mais glisse et se blesse au bras avec son épée (encore un Fumble). Quant au quatrième garde, il manque de peu son attaque.

C'est à ce moment-là que le Voleur se décide à venir en aide au Barbare. Il attaque l'un des gardes au couteau, mais son adversaire enchaîne une parade critique et envoie d'un coup d'épée son arme voler à 5 mètres de là. À présent désarmé, le voleur doit esquiver un coup qui arrive dans sa direction tandis que le Barbare a dégainé son autre épée et pare l'assaut de l'un des opposants. Le Voleur ne peut contrer la prochaine attaque et encaisse un coup critique qui détruit son armure et le laisse très mal en point. L'un des gardes est emporté par son élan et blesse son camarade de droite qui tombe à terre. Le Voleur esquive une autre attaque et décide de s'enfuir grâce à APPEL DES RENFORTS, alors que le Barbare abat proprement un garde en lui tranchant les parties génitales.

La débandade totale – mais Crôm ne rira pas de moi ! :

Le Voleur, qui s'éclipsait sans aucune discrétion du lieu du combat, entend le bruit caractéristique de lourdes bottes en train de claquer sur le trottoir. Il semblerait que les cris d'alerte des gardes et le remue-ménage provoqué devant la Brasserie aient attirés l'intérêt des forces de l'ordre... L'un des gardes se détache du groupe et court en direction du Voleur, vers les six hommes de la Milice de Mliuej qui viennent d'apparaître depuis l'une des rues adjacentes. Le Voleur tente de leur faire croire qu'ils sont attaqués par les gardes, devenus des zombies, mais la confrontation en Charisme reste en faveur de son rival dont le comportement n'a rien d'un zombie.

Le Barbare, qui a pu voir les soldats arriver et submerger le voleur, achève le garde à terre pour récupérer l'XP, prend son épée en dédommagement et s'enfuit à l'opposé du groupe des miliciens. Grâce à des jets critiques en Force et Adresse, il soutient son rythme effréné en évitant les passants et obstacles jusqu'à avoir franchi les portes de la ville (en gratifiant au passage les gardes de faction d'un geste obscène).

La mauvaise fin (aussi dite « conclusion peu flatteuse ») :

Maître Zomblaf, sorcier niveau 9, continue sa routine. Les tas de cendres n'ont pas pour habitude de se venger. Charles de Grubok, incapable de gérer la crise de Mliuej, fut dépossédé de son titre de chef de guilde par un jeune marchand ambitieux. Romulac Duffut, patron de la brasserie Kanterbouref, fut finalement pointé du doigt dans l'incident des zombies de Mliuej. Trouvant le moyen de se disculper, il rejeta entièrement la faute sur le groupe ayant attaqué sa brasserie. Le Voleur capturé fut pendu en place publique pour terrorisme. Le Barbare et le Semi-Homme parvinrent à se retrouver une fois hors de Mliuej, les deux seuls survivants du groupe. Ils écumèrent à nouveau la Terre de Fangh en louant leurs services d'escortes à des caravaniers de marchands. Les zombies de Mliuej ont tous été éradiqués, faute d'avoir pu trouver un antidote efficace...

Merci à Yamiteioh, Major_Blastman, Shakor et Omtsu pour ce Fail d'anthologie qu'on appelle aussi « une partie de JDR ».

275 zombies ont été blessés pendant le tournage de ce film.